

# I RACCONTI DEL TERRORE

DI

LUCA GARAVAGLIA

E

MICHAEL C. LABOSSIÈRE

Contiene gli atti  
della conferenza  
"Guida ai miti per  
non esperti di  
combattimento"



## TRE AGGHIACCIANTI AVVENTURE PER IL RICHIAMO DI CTHULHU



CHIMERÆ



# I Racconti del Terrore

Tre agghiaccianti avventure per

## IL RICHIAMO DI CTHULHU



### AUTORI:

Luca Garavaglia (*Il Vaso di Pandora* e *Il lupo*)  
Michael C. LaBossiere (*Lozdra*)

<http://www.geocities.com/sanmaiolo/>  
[www.opifex.cncost.com/phil](http://www.opifex.cncost.com/phil)

### ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA:

Giorgio Aquilecchia

<http://www.geocities.com/sanmaiolo/>

### ILLUSTRAZIONI NEL TESTO:

Giorgio Aquilecchia; A. Ravazzani

<http://www.geocities.com/sanmaiolo/>

### MAPPE:

Giorgio Aquilecchia

Il Chimerae Hobby Group desidera ringraziare **Il Cerchio di San Maiolo** per la collaborazione prestata e l'autorizzazione a pubblicare le sue avventure ed illustrazioni.  
Potete visitare l'interessante sito del Cerchio all'indirizzo <http://www.geocities.com/sanmaiolo/>

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group



Copyright © 2005 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

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

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

# Sommario

<b>Gli Autori</b>	2
<b>Elenco delle abbreviazioni usate</b>	3
<b>Guida ai miti per non esperti di combattimento</b>	4
<b>Il Lupo</b>	7
Note per il Custode, Sinossi	7
Prima Scena: Una cena in campagna	7
Seconda Scena: Due domande in giro	7
Terza Scena: La tana del lupo	8
<b>Il Vaso di Pandora</b>	10
Note per il Custode, Sinossi	10
Scena Prima: Un macabro ritrovamento	10
Scena Seconda: Caccia alla volpe	12
Scena Terza: Il rito di Pandora	23
Note Finali	27
Indizi	28
<b>Lozdra</b>	31
Note per il Custode, Introduzione per gli Investigatori, Informazioni per il Custode	31
Le indagini	32
Il villaggio di Kenburrough	34
L'azione	35
Conclusione, Creature dei Miti	37
Artefatti, Indizi.	40



## Elenco delle abbreviazioni usate

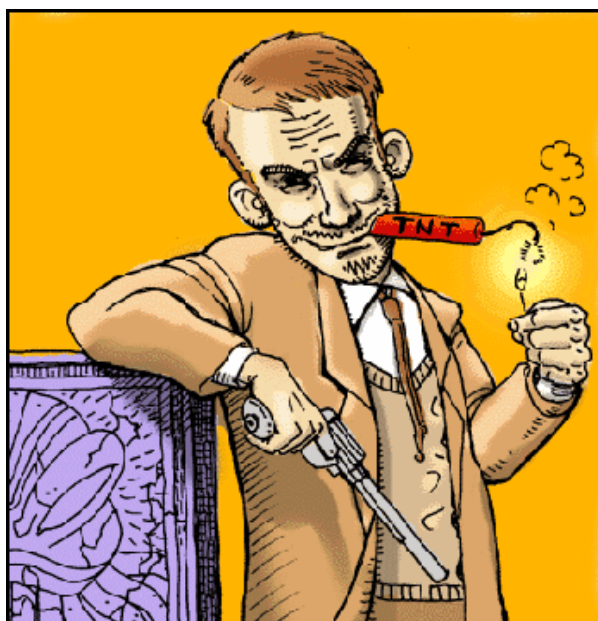
BD	Bonus al Danno
COS	Costituzione
d	dado
DES	Destrezza
EDU	Educazione
FAS	Fascino
FOR	Forza
INT	Intelligenza
MAN	Mana
PF	Punti Ferita
PNG	Personaggio Non Giocante
SAN	Sanità / Punti Sanità
TAG	Taglia

# **Il prof. Engels della Loach Foundation di Detroit vi insegna a sopravvivere alle insidie dei Miti. Traduzione completa della conferenza tenuta dal noto studioso americano durante la sua visita al Cerchio nel febbraio 1934.**

A cura de Il Cerchio di San Maiolo

## **Guida ai miti per non esperti di combattimento**

di Helmut Engels



*Alla memoria del prof. D. Loach*

Contrariamente alle apparenze sembra che la preponderante maggioranza di coloro che sfidano il potere delle cose innominabili che strisciano nell'oscurità sia costituita non da soldati od esperti di discipline di lotta quanto piuttosto da compassati dottori e studiosi ben poco inclini a conoscere le cose che accadono oltre le mura delle loro biblioteche. Il ruolo di questa gente è naturalmente di primo piano nelle esplorazioni sul campo, quando diviene necessario saper riflettere con lucidità e rapidità, senza farsi tentare da soluzioni da demolitore che fanno sempre molto più danno di coloro che intenderebbero fermare.

Come esperto in lingue antiche ho partecipato a molte spedizioni della Società<sup>1</sup>, e garantisco a tutti voi signori che non ne sarei mai ritornato se avessi fatto affidamento più sulle armi che sull'inventiva.

Naturalmente è del tutto inutile improvvisarsi pistoleri e caricarsi di candelotti quando: A) si affrontano certe cose; B) non li si sa usare; per cui meglio sarebbe avere da subito chiare alcune cose che potrebbero anche permettervi, se le vostre zucche non sono vuote come sembrano, una vita un poco più felice ed un poco meno breve.

Intanto, come già v'ho detto e mai dimentico di ricordare ai nuovi soci, non fate mai riferimento sulle armi, oggetti pericolosi che richiedono lunga pratica per poter essere utilizzati al meglio. Il tempo è spesso tiranno con gli indagatori e chi ha attitudini umanistiche dovrebbe approfondirle il più possibile: è seccante vedere morire i propri colleghi perchè il medico del gruppo ha passato più tempo al poligono che al reparto malattie tropicali...

Il conflitto a fuoco, quando è strettamente necessario, deve essere affidato a specialisti, che di solito sono sempre disponibili e perciò facilmente rimpiazzabili. Lasciate siano questi a rischiare la vita mentre voi, depositari di ben più preziose nozioni, preparate una controffensiva più subdola o fuggite. Non fate gli eroi: se vi trovate in una situazione disperata sacrificatevi solo se siete certi di portare con voi ogni traccia di ciò che vi minaccia, altrimenti preferite cercare di rimanere vivi e di risolvere la questione più tardi.

La maggior parte dei riti blasfemi che un indagatore si trova a contrastare richiedono formule, azioni e scenari complessi e molto delicati. Agire danneggiando questi piuttosto che i loro attori è un'ottima idea, se non altro per ottenere più tempo. A volte anche una telefonatina alla polizia può essere utile, ma state attenti a che le autorità non sospettino nulla sui reali fondamenti delle attività dei cultisti: enorme sarebbe la confusione sotto il cielo se certe conoscenze fossero diffuse tra la popolazione, e il caos è da sempre cibo per i nostri nemici, che in esso prosperano e acquistano vigore.

Naturalmente le pallottole non sono che il minor pericolo tra quelli che le parche tessono per chi milita per la nostra causa. Certe apparizioni blasfeme possono essere affrontate soltanto da uomini allenati, consci delle loro abilità e dotati di nervi molto saldi. Non forzate nessuno dei

vostrì compagni d'avventura a compiere azioni ch'essi non intendano intraprendere spontaneamente, e prestate particolare attenzione a coloro che danno segni, non importa quanto lievi, di squilibrio mentale. Il pericolo che questi disgraziati possono causare con le loro decisioni avventate sarebbe già grande se questi raptus non avessero la spiacevole tendenza a verificarsi nei momenti più tesi.

E in particolare curatevi sempre di controllare che non tremino le mani a chi porta armi da fuoco. Per evitare di cadere voi stessi vittime della follia cercate sempre di non fissare lo sguardo su nulla che sembri troppo strano. Conosco gente che si concentra su mantra o preghiere per fronteggiare gli Orrori, ma penso che affidarsi al soprannaturale in questi casi non sia indicato e faccia più male che bene combattere l'irrazionale con l'irrazionale.

Se i combattimenti non sono vostra competenza è invece probabile spetti a voi per primi esaminare reperti e volumi: procuratevi d'avere sempre pronti dei guanti e state ben attenti a non attivare meccanismi, pronunciare formule o attivare trappole; di solito non è nulla di difficile, se si può agire con abbastanza tranquillità. Altri oggetti utili possono essere un pennello, delle pinzette, un piccolo specchio, del gesso ed una macchina fotografica, a patto di saperla usare. I reperti recuperati debbono essere conservati in contenitori stagni ed in grado di resistere ad urti e calore: vanno bene anche semplici valigette rigide avvolte

in tela cerata, se non avete di meglio a disposizione.

I volumi maggiormente interessanti richiedono quasi sempre un lungo lavoro per essere tradotti e compresi, e visto che la vostra vita potrebbe essere più breve non dimenticate di lasciare sempre copia dei vostri numerosi appunti a una persona fidata ed informata delle vostre "attività". In ultimo, al fine di evitare pericoli inutili, è sempre bene farsi controllare da un medico o da uno psichiatra durante tutto il periodo della traduzione.

Maneggiando reperti dei Miti fate attenzione a non esserne derubati: ho scoperto a mie spese qui nel vecchio continente<sup>2</sup> che i cultisti insistono a lungo nei tentativi per rientrarne in possesso; l'abile indagatore ha perciò il dovere di mostrarsi più astuto di loro nell'elaborare difese ingegnose per contrastare questi attacchi. Lasciare indizi fuorvianti sulle proprie ricerche, organizzare turni di guardia notturni e predisporre piccole trappole sono gli accorgimenti più comuni, anche se le possibilità di riuscita di tali estri sono strettamente legate alle capacità dell'indagatore di elaborare le migliori controffensive alle minacce attuali.

Una volta nascosti in luogo sicuro i reperti dovranno essere archiviati e descritti scrupolosamente. Non dimenticate che le forze e le conoscenze che contengono potranno esservi utili in futuro, se utilizzate con perizia e prudenza. Esistono formule che, correttamente recitate, garantiscono grandi aiuti nelle esplorazioni e



nelle battaglie, anche se usandole vi è il rischio di corrompere la propria anima o di precipitare nella follia. Non avventuratevi mai in simili riti se non vi trovate in ottime condizioni psicofisiche, e assicuratevi sempre di avere pieno controllo delle forze che evocate.

Attenti poi, usando certi mezzi, a non farvi scambiare per coloro che state affrontando: notoriamente le forze dell'ordine (e le autorità sanitarie) si mostrano alquanto sospettose verso chi pare sappia aprire varchi per l'inferno ed evocarne demoni distruttori. Signori, siete stati avvisati.

Durante le investigazioni non curatevi d'agire sempre secondo morale: non siete la polizia e non affrontate criminali comuni, per cui potete permettervi di essere subdoli, sleali, crudeli: il pericolo in caso di sconfitta è il più delle volte tanto grande da giustificare qualche soluzione poco ortodossa. Non è accettabile rifiutarsi di esplorare il covo dei cultisti perchè non vi si è stati invitati, non è accettabile stare a guardare inerti mentre i nervi del vostro portatore cedono e questo inizia ad urlare attirando i Mi-go che vi danno la caccia.

Il buon indagatore sa essere freddo e cinico, se necessario, perchè è conscio che il rimorso, per quanto doloroso sia, è certo preferibile all'avverarsi delle profezie dell'arabo pazzo Alhazred<sup>3</sup>.

Si dice che gli studiosi siano sedentari. Se è il vostro caso, affrontare i Miti cambierà la vostra vita, dovrete abitarvi a lunghi viaggi scomodi ed

agli strani usi degli autoctoni delle regioni che visiterete. Per quanto possibile procuratevi un buon interprete e una guida del posto, cercate di apprendere in fretta i rudimenti del linguaggio e siate molto rispettosi degli usi e delle leggi locali. Essere ben voluti potrebbe farvi un gran comodo in futuro...

Al ritorno cercate di non suscitare clamore o curiosità riguardo l'oggetto dei vostri viaggi, mostrate solo lo stretto necessario e non pubblicate volumi sull'argomento, neppure anonimi.

E questo, signori, è tutto ciò che posso consigliarvi. Sulle altre cose che conosco, per quanto utili possano esservi, manterrò il segreto, e la loro memoria stessa svanirà con me, lontano per sempre dal nostro pianeta.

febbraio 1932

#### Note del Traduttore:

1) E. si riferisce alla Loach Foundation di Detroit, in cui fu attivo dal 1924 alla sua morte. Vi militarono tra gli altri il prof. Class e l'anarchico L. Rafeli.

2) A Londra nel 1925 fu sottratto ad E. uno specchio dotato della capacità di contattare altri mondi. I ladri, molto abili, non vennero mai catturati.

3) Abdul Alhazred, scrittore arabo dell'VIII sec., autore del "kitab al azif" (il suono delle cose che strisciano nella notte). Il testo originale è perduto, ma alla Royal Library di Londra si può consultare una traduzione parziale (The Necronomicon, J. Dee, 421 pp).

# Il Lupo

**Una semplice scomparsa di bestiame cela in realtà un orrido complotto degli Abitatori del Profondo, che progettano far nascere il figlio del loro signore Cthulhu**

A cura de Il Cerchio di San Maiolo - Testo: Luca Garavaglia - Illustrazioni e piantine: Giorgio Aquilecchia, A. Ravazzani

## NOTE PER IL CUSTODE

“Il Lupo” è un’avventura per *Il Richiamo di Cthulhu* da giocare in una sola sessione, calibrata per personaggi di basso livello. La trama s’ispira ad una delle prime missioni del Cerchio, e si svolge attorno al 1930 sulla sponda occidentale del Ticino, nel borgo di Malvaglio. L’ambientazione può facilmente essere cambiata se la vostra campagna si svolge in altro tempo o luogo.

## SINOSI

Gli Abitatori del Profondo che risiedono nel Ticino stanno raccogliendo cibo per il figlio del loro signore Cthulhu, il cui “uovo” è stato da loro trafugato al contadino che l’aveva fortuitamente ritrovato.

Allertati dalla scomparsa di numerosi animali, gli Investigatori dovranno investigare duramente per scoprire le loro trame e impedire la nascita del Cucciolo.

NOTA: normalmente gli Abitatori del Profondo sono creature marine, ma ai tempi dell’affondamento di R’lyeh la pianura padana era un mare. Sembra plausibile perciò situare una colonia di Abitatori nelle falde sotterranee dell’ovest lombardo.

## Prima Scena: UNA CENA IN CAMPAGNA

Maggio 1930. Il pastore Severini è stato compagno di scuola (le primarie) di uno degli Investigatori. Durante una cena racconta all’amico dei continui furti che hanno ad oggetto il suo bestiame: nel giro di un anno, undici pecore sono scomparse, l’ultima due giorni fa, privando il pastore di una buona parte della sua ricchezza; si dice che il colpevole sia un lupo, ma Severini non lo crede, non essendo stato mai ritrovato alcun cadavere.

Oltre a lui ci sono altri due allevatori nel paese: il fattore Salvi, che ha anch’esso perso degli animali, e la famiglia Barini. Questi ultimi vivono in una cascina abbastanza isolata e non tengono contatti coi “collegli”, coi quali hanno anzi avuto aspre discussioni in passato riguardo al possesso di dei pascoli.

Severini sospetta di loro ma non ha prove colle quali rivolgersi ai carabinieri: prega perciò l’amico di compiere discretamente delle indagini.

## Seconda Scena: DUE DOMANDE IN GIRO

Per comodità questa scena è divisa per aree, essendo indifferente l’ordine in cui si svolgono le indagini degli Investigatori.

Se il gruppo non si decide a recarsi ai campi di pascolo (mai trascurare il luogo del delitto...) un altro attacco del “lupo” dovrebbe attirarvi per rivelare l’importante indizio del fango. Se anche questo espediente non funziona, se il Custode si sente buono può mettere l’indizio in bocca a Barini, altrimenti l’avventura è destinata a fallire.

**I SALVI:** Giacomo Salvi ha 44 anni, pochi capelli e un magro personale. E’ un uomo semplice, ai limiti dell’idiozia. Ha una moglie di nome Carlotta, quattro figli e poco altro.

Per lui, le sei pecore scomparse sono un grave colpo, ma la sua vigorosa speranza nella “*misericordia di Iddio, che prima o poi spetterà puranche a me*” lo conforta non poco. Avvalora con calore la tesi che il colpevole sia un lupo, bestia terribile di cui ha tanto sentito parlare male da piccolo.

**I BARINI:** Francesco, 51 anni, è il capofamiglia, un tipo basso e dall’aria sospettosa. Sua moglie Maria è una signora



cordiale e chiacchierona, che non esita a rimbrottare il marito se questo è troppo scortese con gli investigatori.

I Barini hanno subito il furto di dieci capi di bestiame, e tutti e due sospettano di Severini, semmai aiutato da “quell’altro idiota” (il signor Salvi). La signora Maria incolpa inoltre i figli del Salvi d’essersi introdotti nottetempo nella loro stalla: meno di due anni fa la porta venne sfondata (ma non era più semplice aprirla? il custode può permettere un **Tiro Idea**) e gli animali fuggirono.

Furono poi tutti ritrovati, e l’unica cosa che nella confusione svanì fu uno strano pietrone “che aveva rotto l’aratro al campo nuovo”. Se interrogato, Barini spiega che stava arando un campo

appena disboscato quando s’è imbattuto in una roccia ovoidale, di pietra scura striata di marrone, lunga più di un metro. Con l’aiuto di alcuni compaesani la pietra è stata poi portata nella stalla e appoggiata in un angolo, un paio di settimane prima dell’atto vandalico di cui s’è detto sopra.

**I PASCOLI:** sul luogo dell’ultima sparizione sono ancora visibili macchie di fango secco.

Interrogare un pastore rivelerà che fango e sangue sono stati ritrovati dopo ogni apparizione del “lupo”.

Il sangue è degli animali uccisi dagli Abitatori, i quali grondano del fango del laghetto da cui provengono e che, come si evince dalla mappa, è l’unica pozza d’acqua nelle vicinanze. Il Ticino è almeno tre chilometri più in là e il fondo è sassoso, non fangoso.

**IL PAESE:** Malvaglio ha meno di trecento anime, con una sola chiesetta per quelle pie e un solo bar per quelle inquiete. Ignaro di tutto l’anziano prete, agli investigatori non resta che intervistare le seconde.

Molti, dopo una bottiglia di vino, ricordano le voci su un lupo che uccide le pecore, e alcuni

erano tra coloro che aiutarono Barini a rimuovere la pietra dal campo: diranno che “a toccarla era calda come il pane appena cotto”.

Del laghetto nessuno sa dire niente di particolare, eccetto un vecchio pescatore che ha fama di spararle un po’ grosse che dice che lì le streghe fanno i sabba e che è meglio non avvicinarsi (come gli ripeteva sempre suo nonno).

### **Terza Scena: LA TANA DEL LUPO**

Dopo qualche indagine l’ipotesi del lupo dovrebbe essere scartata dagli investigatori (un **tiro Zoologia** riuscito potrebbe rivelare che i lupi non sono animali solitari e non sono usi

ricoprirsi di fango), così che sarebbe lecito attendersi da loro un poco di prudenza nell’avvicinarsi al laghetto nei boschi. Il terreno attorno ad esso è molto accidentato, e i numerosi rovi rendono difficoltoso il passaggio e riducono il movimento alla metà del normale.

Avvicinandosi, chi riesce in un **tiro Individuare** potrà notare un albero la cui corteccia è ricoperta di un sottile muco verdastro. Ci sono in totale nove di questi

orridi feticci che circondano il laghetto e sono necessari alla nascita del Cucciolo. Il muco è tiepido al tatto, disgustoso alle narici e di origine sconosciuta. All’interno dell’area delimitata dagli alberi così spalmati gli animali non penetrano (un **tiro Ascoltare** riuscito rivelerà l’assenza di uccelli).

Il laghetto che gli Investigatori cercano appoggia per un lato alla base di una piccola scarpata (dove ci sono meno rovi: per scalarla basta un solo **tiro Arrampicarsi**) ed è in realtà formato da due pozze: la prima, più ampia, sembra abbastanza profonda. Tra i sassi del fondo, 7 metri sotto, si cela un passaggio degli Abitatori, ma esso non è individuabile dagli investigatori senza un’attrezzatura subacquea (uno spunto per un sequel?).







Gruppi di tre mostri escono dall'acqua un paio di volte al mese, nottetempo, per procurare carne al Cucciolo. La seconda pozza è poco più d'una pozzanghera, profonda al massimo un metro e mezzo, ed è colma delle carni in putrefazione del bestiame sottratto: le carcasse sono state sventrate e gettate a pezzi nell'acqua. Immerso in questo disgustoso sacco amniotico la cui vista impone un **Tiro sanità** (1d3/0) si trova l'"uovo" di cui parlava Barini. Appare come un involucro semitrasparente lungo due metri e alto quasi uno, al cui interno s'intravede una forma simile ad un groviglio di tentacoli in lento contorcersi, emananti una debole luce giallo-arancione, la cui vista causa un **Tiro Sanità** (1d6/1).

Rompere l'uovo è facile: basta tagliarne con una lama la morbida scorza, ma il liquido all'interno è corrosivo per la pelle umana e causa 1d6 PF di danno, che possono essere evitati con una  **tiro Schivare**.

Il danneggiamento dell'embrione o degli alberi causa l'intervento degli Abitatori del Profondo entro 3 round. Ne appaiono un numero non inferiore a quello degli Investigatori e non superiore al loro doppio (sei o sette Abitatori vanno bene per un gruppo di quattro Investigatori), armati di tridenti e fiocine. Uno

di loro indossa una collana di perle non lavorate che dona a chi la porta +10% a Contattare Cthulhu.

Se gli Investigatori non agiscono, il macabro rituale arriverà alla sua conclusione entro tre mesi. Allora 30 Abitatori solleveranno l'embrione mentre il loro sacerdote (quello con la collana) intonerà una lunga nenia a Cthulhu: dall'involucro uscirà un esemplare della Prole Stellare di Cthulhu, con un lampo che sarà visibile a chilometri di distanza. Il mostro sarà affamato e si dirigerà subito in volo verso il luogo più vicino, presumibilmente Malvaglio, da cui tornerà per immergersi finalmente nella pozza principale dopo aver divorato una decina di persone o l'equivalente peso in bestiame. Naturalmente, non dovrà fare tutta quella strada se gli investigatori sono nascosti lì a spiare...

In caso di successo, il Custode può assegnare ai sopravvissuti 1d6 Punti Sanità.

# Il Vaso di Pandora

**Pandora apri' il vaso: e da esso uscirono tutti i Mali del mondo... Una emozionante e lunghissima avventura ambientata nella turbolenta Europa degli anni '30**

A cura de Il Cerchio di San Maiolo - Testo: Luca Garavaglia - Illustrazioni e piantine: Giorgio Aquilecchia, A. Ravazzani  
Playtesters: E. Zanoni (Custode), G. Aquilecchia, L. Coppo, D. Crippa, L. Ferrazzi, S. Morelli, C. Piccolroaz, S. Sala

## NOTE PER IL CUSTODE

“Il vaso di Pandora” è un'avventura per *Il Richiamo di Cthulhu* da giocare in tre o quattro sessioni, ambientata nell'Europa della metà degli anni '30. La trama è abbastanza complicata, e il Custode necessita di una certa esperienza per poterla gestire al meglio. Si consiglia inoltre di utilizzare Investigatori esperti.

## SINOSI

1934, Berlino. Un gruppo di nobili e alti ufficiali affiliati al nazismo decide di sfruttare il potere dei Grandi Antichi per spodestare Hitler e prenderne il posto.

Il loro leader, il barone Von Wöllern, è giunto in possesso di un antico testo greco dedicato al culto di Y'Golonac, e ha sguinzagliato i suoi uomini per l'Europa al fine di recuperare tre vasi che, se utilizzati in un rituale di sangue, permettono di evocare il malefico dio ed ottenere da lui qualsiasi favore.

Un vaso è a Berlino e un secondo a Parigi, mentre i cocci del terzo sono stati da poco ritrovati da una spedizione americana in Grecia. Da lì questi frammenti vengono rubati e portati in Germania da una spia del Reich, Frank Kinkel, solo parzialmente al corrente degli scopi della Setta.

Kinkel ha anche il compito di supervisionare gli inviati che devono appropriarsi del vaso di Parigi. Ma il colpo al Louvre per sottrarlo fallisce, e improvvisamente Kinkel s'accorge di essere diventato una prova del coinvolgimento nel furto del Barone Von Wöllern, di cui ha inoltre scoperto, al castello, i reali obiettivi.

Riesce a fuggire dal castello dove i cospiratori si sono radunati, ma scappando in Italia viene raggiunto da un terribile Inviato di Y'Golonac che lo uccide.

Gli Investigatori entrano in gioco a questo punto: il loro compito è scoprire il ruolo di Kinkel e fermare il rito, ma per fare ciò dovranno affrontare sia i cultisti sia i servizi segreti tedeschi che sono, anch'essi, sulle tracce del Barone e dei suoi discepoli.

## Nota: le identità di Kinkel

Frank Kinkel è una spia della Gestapo, e come tale si trova in possesso di due false identità, complete di documenti contraffatti procuratigli dalla Polizia Politica Tedesca per meglio coprire le sue attività spionistiche.

Da quando si è unito alla setta del barone Von Woellern ha usato queste risorse per i fini del Culto, ma così facendo si è attirato i sospetti dei suoi datori di lavoro “ufficiali”.

## Scena Prima:

### UN MACABRO RITROVAMENTO

6 febbraio 1935, Sesto Calende (Varese). Su un motoscafo, arenato immediatamente a monte delle chiuse che limitano il deflusso dell'acqua dal lago Maggiore al Ticino, viene ritrovato il cadavere decollato di un uomo.

Un cadavere nel lago è un evento abbastanza comune per gli uomini del Genio Civile che regolano le chiuse, ma questo appare singolarmente strano, tanto che il guardiano di turno ritiene poco prudente avvisare subito la polizia: telefona invece in tutta fretta ad un suo vecchio amico esperto di occultismo... (naturalmente questi è uno degli Investigatori, le sue motivazioni in tale azione saranno spiegate più tardi).

Arrivati a Sesto gli Investigatori trovano il loro delatore: questi li saluta velocemente (è teso perchè teme che il ritrovamento gli attiri le attenzioni della polizia fascista: gli Investigatori si potranno accorgere del turbamento con un

**tiro Psicologia**) e li trascina in una stanzetta dove ha raccolto i poveri resti trovati all'alba sul lago. Gli Investigatori sono liberi di esaminarli.

**Il Corpo:** è stato decapitato, e tutto fa pensare (a chi riesce in un **tiro Pronto Soccorso**) che la testa sia stata letteralmente strappata via dal collo. Attorno alla ferita e lungo il torace e il braccio sinistro ci sono evidenti segni di corrosione da acido (un **tiro Zoologia** li rivelerà essere segni simili a quelli lasciati da dei tentacoli. Ma nessun animale ha tentacoli così urticanti...). Un **tiro Medicina** permette di stabilire che la morte dev'essere avvenuta la notte precedente.

**Effetti Personali:** addosso all'uomo sono stati ritrovati un portafogli, una piccola chiave, un'agenda e una macchina fotografica. Nel portafogli vi sono molti marchi tedeschi (20 milioni di lire attuali), un'agenda, un passaporto tedesco intestato a Franz Kinkel di Berlino, commerciante di tessuti, e un secondo passaporto, questa volta francese, a nome Didier Vanel, antiquario di Parigi (quest'ultimo è falso, anche se molto ben fatto: per individuare la contraffazione è necessario un **tiro Legge** con penalità di -20%). Le fotografie di entrambi i passaporti ritraggono lo stesso uomo.

Nel portafogli ci sono anche dei documenti olandesi che certificano l'imbarco di un marinaio di nome Hergè a bordo della nave "Rokin". Tali fogli sono datati all'agosto del 1934 e sono stati rilasciati dal porto di Rotterdam.

L'agenda contiene una serie di nomi - circa un centinaio - seguiti da numeri di telefono (mancano i cognomi ed i numeri non hanno prefisso, e finchè gli Investigatori non scopriranno a chi appartengono e a che città si

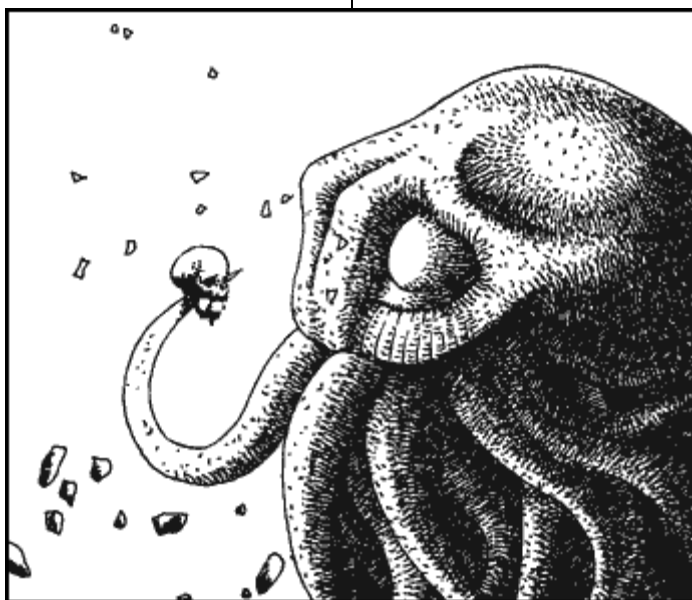
riferiscono non potranno telefonare a nessuno di essi).

La macchina fotografica contiene un rullino: se gli Investigatori riescono a svilupparle da soli tutto bene (è richiesto un **tiro Fotografia** e l'attrezzatura adatta), altrimenti il contenuto delle immagini potrebbe insospettire il tecnico incaricato dello sviluppo (il Custode dovrebbe comunque permettere agli Investigatori di calmarlo con un **tiro Raggiare** ben giustificato). Le foto infatti, sono state scattate poco prima della morte e raffigurano l'"assassino": nonostante siano tutte mosse e sfocate s'indovinano le sagome di alcuni tentacoli, e d'una strana forma scura sulla cui superficie appaiono, disposti in maniera assolutamente casuale, strani oggetti simili a volte a denti ed a volte ad occhi.

**La Barca:** Si tratta di un piccolo motoscafo, e può portare fino a quattro persone. Il motore è senza benzina, manca un remo (si è perso durante l'aggressione), e sulla tolda sono in evidenza delle macchie dove il legno appare corroso.

Una scritta sull'unico salvagente indica che l'imbarcazione è di proprietà della hotel Centovalli di Locarno. L'hotel ha diligentemente denunciato il furto dello scafo alle autorità svizzere ed italiane. Ricordatevene se i personaggi si "dimenticano" di restituirlo.

Il guardiano delle chiuse, appena ritrovato il corpo, si è accorto del denaro e dei documenti. Sospettando si trattasse di una spia straniera, incerto sulla possibilità di intascarsi il denaro e inquietato dalle orribili circostanze del delitto, ha preferito non avvisare subito la polizia. (Nota: nel '35 c'era il fascismo, e il regime non andava tanto per il sottile sulle questioni anche lontanamente politiche: un non tesserato al partito - quale il guardiano - invischiato in una faccenda del genere aveva





quindi buone possibilità di finire in guai grossi).

I suoi scopi nell'immediato sono:

- ❁ Decidere se occultare il cadavere o se consegnarlo alle autorità.
- ❁ Impadronirsi del denaro (è disposto ad offrirne fino ad un terzo agli Investigatori per il loro aiuto).
- ❁ Accertarsi di essere al sicuro dalla "cosa" che ha mangiato la testa alla spia.

## Scena Seconda: CACCIA ALLA VOLPE

A questo punto i personaggi dovrebbero essere abbastanza curiosi o preoccupati da voler dar inizio a delle indagini. Hanno indizi che portano a varie città d'Europa, ed è indifferente andare prima in un posto piuttosto che in un altro.

### LOCARNO

Si trova sulla sponda svizzera del lago Maggiore, ed è un ridente centro di villeggiatura. Le lingue qui parlate sono l'italiano, il tedesco e il francese.

**Posto di Polizia:** hanno ricevuto notizia del furto della barca dall'Hotel Centovalli. Non hanno svolto indagini nè sanno nulla

**Hotel Centovalli:** a questo albergo appartiene la barca ritrovata a Sesto Calende: era stata sottratta nella notte del 5 febbraio. Il personale è restio ad ammetterlo (è necessario un  **tiro Convincere**) ma il sospettato principale è un cliente scomparso la stessa notte: un belga arrivato il giorno prima senza preavviso che è sparito lasciando la valigia disfatta in stanza e il passaporto alla reception: il documento lo identifica come Charles Hergè di Gent, disoccupato, ma la foto è indubbiamente la stessa che appariva nei passaporti dell'uomo decapitato...

Il documento è un falso, ma serve un  **tiro Legge** con una penalità del -20% per rendersene conto. L'indirizzo indicato come residenza non esiste. Per esaminare i bagagli di messier Hergè è necessario un  **tiro Raggiare** o corrompere il personale oppure avere un'ottima scusa. Intrufolarsi di soppiatto nella stanza non porterà risultato alcuno se non lo spaventare la coppia di anziani tedeschi che

ora la occupa: la valigia è infatti conservata in un magazzino del seminterrato.

All'interno del bagaglio ci sono due vestiti di buona fattura, un logoro abito da lavoro e un pigiama. Un  **tiro Individuare** permette di scoprire uno scomparto segreto, in cui si trova una lettera e un biglietto per il treno Monaco-Lucerna del giorno 1 febbraio 1935

La lettera è priva di busta, e datata 28 dicembre 1934 (vedi indizio ♣). La carta è intestata al negozio LA VIEILLE VILLE, rue Littrè, 6° arr, Paris. Curiosamente l'indirizzo è lo stesso indicato dal passaporto di Vanel (per ricordarsene è sufficiente un  **tiro Idea**).

Sull'agenda di Kinkel c'è un Daniel, ma al numero indicato non s'ottiene alcuna risposta: infatti al momento la casa di Girard è abbandonata (vedi la sezione dedicata a Parigi).

### ROTTERDAM

La lingua parlata in città è l'olandese, ma ci si può far capire col tedesco.

**Il Porto:** qui si possono ottenere informazioni sulle navi (non è necessario farlo di persona: gli Investigatori possono telefonare dall'Italia!). Ad ogni modo, queste sono le informazioni disponibili sulla Rokin. La nave è stata varata nel 1912, appartiene alla Società di Navigazione Commerciale di Rotterdam ed effettua traffici attraverso il Mediterraneo ed il Canale di Suez, fino alla costa araba. Arrivata in Rotterdam il 20 dicembre scorso è ripartita il 5 gennaio. Sarà di nuovo in porto dal 5 al 20 di marzo, ma gli Investigatori potrebbero preferire un'incontro a Marsiglia, dove la nave fermerà alla rada dal 17 al 20 febbraio.

**Capitaneria di porto:** gli Investigatori cercheranno informazioni al porto. Purtroppo non sarà facile: Rotterdam è uno degli approdi più importanti del mondo, vasto e caotico più di quanto v'aspettiate. Nei quartieri attorno ai moli si possono trovare merci provenienti da tutto il mondo, e ovunque si consumano traffici illegali dei più disparati generi.

Come regola generale ogni volta che i personaggi fanno qualcosa di sospetto (e guardarsi intorno continuamente è sospetto) un paio di attaccabrighe o truffatori gli si

appiccica addosso. Evitare attriti con la “fauna locale” non dovrebbe ridursi ad una questione di tiri di dado, ma va piuttosto sfruttata come occasione per del buon gioco del ruolo; comunque, se i personaggi non si riescono a trattenere e giungono alle mani, date ai loro avversari le statistiche riportate di seguito:

#### Farabutti del porto

FOR: 12      DES: 11      INT: 7  
COS: 10      FAS: 8      MAN: 8  
TAG: 10      SAN: 40      EDU: 8

Bonus al Danno: nessuno

PF: 10 □□□□□□□□□□

#### Armi:

✂ Coltello da tasca (30%), Danno 1d3,  
Attacchi 1, Punti danno 9

#### LA ROKIN

Vedi la sezione su Rotterdam per la rotta della nave: può essere incontrata nei porti di Rotterdam o di Marsiglia.

**Il capitano Bøll:** parla correttamente francese e olandese. E' un vecchio lupo di mare che sarà lieto di rispondere alle domande degli Investigatori di fronte a un bicchiere di gin. Ammette senza problemi che un marinaio belga di nome Hergè ha abbandonato la ciurma appena sbarcati a Rotterdam nel dicembre scorso. Era stato reclutato nella stessa città pochi mesi prima e aveva compiuto un solo viaggio sulla Rokin.

La Rokin fa rotta Rotterdam-Marsiglia-Atene-Suez. Questo se i personaggi hanno intenzione di farsi dare un passaggio fino in Grecia...

**L'equipaggio:** si tratta di sei uomini. Tutti hanno conosciuto Hergè, e sono concordi nell'affermare che non era fatto per il mare (“*Un soggetto troppo delicato per questo lavoro da Veri Uomini! Argh! Argh!*”).

Aveva uno strano concetto di privacy, tanto da pagare una somma al suo compagno di branda per non dover dividere con lui l'armadietto. In effetti, essendo Hergè scappato con la chiave, è chiuso ancora adesso. Gli Investigatori possono aprirlo con la chiave trovata addosso al cadavere: all'interno, coperti da un mucchio di stracci, ci sono piccoli frammenti di argilla colorata di nero e rosso. Un  **tiro Archeologia**

rivela che sono frammenti di un vaso, probabilmente risalente all'antica cultura greca. Se interrogati sul loro ex-collega, i marinai ricordano un solo fatto curioso: durante la sosta al Pireo, il porto di Atene, Hergè non è andato a gozzovigliare cogli altri, ma appena sbarcato è sparito su un'auto che lo attendeva al molo, per ritornare a tarda notte con un grosso pacco. Disse poi d'essere stato ospite di dei parenti greci, giustificando così il misterioso bagaglio come “doni per sua madre”. Questo la notte del 14 novembre 1934.



#### BERLINO

In Germania nel 1935 il potere è saldamente in mano ai nazisti. Destare qualche sospetto potrebbe portare a un'accusa di spionaggio e all'incarcerazione; destarne troppi garantisce un soggiorno al campo “sperimentale” di Dachau.

Meglio non girare di notte e fare attenzione alle pattuglie (formate di solito da tre o quattro uomini armati di pistola). La lingua parlata è naturalmente il tedesco, ma è comunque facile trovare un interprete.

**Uffici dell'anagrafe:** Qui gli Investigatori possono ottenere l'indirizzo di Von Wöellern: l'unico in città a portare quel cognome abita sull'Unter der Linden. E' rintracciabile anche l'indirizzo di Kinkel (ma è segnato sul suo passaporto!)

**Appartamento di Franz Kinkel:** è un'elegante abitazione nel centro città, al terzo piano d'un

signorile palazzo ottocentesco. Un portiere controlla l'ingresso di giorno, mentre la notte il portone è sbarrato. Il portiere sa poco riguardo a Kinkel, se s'ecceppa che è quasi sempre in viaggio per lavoro ed è fidanzato con una graziosa ragazza bruna.

Infiltrarsi nelle stanze di Kinkel richiede un  **tiro Riparazione Meccanica**  per scassinare la serratura: un successo di almeno 15 punti percentuali rivela che essa è già stata forzata, e da un professionista. Gli Investigatori trovano la casa abbandonata da almeno un mese (presumendo che arrivino attorno a metà febbraio); abiti di buona fattura sono ordinati

negli armadi e una buona collezione di volumi in tedesco, francese, inglese ed olandese adorna le pareti dello studiolo. Se gli Investigatori esaminano i volumi con attenzione (cosa che richiede 5 ore di lavoro o un  **tiro Individuare**  con una penalità di -20%) possono trovare, in un volume di storia greca, la foto d'una nave: sulla fiancata si legge la scritta "Rokin". Sul retro dell'immagine è tracciata a penna la scritta: "Pireo 10/15 nov". Un  **tiro Geografia**  rivela che il Pireo è il

porto di Atene e telefonando a Rotterdam si può scoprire che la data corrisponde ad uno scalo della Rokin in quell'approdo.

In questa stanza c'è anche una cassettera, ma l'archivio che v'era contenuto è stato rimosso, mentre nella scrivania tutti gli appunti sono svaniti e sul tavolo troneggia solitaria la foto d'una graziosa ragazza bruna, la cui dedica recita "Al mio caro Franz, con amore da Hilda". Il suo numero di telefono è rintracciabile sulla guida trovata in tasca a Kinkel: vedi la sezione seguente.

**Hilda Brummer:** Contattare Hilda non è facile, soprattutto perchè vive con un padre

geloso e sospettoso che ama rispondere al telefono: superare la sua guardia è questione di interpretazione e gioco di ruolo.

La ragazza è la fidanzata di Franz Kinkel. Non ha notizie dell'amato da quando questi ha lasciato Berlino il 18 gennaio: naturalmente crede che Franz lavori per un'azienda di tessuti e non sospetta nulla di altre sue attività.

Se interrogata con astuzia e gentilezza rivelerà che Frank era assiduo frequentatore di un salotto molto esclusivo che si raduna due o tre volte al mese nel palazzo del barone Von Wöllern. Hilda si è spesso chiesta come sia mai Frank vi avesse accesso, non essendo nè

un nobile, nè un ufficiale del regime.

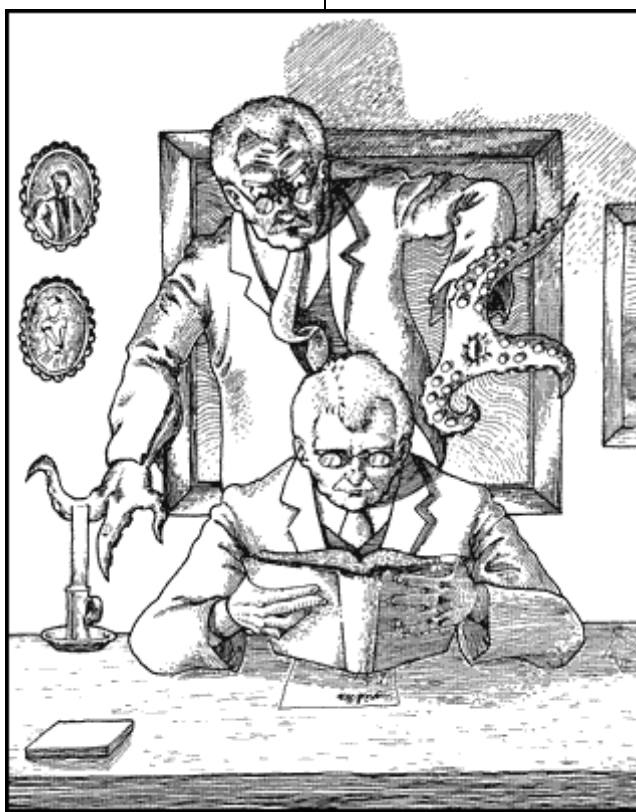
Se viene raggiunta dalla notizia della morte del fidanzato (sempre che la cosa non sia stata già da tempo resa di dominio pubblico) la ragazza subisce un crollo psicologico; sarebbe meglio che gli

Investigatori esercitassero con lei un po' di tatto.

**Appartamento di Von Wöllern:** occupa il quarto e ultimo piano di un palazzo signorile sull'Unter den Linden, la ricchissima via delle ambasciate che porta al Reichstag.

Il portiere dell'edificio sa che il Barone è un ricco scapolo con molte e distinte frequentazioni. Al momento non è a Berlino. Riguardo alle riunioni che si tengono nell'appartamento può solo confermare che si tratta di non più di sette o otto gentiluomini dall'aria distinta.

I personaggi possono ottenere maggiori informazioni solo intrufolandosi nell'appartamento, e così facendo non possono fare a meno di farsi notare da due figure che sono incaricati di sorvegliare la casa: si tratta di agenti della Gestapo (polizia politica) che da tempo sorvegliano il Barone





Von Wöllern e la sua cerchia, sospettati di attività contro il Reich.

Mentre i personaggi ispezionano l'appartamento, gli agenti telefonano alla Centrale per avvertire dell'intrusione, quindi si preparano a tendere un agguato ai personaggi, che essi credono essere sgherri inviati del Barone per recuperare qualcosa. Seguiranno gli Investigatori, se necessario in auto, e li attaccheranno di sorpresa appena si saranno allontanati dai quartieri alti.

#### **Agenti della Gestapo**

FOR: 16      DES: 15      INT: 13  
COS: 13      FAS: 10      MAN: 10  
TAG: 13/17    SAN: 50      EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4/+1d6

PF #1: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #2: 15 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

#### **Abilità:**

Guidare auto 55%, Intrufolarsi 50%,  
Nascondersi 45%

#### **Armi:**

✂ Pistola cal. 32 automatica (60%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 8, Punti danno 8, Malfunzionamento 99

#### **Note:**

Hanno in tasca dei tesserini che identificano la loro professione.

Qualunque sia l'esito di questo scontro, la Gestapo sarà stata avvertita dell'esistenza degli Investigatori e d'ora in poi starà loro alle costole, nella speranza di scoprire così le macchinazioni del Barone. Nel proseguo dell'avventura, questa "attenzione" si rivelerà sotto forma di aggressioni al gruppo degli Investigatori, come è descritto dettagliatamente nelle sezioni riguardanti Parigi, Atene e il castello di Freising. Comunque, se il gruppo fosse poi così abile da riuscire a far perdere le sue tracce ai segugi che lo tallonano, questi incontri dovrebbero essere ignorati.

Nell'appartamento, che è alquanto spazioso ed elegante, gli unici elementi d'interesse sono nello studio privato del Barone, a meno che gli Investigatori si dimentichino di essere tali e vogliano calarsi nei panni dei ladri: in tal caso il bottino sarebbe ricco, ma fornirebbe una valida scusa alla Gestapo per incarcerare i personaggi ed estorcergli qualche informazione.

Nello, studio, dicevamo, è possibile scovare vari indizi, per cui saranno necessari diversi **tiri Individuare**:

🎲 Cestino della carta straccia: qui, mischiato all'altra spazzatura, c'è un ritaglio del quotidiano tedesco "Spiegel" del 26 gennaio 1935. Il titolo recita "sventato furto al Louvre" (vedi indizio ♦).

🎲 La biblioteca: tra i molti volumi di storia e saggistica, gli Investigatori possono trovare un testo sulla dinastia dei Von Wöllern, dove si indica il castello di Freising, in Baviera, come sede avita della famiglia.

Un altro volume degno di nota è la "GENESI DEI MITI GRECI" di Arturo Graf : sono sottolineate le parti riguardanti il mito di Pandora. Per ricordare il mito occorre un **tiro Antropologia**: Pandora ricevette da Zeus un vaso con l'ordine di non aprirlo, ma per curiosità la ragazza trasgredì il divieto liberando i mali che vi erano imprigionati e che da allora affliggono l'umanità, nel vaso rimase solo la Speranza.

🎲 La scrivania: c'è una statuetta di un uomo grasso e cosparso di bocche con denti molto aguzzi, dall'aria assurdamente nevrotica. Un **tiro Miti di Cthulhu** rivela che si tratta di Y'Golonac. Inoltre in un cassetto c'è una pistola (una luger P08) senza munizioni.

**Staatliche Museen**: gli Investigatori prima o poi arriveranno qui per cercare il Cratere dei Giganti e scopriranno con disappunto che il pezzo non è esposto.

Il direttore, herr Voss, un uomo alto, dalla carnagione pallidissima e con un'aria deperita che contrasta fortemente col color rosso sgargiante del suo farfallino, è un membro del gruppo del Barone Von Wöllern e ha sottratto il vaso da tempo. si sforzerà di assicurare i personaggi che esso si trova al sicuro, ma essendo attualmente sottoposto a restauro non può essere ammirato. Comunque un **tiro Psicologia** con una penalità di -20% rivelerà che non è sincero.

Visto che entrare nei magazzini è impossibile, perché sono strutturati come una cassaforte e solo il direttore ha le chiavi, che tiene al sicuro. Gli investigatori potrebbero pensare di rivolgersi ai restauratori impiegati nel museo,

ma tutti negheranno di avere mai esaminato il vaso in questione.

Se i personaggi non appaiono convinti della versione del direttore Voss quest'ultimo preferirà allontanarsi da Berlino, rifugiandosi al castello di Freising. Nel caso (malauguratissimo) che gli investigatori riescano in qualche modo ad ottenere da lui le chiavi, Voss non avrà il tempo di spifferare altro: dalla sua bocca, dalle orecchie e dalle narici inizierà una copiosa emorragia, quindi sul corpo inizieranno ad apparire dei tagli, e da tutte queste cavità spunteranno fuori migliaia di ragni, che divoreranno completamente il corpo in pochi attimi per poi scomparire nel nulla. Un  **tiro Zoologia**  rivela che si tratta di esseri simili a ragni, ma sconosciuti. Un  **tiro Miti di Cthulhu**  svela che si tratta di servitori minori di un qualche dio.

**Appartamento di Voss:** se gli Investigatori sono così accorti da voler visitare anche questa locazione, verranno premiati dal ritrovamento di una statuetta identica a quella del Barone Von Woellern, raffigurante un grasso uomo deforme cosperso di fameliche bocche che rappresenta Y'golonac, e di un amuleto di ferro con raffigurato un passero (vedi "Il Tempio di Pandora", nella sezione dedicata al Castello di Freising)

**Centrale della Gestapo:** se gli Investigatori vengono catturati dagli agenti che sorvegliano l'abitazione del Barone, verranno condotti nei sotterranei di questo tetro edificio.

Qui saranno duramente interrogati e se necessario torturati perchè rivelino tutto ciò che sanno sull'associazione di Von Wöllern.

Ogni ora di tortura infligge 1 PF e per non cedere alle violenze ogni Investigatore deve lanciare 1d20 ed ottenere un risultato uguale o inferiore al proprio punteggio di COS, che va ripetuto per ogni ora di "trattamento").

A fine interrogatorio i personaggi verranno rilasciati, a meno che ci siano elementi per considerarli spie e quindi ucciderli senza processo. Dissuadete i personaggi dal tentare un assalto contro la centrale, descrivendola come un fortino pesantemente difeso da agenti armati di mitragliatrici.

## IL CONFINE TEDESCO

Se, come appare probabile, gli Investigatori avranno attirato l'attenzione della Gestapo, saranno sottoposti ad un'accurata perquisizione da parte dei frontalieri tedeschi. Come regola generale, il Custode tenga conto che per nascondere alla loro vista un oggetto è necessario riuscire in un  **tiro Camuffarsi** .

Le guardie hanno ricevuto ordine dalla Gestapo di sequestrare tutti gli oggetti e i documenti sospetti, ma di non arrestare gli Investigatori: intendono infatti farli seguire di nascosto nella speranza che li conducano dal Barone o da qualcuno dei complici di quest'ultimo.



## GENT

Il gruppo potrebbe giungere fin qui per cercare indizi riguardo all'identità belga di Franz Kinkel. Purtroppo indizi a Gent non ve ne sono.... In città ci si può far capire benissimo parlando francese.

**Uffici dell'anagrafe:** il personale confermerà la falsità del passaporto, pur riconoscendolo come un'ottima imitazione.

**Casa di Hergé:** all'indirizzo fornito dal passaporto corrisponde un campo da tennis.

## PARIGI

La Ville Lumière del '35 è una città violentata da un caoticissimo traffico: allontanandosi un poco dalle arterie principali è però ancora possibile gustare appieno le romantiche atmosfere che l'hanno incoronata tra le più affascinanti città del pianeta.

**Nota:** se gli Investigatori hanno attirato l'attenzione della Gestapo a Berlino, il loro

soggiorno parigino sarà sorvegliato da due agenti in incognito il cui compito è raccogliere informazioni sull'organizzazione del Barone Von Wöllern.

#### Agenti della Gestapo

FOR: 16      DES: 15      INT: 13  
COS: 13      FAS: 10      MAN: 10  
TAG: 13/14    SAN: 50      EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF #1: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #2: 14 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

#### Abilità:

Guidare auto 55%, Intrufolarsi 50%,  
Nascondersi 45%

#### Armi:

✂ Mitra Thomson (40%), Danno 1d10+2,  
Gittata 20 m, Colpi 1 o 1 raffica, Munizioni  
20, Punti danno 8, Malfunzionamento 96,  
con altri due caricatori ciascuno

Non hanno documenti d'identità, ma un  **tiro Antropologia** li può identificare come tedeschi. Ogni tanto il Custode deve far lanciare ai giocatori 1d100, senza informarli del motivo. Si tratta di **tiri Individuare** ed un risultato positivo indica che l'Investigatore ha la sensazione di essere spiato o seguito.

**Uffici dell'anagrafe:** gli impiegati riconosceranno il passaporto intestato a Vanel come falso.

**Biblioteca/emeroteca:** i giornali parigini hanno dato molto spazio alla faccenda del furto al Louvre. Il Custode deve permettere un  **tiro Biblioteconomia** a ciascun Investigatore per ogni mezza giornata di ricerche e fornire una delle seguenti informazioni per ogni successo, partendo dalla prima:

🕸 Il furto è stato tentato nella notte tra il 24 e il 25 gennaio. Quattro uomini sono entrati nel museo, ma la polizia stava da tempo pedinando uno di loro, ed ha potuto così intervenire in tempo. Il probabile bersaglio dei ladri era un cratere greco del VI sec. AC.

🕸 Il responsabile dell'indagine è il tenente di polizia Jerome Duellin, del I arrondissement (distretto). Il tenente sta investigando nel campo dei ricettatori d'oggetti d'arte da alcuni anni, ma aver

impedito questo furto è il suo primo grande successo.

🕸 Il Cratere in questione è un oggetto raro e prezioso: è decorato con immagini di lotta tra uomini e giganti e scene di un rito religioso, ed è il gemello di un altro vaso conservato allo Staatliche Museen di Berlino. Fino a pochi mesi fa si credeva fossero le uniche opere rimaste dell'autore noto come Maestro del Vaso dei Giganti, ma nel giugno del 1934 una spedizione americana guidata dal prof. Hood ha ritrovato un terzo vaso decorato approssimativamente con lo stesso motivo nei pressi di Atene, in Grecia.

🕸 Il 19 dicembre 1934 l'ispettore Jerome Duellin è stato ferito e il suo collaboratore, Renè Garros, ha perso la vita in un agguato teso da ignoti malviventi in un magazzino nella periferia della città. Non sono disponibili altre notizie in quanto la polizia ha invocato il segreto istruttorio sulla vicenda

**Posto di polizia del I arrondissement:** qui lavora il tenente Jerome Duellin, che gestisce l'indagine sul tentato furto al Louvre. Il tenente è un uomo di meno di quaranta anni, coi capelli ricci tagliati corti e una visibile cicatrice lungo la guancia sinistra ( "ricordo" dell'agguato di dicembre, in cui è stato anche colpito al braccio).

E' abbastanza educato, per un poliziotto, e riceverà gli Investigatori con cortesia se questi hanno qualche elemento interessante per le indagini che sta conducendo sui trafficanti d'arte. Se il gruppo sceglie di dividere con Duellin parte delle sue conoscenze, sarà ricompensato con delle utili informazioni riguardo a Daniel Girard.

Il tenente ritiene che Girard sia la mente di un'organizzazione di ricettatori, anche se non è mai riuscito ad incastrarlo: è il proprietario di un negozio d'antiquariato vicino al boulevard du Montparnasse, ed ha improvvisamente lasciato la città dopo il tentato furto. Il negozio è tenuto aperto da un commesso estraneo alla faccenda, ma la sua villa fuori Parigi è vuota.

Se interrogato su Vanel riconoscerà il nome di uno dei collaboratori di Girard, ma informerà i personaggi che il nome e l'identità sono risultati falsi ad un'accurata indagine; inoltre



Vanel è assente da Parigi almeno dal luglio scorso.

Duellin parla malvolentieri dell'agguato del 19 dicembre, perchè sa di avere peccato d'ingenuità nel seguire le indicazioni di una telefonata anonima. Nel magazzino abbandonato indicato come teatro d'uno scambio di opere rubate, un gruppo di sgherri aspettava i poliziotti per riempirli di piombo. Da allora Duellin è ancora più determinato nelle sue indagini, perchè se è diventato così scomodo da dover essere eliminato, significa che è davvero vicino a scoprire qualcosa di grosso.

Prima che i personaggi lascino il suo ufficio, il tenente provvederà ad avvisarli di non tentare, col loro ammirabile ma inutile dilettantismo, d'intralciare il suo lavoro.

**Casa di Girard:** si tratta di una villa con giardino appena fuori città, protetta da un alto muro, ed un  **tiro Scalare** è necessario per scavalcarlo.

Chiunque si avvicini nota, se riesce in un  **tiro Individuare**, un uomo che gironzola apparentemente senza scopo davanti al cancello. Si tratta di un agente di polizia in borghese che non esiterà ad arrestare i personaggi se questi si fanno scorgere mentre cercano di entrare (dovranno poi giustificarsi col tenente Duellin - vedi sezione "Posto di polizia").

La casa, un edificio settecentesco, è enorme. Girard ne occupa solo una parte, che ha arredato secondo il suo gusto di antiquario con una splendida collezione di pregevoli arredi risalenti all'epoca del Re Sole. Girard è un uomo scaltro, e prima di fuggire ha portato

con sé tutto il materiale compromettente. Tutto ciò che può ancora interessare il gruppo è descritto di seguito:

🌀 **Salotto:** in questo piccolo salottino dalle pareti affrescate spicca una mostruosa statuetta appoggiata sul camino. Un  **tiro Miti di Cthulhu** rivela che si tratta di Y'Golonac. La statua è identica a quella che si trova nell'appartamento berlinese del Barone Von Wöllern.

🌀 **Biblioteca:** tra i volumi si notano subito una decina di spazi vuoti. Un  **tiro**

**Biblioteconomia** permette di riconoscere tra i volumi rimasti una buona collezione di testi sulla magia nera. Un  **tiro Occultismo** svela che si tratta di opuscoli divulgativi, alquanto fantasiosi ma decisamente poco credibili.

**Un imprevisto:** se gli agenti della Gestapo stanno già spiando gli Investigatori, li assalteranno quando questi sono nella casa. Si ricordi infatti che la polizia politica tedesca pensa che i personaggi siano complici dei cospiratori ed è logico

quindi che, vedendoli entrare nella stanza di Girard, immaginino ch'essi siano lì per recuperare del materiale destinato a Von Wöllern e nascosto in un qualche anfratto segreto.

I due agenti (sono descritti con le statistiche all'inizio della sezione "Parigi") strangolano il poliziotto davanti all'ingresso e s'introducono in silenzio nella casa. La loro intenzione è prendere gli Investigatori di sorpresa, ma permettete a ogni personaggio di tentare un  **tiro Ascoltare**: il successo indica "un suono di



passi nella stanza accanto". Dopo un round gli uomini della Gestapo aprono il fuoco sul gruppo, se possibile da una posizione riparata.

**La Vieille Ville:** il negozio di Girard occupa interamente un piccolo edificio composto di due piani. Al piano terra l'esercizio commerciale, al piano superiore un appartamento che veniva utilizzato da Kirkel/Vanel. C'è anche uno scantinato segreto, dove Girard stesso si nasconde. L'accesso è celato da una botola sotto il bancone.

Il negozio: le sue due sale sono ingombre di oggetti d'arte antica provenienti da tutto il mondo. Degna di nota la collezione di mobili francesi del '600-'700. E' gestito da un ragazzo di nome Bertrand, che risponde con gentilezza alle domande degli Investigatori fingendosi all'oscuro delle attività illegali del suo datore di lavoro, ma alle prime domande avviserà, tramite un tirante nascosto sotto il bancone, Girard dell'inopportuna visita. Il rumore del meccanismo è avvertibile se qualcuno riesce in un  **tiro Psicologia** con una penalità di -20%. Il commesso afferma che Girard si trova in viaggio in Oriente per contattare i suoi fornitori. Non sa dove sia Vanel, dato che non lo vede dall'estate scorsa, ma permetterà di visitare il suo

appartamento. Se un Investigatore riesce in un  **tiro Psicologia**, noterà che il permesso viene accordato però con troppa facilità.

Tutte le sere, prima di chiudere il locale, Bertrand scende nello scantinato per parlare con Girard, quindi chiude il negozio e torna alla sua abitazione. Di notte il locale è vuoto.

Appartamento di Vanel: tre stanze spartanamente arredate. Nel camino ci sono resti di carte bruciate, e questo è tutto ciò che si può scoprire qui d'interessante.

Scantinato: in queste stanze segrete Girard si



nasconde dalla polizia in attesa di ritentare il furto al Louvre.

Sa di non poter prendere un treno o comunque allontanarsi dalla città senza essere individuato dagli uomini del tenente Matron, perciò ha deciso di aspettare qui sotto che le acque si calmino.

L'unico accesso è per una botola sotto il bancone, coperta da un tappeto. Un filo passa attraverso la botola, ed un tiro **Riparazione Meccanica** lo identificherà come una specie di allarme. In effetti tirandolo si provoca il movimento di una tenda nella sottostante stanza segreta: Girard preferisce essere avvisato per tempo delle visite.

La stanza su cui s'apre la botola è un piccolo magazzino, ma celato dietro gli scaffali che ingombrano la parete nord c'è un passaggio segreto (**tiro Individuare** per scoprirlo) che porta al rifugio di Girard: una sala ingombra di libri e cartacce, con al centro un tavolo di quercia.

L'antiquario non si fa cogliere di sorpresa dall'arrivo degli Investigatori. Al primo movimento della porta afferra un coltello e s'incide il polso, inondando di sangue una ciotola piena di polvere giallastra che si trova sul tavolo a centro sala. Subito la polvere prende a bruciare d'un fuoco senza fiamma, e dalla ciotola fuoriescono una moltitudine di esseri simili a ragni. Un **tiro Zoologia** rivela che si tratta di esseri simili a ragni, ma sconosciuti. Un **tiro Miti di Cthulhu** svela che si tratta di servitori minori di un qualche dio.

Questi esseri attaccano il gruppo ed ogni Investigatore deve effettuare un **tiro Sanità** (0/1d6). Ogni personaggio deve fronteggiare 1d10 ragni, ognuno dei quali colpisce automaticamente e causa un punto di danno per round. I mostri sono troppo piccoli per poter essere centrati dalle pallottole e le armi da taglio ne uccidono uno solo per ogni colpo andato a segno. Ben più efficace è il fuoco, che ne elimina 1d6 ogni round. Comunque, i "ragni" non sono veloci, e se si impiega un round a scrollarseli di dosso (per esempio rotolandosi a terra) non si subiscono danni.

Mentre le creature impegnano gli Investigatori, Girard afferra un volume e cerca di farsi strada verso l'uscita. Il suo scopo è riuscire a rifugiarsi dai suoi complici in Germania.

### Daniel Girard

FOR: 8      DES: 12      INT: 15  
COS: 9      FAS: 10      MAN: 14  
TAG: 11      SAN: 42      EDU: 17

Bonus al Danno: nessuno

PF #1: 10 □□□□□□□□□□

**Abilità:**

**Armi:**

✂ Pugnale (35%), Danno 1d4+2, Colpi 1,  
Punti danno 15

**Note:**

Girard indossa un medaglione di ferro raffigurante un passero.

Il volume è un manoscritto incompleto e privo di titolo. Si tratta d'una traduzione in francese dei primi capitoli d'un testo, ad opera dello stesso Girard, il cui originale è già in Germania.

La lettura del libro causa la perdita di 1d6 SAN e permette di aggiungere +3% ai Miti di Cthulhu. Contiene l'incantesimo (INTx2) "Evoca servitori minori di Y'Golonac", che evoca i ragnetti di cui sopra. Il rito richiede ossa sbriciolate di ghouls e sangue umano, oltre al sacrificio permanente di 3 punti MAN.

Il testo è anonimo e si promette di tramandare la memoria di un antichissimo culto che venne proibito dai Sacerdoti di Atene. Si fa anche parola di un Alto Rituale, ma la traduzione s'interrompe prima che questo venga descritto. Oltre a questo testo nella stanza c'è una buona biblioteca di volumi dedicati all'occultismo e alla mitologia greca (per lo più provenienti dalla villa di Girard), un vocabolario francese-greco antico, una pianta del Louvre e una lettera in francese (vedi indizio ♠). La lettera è stata spedita da Freising il 27 gennaio 1935, ed è priva di mittente. Un **tiro Geografia** o INTx3 permette di ricordare che si tratta di un paese in Baviera, non lontano da Monaco.

Un imprevisto: se gli Investigatori sono sotto il controllo della Gestapo e non hanno visitato la casa di Girard, verranno assaliti all'uscita del negozio dai due agenti descritti all'inizio della sezione "Parigi". Naturalmente il Custode dovrà poi ignorare l'assalto all'interno della villa dell'antiquario.

**Museo del Louvre:** nella sala del Cratere dei Giganti c'è sempre un agente in divisa, inviato da Duellin (anche di notte).

Il Cratere è decorato con una gigantomachia e con una scena di banchetto, e non presenta nulla di strano.

Un inviato del Barone Von Wöllern tenterà di rubare il vaso, ma l'assalto dovrebbe avvenire quando il gruppo dei giocatori ha lasciato Parigi. E se i maledetti decidono di rimanere a proteggere il vaso? Nessun problema, il furto sarà compiuto di notte, quando per loro non c'è modo di intrufolarsi nel museo a causa dei molti e sospettosi poliziotti. Semplicemente, una mattina il Custode deve consegnare loro l'articolo che si trova nella prossima sezione.

### UNA NOTIZIA DA PARIGI

Qualche giorno dopo che il gruppo ha lasciato la capitale francese, il Custode deve consegnare loro l'articolo di giornale (vedi indizio ♥), dicendo che la notizia è apparsa in prima pagina dai quotidiani del posto dove si trovano. Se nessuno conosce la lingua del posto, "aggiungete" alla suddetta prima pagina una foto del cratere. Questo dovrebbe solleticare la curiosità degli Investigatori abbastanza da indurli ad acquistare il giornale e trovare qualcuno in grado di tradurre il pezzo. Se i personaggi visitano il museo dopo il furto, scopriranno sul terreno della sala del Cratere macchie d'acido simili a quelle che trovarono sul motoscafo di Kinkel.

Duellin, se interrogato, riferirà loro che i corpi degli agenti uccisi sono stati colpiti con un'arma bianca, forse una spada, ma i segni sui cadaveri parevano inferti da degli enormi artigiani.

Inoltre non si è ancora scoperto come i ladri abbiano fatto a entrare ed uscire dall'edificio.

### ATENE

La città è povera e anonima, poco più che un borgo di pescatori su cui troneggiano le rovine di un passato glorioso ed ingombrante. E' difficile trovare qualcuno che conosca altre lingue oltre al greco moderno.

**Nota:** se gli Investigatori hanno attirato l'attenzione della Gestapo a Berlino, il loro soggiorno sarà sorvegliato da tre agenti in incognito il cui compito è raccogliere

informazioni sull'organizzazione del Barone Von Wöllern.

### Agenti della Gestapo

FOR: 16      DES: 15      INT: 13

COS: 13      FAS: 10      MAN: 10

TAG: 13/11/16 SAN: 50      EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF #1: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #2: 12 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #3: 15 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### Abilità:

Guidare auto 55%, Intrufolarsi 50%, Nascondersi 45%

### Armi:

✂ Pistola cal. 32 automatica (60%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 8, Punti danno 8, Malfunzionamento 99

Non hanno documenti d'identità, ma un  **tiro Antropologia** li può identificare come tedeschi. Ogni tanto il Custode deve far lanciare ai giocatori 1d100, senza informarli del motivo. Si tratta di **tiri Individuare** ed un risultato positivo indica che l'Investigatore ha la sensazione di essere spiato o seguito.

**Il Pireo:** è il porto di Atene, indubbiamente l'area più attiva della città. Dagli archivi della capitaneria risulta che durante il suo ultimo passaggio la Rokin è rimasta in porto dal 10 al 15 novembre 1934.

**Emeroteca:** le uniche notizie utili ai personaggi sono quelle riguardanti la spedizione archeologica del prof. Hood. Per venirne a parte è richiesto un  **tiro Biblioteconomia**, che permette di scoprire che è arrivata in Grecia nel marzo 1934 per compiere degli scavi nell'area di Ramnunte, a circa 20 chilometri da Atene.

**Università:** tutti gli archeologi dell'università conoscono di fama il prof. Hood. Sanno che lavora da oltre un anno agli scavi di Ramnunte e che non lascerà la Grecia almeno fino all'estate. Possono confermare che la spedizione Hood ha riportato alla luce molti importanti reperti, tra cui anche un Cratere simile a quelli di Parigi e Berlino.

Qui è anche possibile consultare una copia (in inglese) dell'ultima pubblicazione di Hood, un



enorme tomo intitolato "The fall of Pericles" (La caduta di Pericle), in cui lo scienziato descrive l'inizio della guerra del Peloponneso (431 A.C.).

**Ramnunte:** la spedizione archeologica del prof. Hood si trova qui, tra gli imponenti resti di un antico complesso dedicato a Nemesis (che un  **tiro Storia** permette di identificare come la dea della vendetta divina) eretto attorno al VI secolo A.C.

**Il professor Hood:** docente di Storia Greca all'Università di Boston, il professore ha circa cinquant'anni e porta una corta barba.

Profondamente appassionato al suo lavoro, quando ne parla ad estranei diventa facilmente così prolisso da risultare insopportabilmente noioso.

Tra le abilità principali del prof. Hood ci sono:  
Antropologia 40%,  
Archeologia 75 %,  
Leggere/Scrivere Latino 60%, Leggere/Scrivere Greco antico 75%, Parlare Francese 50%, Parlare Inglese 85%, Storia 85%.

Con lui lavorano quattro assistenti. Se interrogato sul Cratere il professore, dopo una lunghissima divagazione sulla qualità delle ceramiche elleniche, confermerà la scoperta, avvenuta a giugno del 1934 sotto gli scavi del tempio di Nemesis (non era presente e non ricorda i particolari). Il vaso era in frantumi, e tutti i pezzi raccolti sono stati messi in una cassa in attesa d'essere spediti in America e ricomposti. Purtroppo il reperto è andato completamente distrutto in un incendio che si è sviluppato nel magazzino una notte dello scorso dicembre. Il professore non sa dire molto sull'incidente, poichè i suoi alloggiamenti sono lontani dal magazzino, ed egli è potuto arrivare solo quando il fuoco era stato già domato.

Ricorda comunque che il primo a dare l'allarme fu George McGowan, uno dei suoi collaboratori più giovani.

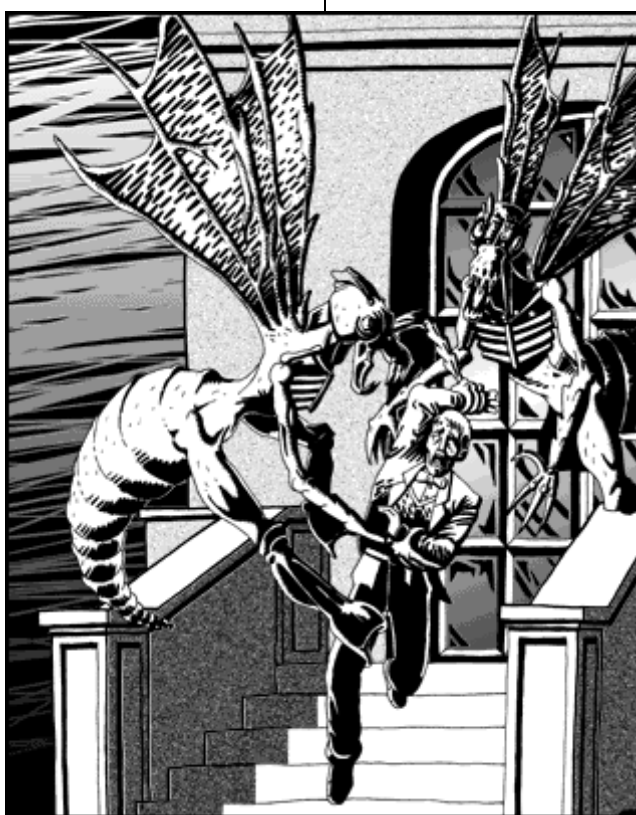
**George McGowan:** è un giovane studente di archeologia, un ragazzo alquanto serio. La notte del 14 dicembre 1934 s'era attardato nel laboratorio (il locale dove vengono compiute le opere di restauro) quando s'è accorto di un incendio che divampava all'interno del magazzino.

Nonostante il suo pronto intervento alcune casse sono andate bruciate, e tra esse quella con i cocci del Cratere dei Giganti. Non ha

idea di cosa possa aver appiccato il fuoco, ma esso sembrava, a parer suo, essere nato tra le casse dei reperti (non crede comunque che si tratti di un incendio doloso.

Autocombustione?).

Ricorda bene il vaso, i cui frammenti lasciavano indovinare il disegno di una lotta fra umani e giganti. George era rimasto inquietato dalle figure dei giganti, che parevano avere qualcosa di "sbagliato", e s'era ripromesso di osservare con cura il vaso una volta che questo fosse stato



restaurato.

Era presente al momento della riesumazione dei cocci, che sono stati trovati esattamente sotto una lapide incastonata nel pavimento del tempio dedicato a Nemesis. Questa lapide, ben conservata, è stata riposizionata dopo i restauri del pavimento.

**Tempio di Nemesis:** di architettura dorica, è il maggior edificio del complesso, situato fianco a fianco col piccolo tempio di Themis. Poco rimane al suo interno, e della grande statua della dea che vi troneggiava restano solo parte dei calzari. La lapide sotto cui è stato ritrovato il Cratere reca un'incisione in greco antico,

incisa a lato d'un rovinato bassorilievo raffigurante un uccello, che un  **tiro Arte (scultura)** rivela essere un passero. Se l'iscrizione viene tradotta, si può leggere: "Gli dei generosi soddisfano i desideri degli uomini, ma il prezzo che richiedono è pari all'ambizione del desiderio".

Un imprevisto: il Custode dovrebbe fare in modo che gli Investigatori rimangano alloggiati in albergo ad Atene almeno un giorno o due dopo la visita a Ramnunte (dopotutto i treni e le navi non partono "a comando") così da dar modo agli agenti della Gestapo di ispezionarne la stanza durante la loro assenza.

Date comunque ai personaggi la possibilità di cogliere gli agenti con le mani nel sacco. Un indizio del tipo: "Sembra che ci sia un uomo nella hall che vi osserva mentre uscite per andare a cena" dovrebbe essere abbastanza, ma assicuratevi d'aver almeno messo una pulce nell'orecchio degli Investigatori.

### Scena Terza: IL RITO DI PANDORA

Dopo le lunghe indagini attraverso l'Europa i personaggi sono finalmente arrivati al castello dove il Barone Von Wöllern si è rifugiato insieme ai suoi discepoli per concludere l'antico rito narrato nel volume ritrovato da Girard.

I cospiratori ritengono di essere protetti più dalla segretezza che dalle armi, e sono quindi accompagnati solo da poche guardie. Dopotutto senza prove la Gestapo non può intervenire contro di loro (sono tutti uomini assai influenti).

### IL CASTELLO DI FREISING

Si trova 30 km a nord-est di Monaco, sulle sponde del fiume Amper. La costruzione risale al XV secolo e si erge sul piccolo borgo omonimo dall'alto di una collinetta ricoperta d'abeti.

**Villaggio di Freising:** al villaggio tutti sanno che il Barone si trova al castello. Risiede lì ininterrottamente da inizio gennaio con un gruppo di amici e alcuni servitori. Il fatto desta una certa curiosità tra i villici, in quanto mai il Barone aveva abitato la sua fatiscante dimora avita per periodi più lunghi di un fine

settimana, mostrando di preferire il clima mondano della Capitale all'atmosfera selvaggia di questi luoghi.

**La Gestapo:** *(ignorare questo paragrafo se il gruppo non ha incontrato gli emissari della Polizia Politica nel corso dell'avventura)* Otto agenti su due autovetture arrivano a Freising subito dopo gli Investigatori e si appostano sulla strada che conduce al castello, in un luogo riparato distante circa un miglio dalle mura.

Il Custode non deve farli intervenire mentre gli Investigatori esplorano il castello. Il loro compito è bloccare la strada e perquisire e interrogare chi vi passa. Il rumore dei colpi del combattimento che probabilmente i personaggi intraprenderanno al castello li spingerà comunque ad intervenire. Arriveranno poco dopo la fine delle ostilità e il gruppo degli Investigatori (ci auguriamo che siano sopravvissuti!) dovrà trovare in fretta una via d'uscita sicura o un'ottima scusa per evitare di essere incriminati come cospiratori contro il Reich (la pena è la morte: una morte dolorosa).

### Agenti della Gestapo

FOR: 16	DES: 15	INT: 13
COS: 13	FAS: 10	MAN: 10
TAG: 13	SAN: 50	EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF #1: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #2: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #3: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #4: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #5: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #6: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #7: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #8: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### Abilità:

Guidare auto 55%, Intrufolarsi 50%,  
Nascondersi 45%

### Armi:

✂ Mitra Thomson (40%), Danno 1d10+2,  
Gittata 20 m, Colpi 1 o 1 raffica, Munizioni  
20, Punti danno 8, Malfunzionamento 96,  
con altri due caricatori ciascuno

**Cortile del castello:** la costruzione è protetta da un muro alto 6 metri, che presenta solo due aperture: un grosso portone dotato di grata e, a

fianco di questo, una porta di dimensioni normali in legno massiccio (che può essere aperto con un tiro Scassinare con una penalità di -30%). Nel piccolo cortile interno si possono ancora scorgere, invasi da rampicanti ed erbacce, i resti di alcune costruzioni in legno ormai crollate. L'unico edificio oltre al maschio è la vecchia stalla in pietra, ora adibita a ricovero per le autovetture. Al momento ve ne sono alloggiate quattro, tutti modelli di lusso. Di notte c'è un uomo di guardia sulle mura, mentre di giorno un attendente è alla stalla a prendersi cura delle auto.

#### Guardiano

FOR: 12

DES: 14

INT: 10

COS: 12

FAS: 10

MAN: 10

TAG: 14

SAN: 50

EDU: 12

Bonus al Danno: nessuno

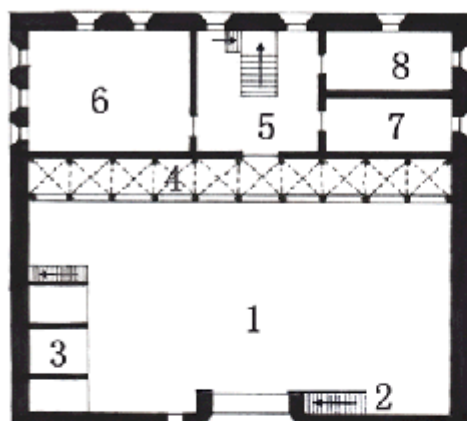
PF: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

#### Armi:

✂ Pistola cal. 32 automatica (60%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 8, Punti danno 8, Malfunzionamento 99

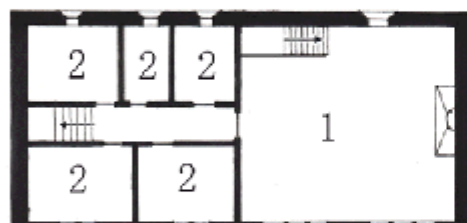
**Mastio:** l'edificio ha tre piani ed è costruito in pietra scura, con un piccolo porticato ad archi che si apre sull'ingresso.

## CASTELLO DI FREISING



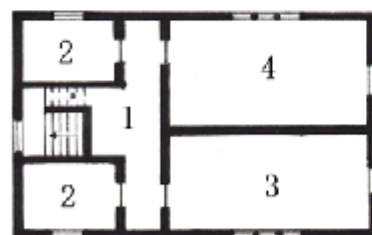
### CORTILE E PIANO TERRA

- 1 CORTILE
- 2 CAMMINATOIO
- 3 RIMESSA
- 4 PORTICATO
- 5 INGRESSO
- 6 SALA DA PRANZO
- 7 CUCINA
- 8 DISPENSA



### PRIMO PIANO

- 1 SALA FESTE
- 2 CAMERE DA LETTO



### SECONDO PIANO

- 1 CORRIDOIO
- 2 CAMERE DA LETTO
- 3 CAMERA DEL BARONE
- 4 TEMPIO



### CANTINA

- 1 VINI
- 2 STANZA DELLE TORTURE
- 3 VUOTA
- 4 VUOTA
- 5 MAGAZZINO

#### Piano terra

7) cucina: è dotata di un ingresso indipendente, chiuso a chiave. Un grosso camino attrezzato per la cottura di cibi domina l'intera stanza. Alimenti, pentole e stoviglie sono riposti ordinatamente negli appositi ripiani.

8) dispensa: non è utilizzata dagli attuali abitanti del castello e si presenta quindi disordinata, spoglia e puzzolente.

5) ingresso: questo ampio salone una volta era affrescato con scene di caccia ora quasi invisibili. Un grosso e polveroso tappeto copre la parte centrale del pavimento, terminando alla base delle maestose scale che conducono al piano superiore. Nel sottoscala che queste formano, una piccola porta in legno (chiusa a chiave) conduce alle Cantine. Giorno e notte due guardie stazionano nella sala o nelle vicinanze (leggi: sono in cucina a farsi uno spuntino di straforo).

#### **Guardie**

FOR: 9      DES: 14      INT: 10  
COS: 12      FAS: 10      MAN: 10  
TAG: 13/12      SAN: 50      EDU: 12

Bonus al Danno: nessuno

PF #1: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #2: 12 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

#### **Armi:**

✂ Pistola cal. 32 automatica (60%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 8, Punti danno 8, Malfunzionamento 99

6)sala da pranzo: il camino in pietra e il grosso tavolo in legno di quercia sono i primi elementi della sala a colpire l'occhio. Alle pareti si notano i segni lasciati da alcuni arazzi.

#### **Cantine:**

1) enoteca: molti vini pregiati vengono conservati sulle scansie di questa stanza. Alcune bottiglie risalgono al secolo scorso (ma la metà di queste è ormai andata in aceto)

2) sala delle torture: da due secoli gli strumenti che si trovavano qui sono stati rimossi. L'unico arredamento rimasto alla stanza è una serie di anelli di metallo appesi alle pareti, e un leggero odore dolciastro di sangue permea l'aria.

3-4) sale vuote: qui non c'è nulla, se si eccettuano un paio di casse vuote.

5) magazzino: da secoli vengono accumulate qui le cose rotte o inutili. La sala è ingombra di casse e investe il visitatore con un forte odore di stantio. Nelle casse ci sono molte cose curiose, ma nulla di utile o prezioso. Anni fa il Barone ha provveduto a far vendere quanto possibile per liberare un po' di spazio. Una

cassa piena di paglia reca i marchi dello Staatliche Museen di Berlino (Voss l'ha usata per trasportare qui il Cratere di Berlino)

#### **Primo piano**

1) salone delle feste: la sala ha un bel pavimento di legno e un maestoso lampadario dorato. Alle pareti sono appesi ritratti scoloriti degli antenati del Barone, e un  **tiro Arte (pittura)** permetterà di valutare che non sembrano essere di eccezionale fattura. La sala è utilizzata ora solo come passaggio e negli angoli, le cornici e le sedie sono ricoperte da uno strato di polvere.

2) stanze dei cultisti: qui dormono i discepoli di Von Wöllern. All'arrivo degli Investigatori, presumibilmente allarmati dal rumore, si saranno radunati nella sala del culto (al secondo piano). Se gli investigatori sono riusciti ad introdursi nel castello senza farsi individuare potrebbero invece trovarne alcuni nelle proprie stanze, intenti in studi personali o immersi nel sonno. Tutte queste stanze sono dotate di un letto e di almeno un armadio, contenente abiti eleganti ed effetti personali. Comunque, in una stanza (quella del direttore Voss) c'è una cartella con documenti riguardanti la contabilità dello Staatliche Museen di Berlino e una collezione di papillon dai colori sgargianti, mentre in un'altra stanza, sul comodino, si trova una statuetta mostruosa identica a quelle viste negli appartamenti di Von Wöllern e Girard (si tratta sempre di Y'Golnag, identificabile con un  **tiro Miti di Cthulhu**). Una di queste camere è quella di Girard ed è vuota, a meno che l'antiquario sia ancora vivo, nel qual caso qui sarà possibile trovare la sua parziale traduzione e il suo vocabolario francese-greco antico (descritti nella sezione riguardante Parigi, "La Vieille Ville").





## Secondo piano

1) corridoio: in questo largo corridoio illuminato da bracieri in ferro sono di guardia due uomini.

### **Guardie**

FOR: 9      DES: 14      INT: 10  
COS: 12      FAS: 10      MAN: 10  
TAG: 13/12      SAN: 50      EDU: 12

Bonus al Danno: nessuno

PF #1: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF #2: 12 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### **Armi:**

✂ Pistola cal. 32 automatica (60%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 8, Punti danno 8, Malfunzionamento 99

2) stanze delle guardie: in queste sue stanze alloggiano i quattro sgherri del Barone (sono quelli che sono stati incontrati ai piani precedenti). Non posseggono oggetti di valore.

3) camera di Von Wöellern: l'arredamento è lussuoso, il letto e l'armadio sono in legno pregiato ed intarsiato. A lato dell'ingresso c'è una cassapanca protetta da 3 pesanti lucchetti (per aprirli occorre riuscire in un  **tiro Scassinare**  con una penalità di -25% per ciascuno) in cui il Barone tiene una riserva di denaro (marchi per almeno 200 milioni attuali) e gli archivi della sua associazione ( una prova schiacciante!) Gli Investigatori possono notare che i cultisti sono sette: tra essi, oltre al Barone, conoscono Voss e Girard. Kinkel è nella lista col titolo di Collaboratore, non di Iniziato, e il suo nome è stato cancellato da un tratto di penna. Nell'armadio ci sono alcuni costosi vestiti e una vecchia ma ancora affilata spada.

4) tempio del culto di Pandora: questa stanza era una volta la camera delle donne del castello, ma nell'ottocento è stata riadattata per ospitare la biblioteca. Scaffali interi di volumi ben allineati occupano tutte le pareti. E' qui che il Barone sta preparando il rito: un triangolo è stato disegnato con del gesso al centro del pavimento ed ai suoi angoli sono stati posti i tre Crateri (un angolo potrebbe essere vuoto se il Cratere di Parigi non è ancora stato rubato dal Louvre), pieni per oltre

metà di sangue parzialmente raggrumato, che diffonde nella sala un odore veramente sgradevole. Un piccolo leggio su cui poggia un libro occupa il centro del triangolo. I cultisti al completo si sono raggruppati qui, e hanno officiato un breve rito per fermare gli aggressori. All'ingresso degli Investigatori nella stanza, libereranno un Servitore di Y'Golonnac simile a quello che ha ucciso Kinkel e le guardie del Louvre. I cultisti non devono preoccuparsi del mostro perchè il medaglione che tutti indossano li protegge.

### **Barone Von Wöellern**

FOR: 8      DES: 15      INT: 16  
COS: 11      FAS: 14      MAN: 14  
TAG: 13      SAN: 35      EDU: 18

Bonus al Danno: nessuno

PF: 12 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### **Armi:**

✂ Pistola Mauser (35%), Danno 1d10, Gittata 20 m, Colpi 2, Munizioni 8, Punti danno 9, Malfunzionamento 99

### **Aspetto:**

Il Barone è un uomo alto di circa 50 anni, dall'aria imponente. Indossa un completo grigio scuro su cui spicca un medaglione di ferro raffigurante un passero.

### **Cultisti**

FOR: 8      DES: 7      INT: 12  
COS: 8      FAS: 10      MAN: 11  
TAG: 6-12      SAN: 20      EDU: 14

Bonus al Danno: -1d4

PF#1: 7 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF#2: 8 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF#3: 7 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF#4: 8 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF#5: 10 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### **Armi:**

✂ Pistola cal. 22 (30%), Danno 1d6, Gittata 10 m, Colpi 3, Munizioni 6, Punti danno 6, Malfunzionamento 00

### **Note:**

Possono essere in numero da tre a cinque, a seconda che ci siano o meno Voss (8 PF) e Girard (10 PF). Sono tutti molto deboli fisicamente a causa dei continui salassi a cui il Rito li costringe. Indossano abiti civili e il medaglione (Voss non ha comunque rinunciato al farfallino colorato).

### Servitore di Y'Golonac

PF 30, 3 punti di armatura.

#### Attacchi (fino a 4 per round):

✂ 1d3 tentacoli (40%), Danno 2d6+1d4 da acido.

✂ 1 morso (40%), Danno 1d10+1d6 da acido.

Appare come un ributtante ammasso di tentacoli scuri, bocche e denti aguzzi, che galleggia nell'aria a mezzo metro di altezza. Secerne una sorta di saliva corrosiva grigiastra dalla pelle.

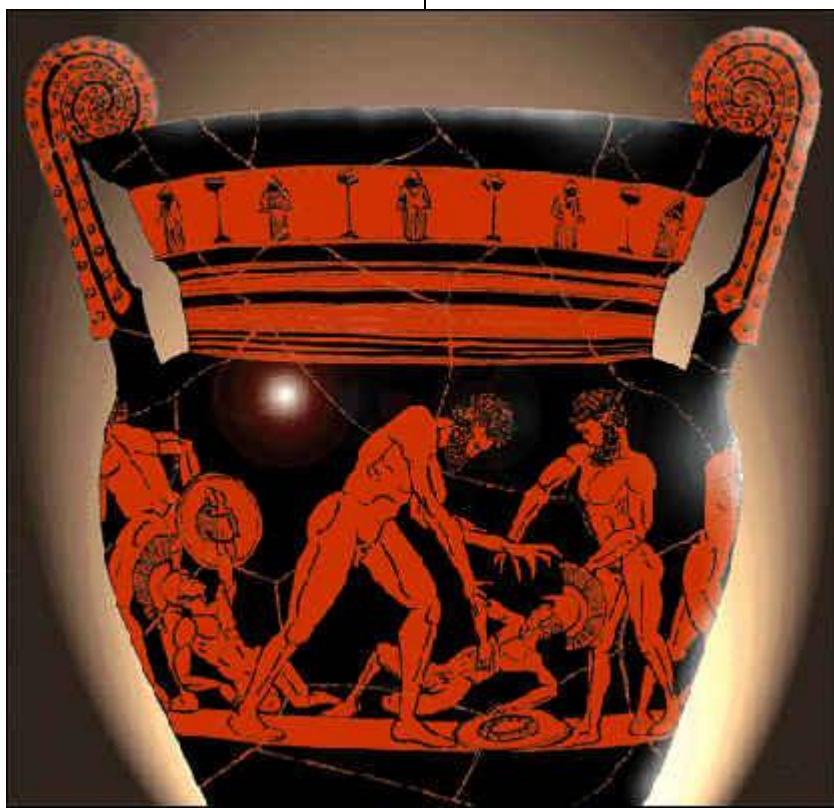
Esaminare la biblioteca: nel breve periodo tra

la fine del combattimento e l'arrivo della Gestapo, i personaggi possono esplorare la stanza.

Nella biblioteca si possono scovare, riuscendo in un  **tiro biblioteconomia**  con un bonus del 10%, una dozzina di testi di occultismo in tedesco e il volume "CULTI INNOMINABILI".

Il libro sul leggio è il testo, in greco antico, su cui si basa il Culto di Pandora (gli Investigatori ne dovrebbero conoscere la traduzione parziale fatta da Girard). Leggerlo causa la perdita di 2d6 SAN, ma permette di aumentare l'abilità Miti di Cthulhu del 10%. Contiene gli incantesimi (INTx2) "Evoca servitori minori di Y'Golonac" (descritto nella sezione di Parigi, la Vieille Ville), "Evoca servitore di Y'Golonac" (che richiede sangue umano, ossa sbriciolate di ghouls e il sacrificio permanente di 8 punti MAN), "Incanta amuleto contro i servitori di Y'Golonac" (si tratta del monile a forma di passero, l'incantamento richiede il sacrificio

permanente di 2 punti MAN) e "Vincola servitore di Y'Golonac" (richiede il sacrificio di un mammifero, la percentuale di successo è uguale ai punti MAN che si decidono di sacrificare nel processo moltiplicati per 6). L'ultimo incantesimo del volume è "Invoca Y'Golonac" e per officiarlo occorrono i tre Crateri. Il dio si manifesta quando essi sono stati colmati dal sangue degli officianti (che devono essere almeno quattro, il salasso causato da ognuno di essi la perdita di 4 punti MAN e di 1 punto di COS, FOR, PRE) e realizza un desiderio espresso dai cultisti, qualsiasi esso sia.



**Nota:** ciò che il volume tace (ed è alla base dell'avvertimento inciso sulla lapide nel tempio di Nemesis a Rammunte) è che la percentuale di successo dell'incantesimo è pari a solo la metà dell'INT del capo officiante (colui che ha il compito di pronunciare il desiderio). In caso di

fallimento, Y'Golonac uccide o rende suoi schiavi tutti i cultisti e poi si dedica alla corruzione della regione circostante al fine di assoggettarla al suo eterno potere.

### NOTE FINALI

🌐 Permettere la fuga del Barone Von Wöllern è un ottimo modo per aggiungere continuità alla vostra campagna, con l'aggiunta di un potente nemico che nutre risentimento nei confronti degli Investigatori, sempre che non consideriate questa forzatura un'offesa alla vostra dignità di Custodi.

- ⊗ Hilda Brummel e George McGowan possono facilmente essere trasformati da PNG in Investigatori se qualcuno dei personaggi del gruppo viene ucciso prima della fase finale dell'avventura.
- ⊗ Accertatevi che i giocatori prendano nota delle generalità dei personaggi che hanno incontrato nel corso della storia, e incoraggiateli a far loro visita se, in avventure successive, si trovano a passare dalle loro parti – siamo sicuri che i nostri PNG ne saranno felici...

- ⊗ Questa è un'opera di fantasia: tutti i nomi e gli eventi sono immaginari. Il Graf non ha mai scritto un libro dal titolo "Genesi dei miti greci", non c'è nessun archeologo Hood nè esistono i Vasi Dei Giganti. Chi scrive nutre anche dei sospetti sulla reale esistenza del signor Y'Golonac...
- ⊗ La tabella qui sotto riporta le distanze tra le città dove si svolge l'avventura. Gli Investigatori sono liberi di muoversi in automobile o con il treno.

TABELLA DELLE DISTANZE CHILOMETRICHE							
	atene	berlino	gent	locarno	marsiglia	parigi	rotterdam
atene		2390	2850	2455	2765	3135	2975
berlino	2390		680	1000	1655	1130	675
gent	2850	680		720	980	300	160
locarno	2455	1000	720		695	680	900
marsiglia	2765	1655	980	695		770	1205
parigi	3135	1130	300	680	770		495
rotterdam	2975	675	160	900	1205	495	

### Indizio ♣

(lettera inviata a Messier Vanel il 28 dicembre 1934 da Parigi)

LA VIEILLE VILLE

rue Littré, 6° arr, Paris

*signor Vanel,*  
*il carico da Giacarta arriverà nell'ultima settimana di Gennaio. Una volta sbarcato il carico non potremo aspettare il suo arrivo per più di due o tre giorni, perciò si affretti a tornare a Parigi : sono ansioso di sapere se i nostri fornitori hanno gradito il nostro catalogo. E non si preoccupi per quei topi che minacciavano il nostro magazzino. ha assoldato operai specializzati che si sono dati da fare per farli sparire.*

*Daniel Girard*

## Indizio ♦

Der Spiegel - 26 gennaio 1935

### sventato furto al Louvre

Parigi: Nella notte tra il 24 e il 25 gennaio i soliti ignoti hanno tentato un audace colpo al museo del Louvre, ma sono stati impediti nel loro intento dalla polizia cittadina, prontamente accorsa. Pare che obiettivo dei ladri fosse un antico vaso greco, opera di uno sconosciuto autore vissuto nel VI secolo avanti Cristo e di cui sono è stata ritrovata una sola altra ceramica si tratta del Cratere dei Giganti conservato allo Staatliche Museen di Berlino.

## Indizio ♠

(lettera spedita da Freising il 27 gennaio 1935)

Messier Girard,  
siamo assai dispiaciuti dalla Vostra incapacità di procurarci gli articoli di Giacarta che ci avevate promesso prima della nostra partenza da Berlino. Ma non temete: un nostro uomo arriverà a Parigi tra un paio di giorni e cercherà di trovarli da solo. E' un esperto antiquario, e ha letto il vostro catalogo comprendendolo ben più di quanto abbiate fatto voi. Sappiamo che siete restio a viaggiare, di questi tempi, ma non disperate: forse il nostro esperto troverà il modo di farvi arrivare fino alla nostra dimora prima che il restauro sia completo - ormai i lavori sono iniziati lo stesso e se troveremo in fretta l'arredamento che ci avete promesso finiremo per Maggio.

H. Von Woeller



## Sensazionale furto al Louvre!

dal nostro inviato a Parigi  
Uno spettacolo terribile si è presentato ieri mattina agli occhi degli impiegati del Louvre, il più prestigioso museo parigino: quattro agenti, che occupavano di notte le sale al fine di sorvegliare gli oggetti d'arte ivi contenuti, sono stati torturati ed uccisi da una banda di efferati criminali. Scopo dell'incursione era impadronirsi di un antico vaso Greco, il Cratere detto dei Giganti, già oggetto il mese scorso di un altro tentativo, fallito, di furto. Particolarmente agghiacciante è la crudeltà con cui i malviventi si sono accaniti contro i sorveglianti, pare che siano stati seviziati a lungo con delle spade - forse recuperate all'interno del museo - e con degli acidi corrosivi, che hanno fatto scempio dei loro cadaveri. L'opinione pubblica parigina è sconvolta dall'accaduto, e sembra che lo stesso presidente abbia fatto pressioni perché i colpevoli siano presto catturati.



sono state allertate tutte le prefetture, ed istituiti posti di blocco su tutte le strade e controlli su tutti i treni e le navi. L'ufficiale di polizia responsabile delle indagini, il tenente Jerome Duellin, ha dichiarato che non dispera di acciuffare i criminali, anche se gli indizi a disposizione degli inquirenti sono scarsissimi: pare che ancora non si sia scoperto come i ladri abbiano potuto introdursi nell'edificio e poi fuggirne con la pesante refurtiva.

# Lozdra

**Un viaggio nella Scozia degli anni '20 alla ricerca di un orrore proveniente dal XII secolo, tra vestigia romane ed una tomba misteriosa che custodisce di antichi segreti**

di Michael C. LaBossiere

*Questa avventura è in parte ispirata a "The Little Finger on the Left Hand" di Ardash Mayhar*

## NOTE PER IL CUSTODE

Questa avventura è ambientata nella Scozia del 1920. Metterà gli Investigatori di fronte ad un orrore proveniente dal XII secolo ed è progettata per un gruppo con un certo grado di esperienza.

L'avventura fornisce l'opportunità di ottenere accesso ad un antico libro ed è utilizzabile anche quale avventura di contorno da far giocare agli Investigatori in cerca di informazioni. Può anche essere giocata a sé stante e può venire ambientata, dopo le opportune modifiche, in qualsiasi altra epoca o locazione geografica.

## INTRODUZIONE PER GLI INVESTIGATORI

Se l'avventura viene giocata per permettere agli Investigatori di trovare alcune informazioni di cui sono in cerca, i personaggi verranno a conoscenza di un libro che potrebbe contenere questa conoscenza occulta.

Le fonti che passeranno la dritta agli Investigatori li informeranno anche che il libro dovrebbe trovarsi, secondo le informazioni in loro possesso, nel villaggio scozzese di Kenborrough.

Se invece l'avventura viene giocata a sé stante e non come parte di una campagna, il Custode deve consegnare agli Investigatori una lettera (Indizio ♣).

Se gli Investigatori accettano di intraprendere la ricerca del libro, il Dr. Phileus farà pervenire loro il programma di viaggio, totalmente a carico dell'università. I personaggi troveranno una prenotazione a loro nome su un transatlantico diretto in Inghilterra, da dove potranno poi raggiungere la Scozia via terra.

## INFORMAZIONI PER IL CUSTODE

Incalcolabili anni fa, una spedizione di Mi-Go atterrò su Marte in cerca di minerali ed altre sostanze di grande importanza per la loro razza. Sfortunatamente per i Mi-Go, incapparono in una colonia di creature ibernare. Questi esseri, conosciuti come Lozdra, si risvegliarono dall'ibernazione ed infestarono i Mi-Go con i loro parassiti. Trasformati in mostruosi funghi morti viventi, i Mi-Go portarono i loro nuovi padroni sull'ospitale pianeta Terra, attraversando le infinità dello spazio cosmico.

Gli orridi Lozdra trovarono molti ospiti adatti ad accogliere i loro parassiti tra le forme di vita native della Terra, e prosperarono durante tutto il periodo preistorico fino a che divennero degli intrusi nelle terre occupate dagli Antichi.

Dopo che i Lozdra ebbero invaso ed infestato una piccola città, gli Antichi decisero di non tollerare più i rivali e passarono all'azione scatenando una devastante controffensiva. Usando delle armi che generavano una radiazione letale per i Lozdra, entrarono nella città ed uccisero tutti i nemici che riuscirono a trovare. Per maggior precauzione, gli Antichi iniziarono una caccia sistematica ai Lozdra, sterminando tutti quelli che furono in grado di scoprire, tanto che a questo genocidio scamparono soltanto pochi Lozdra che si erano nascosti ed erano entrati in uno stato di ibernazione, proprio con l'intento di sfuggire al massacro.

Nel corso dei secoli, alcuni dei Lozdra ibernati vennero risvegliati da eventi naturali. Il primo incontro tra il genere umano e queste creature avvenne nel 121 d.C., quando gli scavi per la realizzazione di una strada da parte dei Romani riportarono alla luce un Lozdra.

Pensando di aver trovato una sorta di artefatto, i soldati lo consegnarono all'ufficiale in capo. Ben presto, il Lozdra uscì dallo stato di ibernazione e prese il controllo della villa dell'ufficiale e della pattuglia di legionari posta sotto il suo comando. Fortunatamente, uno dei figli dell'uomo riuscì a scappare e chiedere aiuto. Molti legionari furono mobilitati per tentare di riconquistare la villa, ma furono tutti uccisi, sconfitti o messi in fuga.

Per una fortunata circostanza, un filosofo e pensatore greco di nome Fedro si trovava nella zona al momento di questi avvenimenti. Egli conosceva un uomo, Philo il Folle, che aveva letto un libro di origini pre-umane e lo informò che i Romani avrebbero avuto bisogno del "Metallo degli Antichi" per sconfiggere il nemico, e che una piccola quantità di tale metallo era reperibile in un tempio sacro dell'Egitto. Il metallo fu velocemente portato a Fedro, che lo lavorò forgiando con esso spade e punte di frecce. Equipaggiati con queste speciali armi, i Romani furono in grado di sconfiggere il Lozdra e costringerlo a fuggire, ritirandosi nuovamente in stato di ibernazione.

Fedro accettò di diventare il custode del Lozdra e ricevette in cambio tutte le armi che aveva forgiato con lo speciale metallo, più un congruo vitalizio da parte del governo di Roma. Alcune delle armi vennero fuse e col metallo si ricavò una corda, che venne posta attorno al collo del Lozdra ibernato. Altri frammenti del metallo vennero forgiati come anelli, utilizzati nella rilegatura del Libro di Fedro, un volume in cui il filosofo riportò il diario degli avvenimenti e molte altre informazioni di cui era venuto a conoscenza.

Il successore di Fedro continuò nella sorveglianza del Lozdra, proseguendo l'opera del suo predecessore, e addirittura si formò l'Ordine di Fedro che aveva lo scopo di continuare la vigilanza iniziata dal filosofo greco. Questo Ordine sopravvisse fino al 1140 d.C., quando numerosi membri vennero uccisi ed il Lozdra ibernato fu rubato. Uno dei sopravvissuti dell'Ordine, tale Giuseppe, riuscì a ritrovare il Lozdra ed il villaggio in cui era stato portato, ma purtroppo la creatura era già stata liberata.

Giuseppe arrivò al villaggio nel 1141 ed affrontò il Lozdra ed i suoi servitori. Nel corso

della battaglia, egli fu ferito mortalmente, anche se riuscì a sconfiggere la creatura. Con le ultime forze, intimò agli abitanti del villaggio di legare nuovamente il Lozdra con la fune di metallo speciale e di nascondere il Libro di Fedro in un posto sicuro.

Da allora, il Libro ed il Lozdra sono rimasti al sicuro al villaggio.

## LE INDAGINI

Ci sono molte informazioni che possono venire scoperte dagli Investigatori. Le due principali fonti di notizie da consultare sono i vecchi libri e gli abitanti del villaggio.

## I LIBRI

Se gli Investigatori decidono di intraprendere questa via, scopriranno le informazioni riportate di seguito. Il Custode deve fare in modo che, se i personaggi stanno agendo per conto del Dr. Phileus, egli fornisca loro tutte queste notizie, sia direttamente che indicando le biblioteche in cui possono essere reperite (e le rispettive credenziali per consultare i volumi).

I libri che riportano informazioni interessanti ai fini dell'avventura sono i seguenti:

🌐 **"Oscure Leggende dell'Isola"**, scritto dal Dr. Charles Winter e pubblicato nel 1908. Il libro è reperibile in quasi tutte le più grandi biblioteche pubbliche ed universitaria degli Stati Uniti e del Regno Unito. L'Università di Londra ne possiede una copia. Il testo contiene un passaggio interessante (Indizio ♦).

🌐 Le informazioni contenute nel volume di Winter possono inoltre mettere gli investigatori sulle tracce di un secondo libro che cita il Lozdra. Si tratta di una pubblicazione abbastanza rara, comunque rintracciabile nelle biblioteche delle maggiori università, inclusa quella di Londra che ne possiede infatti una copia. Il libro si intitola **"Culti Minori nella Roma Antica"** ed è stato scritto dal Dr. Julian White nel 1821. Il testo contiene un passaggio interessante (Indizio ♠).

🌐 L'ultimo volume rilevante ai fini delle indagini è proprio il lavoro di Citius, scritto nel 162 d.C. e di cui rimangono solo pochi frammenti, le cui copie sono in possesso

solamente delle maggiori università, compresa quella di Londra. Il testo è in lingua latina e non è stato tradotto in inglese. I frammenti contengono un passaggio interessante (Indizio ♥).

## IL VILLAGGIO

Se gli Investigatori sono discreti ed educati, gli abitanti del villaggio di Kenburrrough possono rispondere a molte delle loro domande. La maggior parte dei residenti vive dei frutti della pesca o allevando pecore, e conosce solamente le vecchie leggende popolari. Il tipico abitante sarà in grado di riferire una storia simile a quella riportata nell'Indizio •.

Ovviamente gli abitanti del villaggio potranno indicare agli Investigatori sia il luogo dove si trova la tomba che il punto in cui si erge la torre. Se i personaggi si mostrano interessati, i paesani li indirizzeranno dal custode della tomba e della torre, David Lynn.

Lynn è un uomo sulla sessantina che si è preso cura della tomba e della vicina torre nelle ultime quattro decadi. Se gli Investigatori si comportano in maniera affabile, si offrirà di mostrare loro l'interno dell'edificio ed il libro. L'uomo conosce qualche informazione in più sull'intera vicenda rispetto ai suoi concittadini, grazie ai racconti orali tramandati da generazioni come una tradizione tra i custodi. Lynn sa che Giuseppe non uccise veramente il Lozdra e che "l'uovo" è custodito ancora oggi all'interno della torre. Il custode sa anche che

forgiata la spada di Giuseppe può ferire la creatura. L'uomo eviterà però di rivelare queste informazioni, per paura di spaventare gli altri abitanti del villaggio, a meno che non gli vengano chieste con insistenza. Raccomanderà inoltre agli Investigatori di tenerle per loro, senza farne parola con nessun altro.

Se gli vengono chiesti dettagli riguardo al libro, Lynn sarà disposto a mostrarlo agli Investigatori, ma solo se questi gli sembrano degni di fiducia. Non permetterà in nessun

caso di prendere, sfogliare e nemmeno toccare il volume, dato che il libro è molto vecchio e fragile.

Informerà comunque i personaggi che uno studioso di una cittadina vicina possiede una copia dello scritto che venne fatta nel secolo scorso e potrebbe essere convinto a mostrarla agli Investigatore, se gli viene promesso un adeguato compenso.

Lynn non permetterà agli Investigatori di profanare la tomba o la torre. Se i personaggi si

rivelassero troppo insistenti, gli abitanti del villaggio interverranno in massa per fermarli.

Al termine della conversazione, Lynn si ricorderà che qualcuno è venuto di recente al villaggio chiedendo notizie sul libro. Se gli Investigatori chiedono maggiori ragguagli, il custode risponderà che l'uomo gli ha detto di chiamarsi Donald West e sul suo biglietto da visita si definiva un "collezionista di antichità". Lynn ricorda di avere avuto una impressione sgradevole dell'uomo, pensando che gli stesse nascondendo qualcosa.





## LO STUDIOSO

Perché l'avventura possa progredire, è assolutamente necessario che gli investigatori decidano di incontrare lo studioso e lascino Kenburrough per raggiungere la cittadina in cui vive l'uomo. Se uno o più personaggi restano al villaggio, è possibile che il corso degli eventi come descritto nel seguito dell'avventura possa mutare. In tal caso, spetta al Custode far giocare separatamente la fase della visita allo studioso e quella degli avvenimenti al villaggio.

Lo studioso vive in una piccola cittadina distante soltanto una decina di chilometri da Kenburrough. Il suo nome è Eric Walters ed è un professore universitario in pensione. Vive in una modesta villetta con i suoi due cani e sei gatti. Sarà felice di avere dei visitatori educati e competenti, ed accoglierà gli Investigatori con il massimo riguardo, sempre che questi si comportino correttamente.

Se al professore viene chiesto di poter vedere la copia del libro, egli dichiarerà che è ancora in suo possesso, ma che sta pensando di venderla, a patto che l'acquirente sia una persona seria e rispettabile. A questo punto menzionerà un "tipo equivoco" di nome Donald West che è venuto da lui qualche giorno fa chiedendo notizie a proposito dello stesso libro. Walters dirà anche che ha avuto l'impressione che non fosse una persona onesta e si è rifiutato quindi sia di vendergli il volume che di dargli qualsiasi altra informazione in merito.

Se gli Investigatori si guadagnano la fiducia di Walters ed insistono per acquistare il libro, alla fine il professore cederà alla richiesta. Informerà i personaggi che il volume è una copia fedele dell'originale, trascritta da uno studioso di nome Henry McRay. Il professore spiegherà inoltre che il testo è scritto in latino ed è in codice, ma assieme al suo libro c'è anche la chiave di decifrazione necessaria per tradurlo, realizzata dallo stesso McRay. Secondo le informazioni in suo possesso, McRay si suicidò tragicamente poco tempo dopo aver pubblicato un articolo che spiegava come realizzare una chiave di decifrazione del testo. La moglie lo trovò morto nella vasca da bagno, dopo che si era tagliato la gola col suo stesso rasoio.

Se gli viene chiesto, Walters confesserà candidamente di non aver mai letto il libro, anche se ha controllato personalmente le pagine per assicurarsi che non si trattasse di un falso e fosse fedele all'originale.

## IL VILLAGGIO DI KENBURROUGH

Il villaggio piccolo ma gradevole, con le tradizionali case in legno, qualche negozio ed un molo per la pesca. Le uniche attrattive sono la tomba di Giuseppe e la torre. A ridosso dell'abitato si estende Loch Giuseppe, il lago così ribattezzato in onore dell'eroe del paese.

**1. Pascoli:** Questa è la principale zona riservata al pascolo delle greggi di pecore dei paesani. Durante il giorno ci sono alcuni pastori con le proprie greggi. Dopo che West avrà liberato il Lozdra, questo luogo sarà teatro di un massacro.

**2. Villaggio:** Questo è il villaggio vero e proprio. E' formato da edifici tradizionali delle campagne scozzesi, come descritto in precedenza. Dopo che West avrà liberato il Lozdra, le strade saranno ingombre di cadaveri.

**3. Tomba:** Questa è la tomba di Giuseppe. L'erba alta ricopre il sepolcro, eccezion fatta per una piccola zolla completamente priva di vegetazione. Le leggende del villaggio raccontano che Giuseppe sorveglia il lago attraverso il piccolo spiazzo brullo, vigilando costantemente su un eventuale ritorno del mostro, ed è proprio l'intensità penetrante del suo cipiglio ad impedire la crescita dell'erba. In realtà, è a causa delle radiazioni che emanano dalla sua spada, sepolta con lui, che la vegetazione non può crescere in quel punto del terreno, reso sterile dal metallo contaminato. La tomba non è altro che un tumulo di terra segnata da una lapide in pietra. Se gli Investigatori decidono di scavare, troveranno lo scheletro e la spada di Giuseppe, ancora intatta. L'arma si trova esattamente in corrispondenza della chiazza di terra brulla. Assieme ai miseri resti si trova una scatola di legno molto rovinata, lunga e stretta, con delle sottili strisce di piombo che ne foderano l'interno. Si tratta del fodero in cui Giuseppe

riponeva la spada, per proteggersi dalla radiazioni scaturite dal metallo.

#### 4. Torre:

Questo edificio è abbastanza piccolo, alto 4,5 m e largo appena 3 m. Il libro di Giuseppe è custodito in un baule chiuso a chiave che si trova nella stanza principale.

Nascosto sotto le assi del pavimento di

legno c'è un altro baule dall'aspetto decrepito. All'interno si trova il Lozdra in ibernazione, che ha l'aspetto simile a quello di un uovo liscio e nero con la superficie solcata da strane linee. "L'uovo" è avvolto interamente da un cavo metallico luccicante, che sembra quasi luminescente. Naturalmente, una volta che West avrà liberato il Lozdra, la creatura non si troverà più in questa stanza. Al suo posto lascerà i cadaveri di Lynn e West, riversi sul pavimento con brandelli di carne strappati dal corpo. La vista di tale scena richiede un **tiro Sanità** (0/1d3) da parte di tutti gli Investigatori.

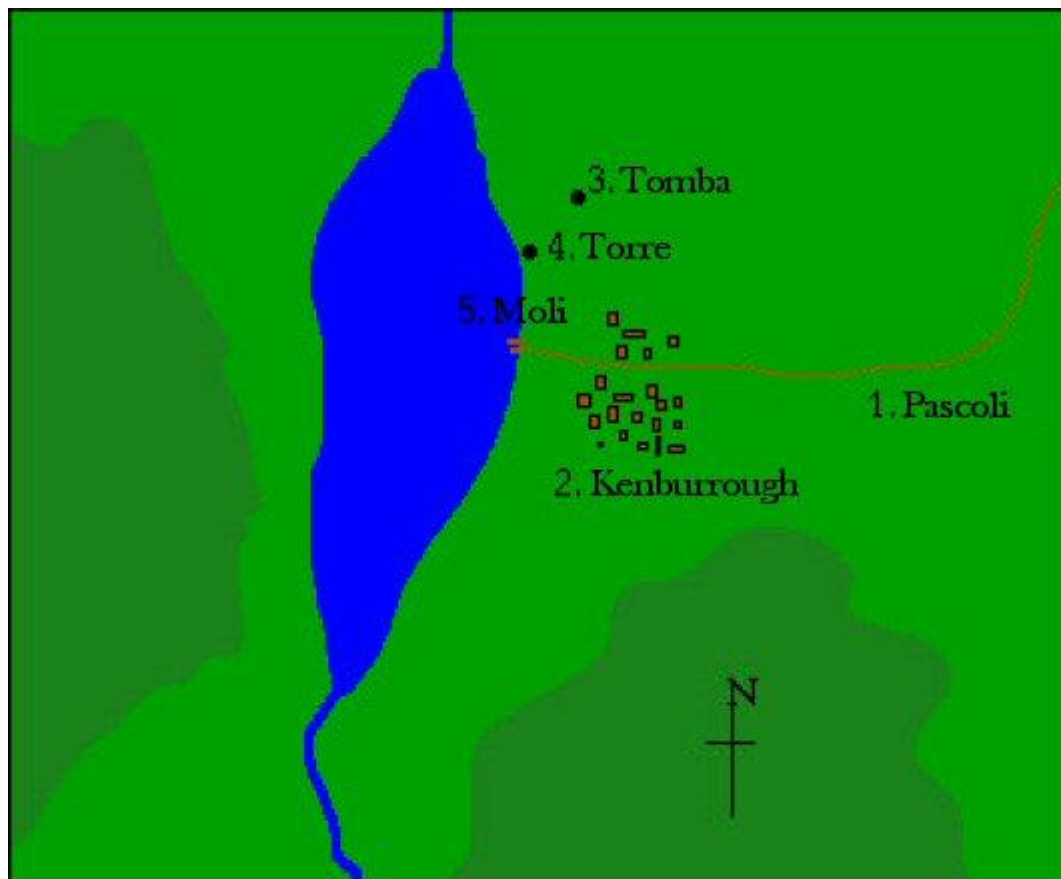
**5. Moli:** Questi sono i moli utilizzati dai pescatori del posto. Ci sono diverse piccole barche da pesca ancorate qui, quando non si trovano sul lago.

### L'AZIONE

In questo paragrafo vengono dettagliati gli eventi chiave dell'avventura.

### LA LIBERAZIONE DEL LOZDRA

Mentre gli Investigatori sono via per parlare con lo studioso, Donald West è tornato al villaggio. West è un criminale che si guadagna da vivere rubando reperti archeologici ed



oggetti d'arte, che poi rivende a facoltosi collezionisti senza scrupoli.

Mentre West sta tentando di rubare il libro, viene sorpreso dal custode e, nella colluttazione che segue, Lynn rimane ucciso e parte del pavimento di legno della torre viene divelto. West si accorge allora della presenza del baule e lo apre, scoprendo così il Lozdra ibernato. Cosciente di non poter rubare l'intero contenuto della cassa, si accontenta di portare con sé la strana fune metallica, abbandonando "l'uovo".

Mentre West è intento a rubare la corda, che pensa sia fatta con un metallo prezioso, il Lozdra esce dallo stato di ibernazione e lo attacca. Spinto da una fame arretrata di secoli, la creatura si ciba quindi dei corpi di West e Lynn, uscendo poi all'aperto nel villaggio. Una volta fuori, inizia ad attaccare i paesani, infettandone alcuni con i suoi parassiti.

Dopo aver ucciso tutti gli abitanti del villaggio, ne divora i cadaveri e quindi assume le sembianze di una pecora, utilizzando alcuni di questi animali per infettarli con i suoi parassiti e con le mosche.

Il Lozdra quindi si acquieta, decidendo di riposarsi e digerire il molto nutrimento ingurgitato. Se alcuni degli Investigatori sono al

villaggio quando il Lozdra si risveglia, si troveranno coinvolti nel pieno dell'azione e la creatura sceglierà di attaccare per primi coloro che sembrano essere una minaccia più grave alla sua sopravvivenza.

### LE PECORE

Quando gli Investigatori tornano al villaggio, come primo indizio che qualcosa che non va vedono numerose carcasse di pecore nei pascoli. Gli animali sembrano letteralmente smembrati, fatti a pezzi e mangiati mentre ancora si contorcevano in agonia.

Un uomo avanza zoppicando in mezzo all'ecatombe, seguito da quattro pecore. Lo sfortunato è in realtà morto ed infestato dai parassiti del Lozdra, che usano il cadavere come mezzo di locomozione e nutrimento allo stesso tempo.

Anche le pecore sono infestate dai parassiti, che le stanno consumando dall'interno. Sotto lo sguardo terrorizzato degli Investigatori, uno dopo l'altro gli animali iniziano a belare pietosamente, mentre il loro corpo si gonfia a dismisura. Il sangue inizia ad uscire dagli occhi, dal naso e dalle orecchie ed infine si accasciano al suolo con un fremito, prima di esplodere con un orribile rumore di lacerazione. L'orrore causato dalla scena obbliga gli Investigatori ad effettuare un  **tiro Sanità** (0/1d3).

Dai corpi martoriati sciamano fuori delle Mosche di Lozdra che gemono orrendamente, si scrollano il sangue e le budella di dosso, quindi volano in direzione dei personaggi. La vista delle Mosche causa un altro  **tiro Sanità** (0/1d4) per tutti gli Investigatori.

Anche l'uomo, o meglio ciò che ne rimane, si unirà all'attacco. Se lo scontro termina rapidamente, gli altri paesani infestati dai parassiti non avranno il tempo di intervenire e se gli Investigatori riusciranno ad uccidere i nemici senza fare troppo rumore, nessuno al villaggio si accorgerà dell'accaduto.

### IL VILLAGGIO

Quando gli Investigatori entrano nel villaggio, vedono ovunque corpi straziati e smembrati. Questa macabra scena richiede un  **tiro Sanità** (0/1). Per le strade si aggirano cinque sfortunati paesani, controllati dai parassiti di Lozdra.

### COMBATTERE IL LOZDRA

Il Lozdra si è ritirato nelle profondità del lago per riposare tranquillo e digerire il suo raccapricciante pasto. Per questo motivo non sarà al corrente di ciò che avviene al villaggio.

Se gli Investigatori sono scaltri e veloci, possono dirigersi direttamente alla tomba di Giuseppe per recuperarne la spada. Senza quest'arma, non hanno alcuna possibilità di vittoria.

Una volta al corrente della loro presenza, il Lozdra emergerà dal lago per attaccarli, combattendo fino alla sua morte o a quella dei rivali.



## CONCLUSIONE

L'avventura si conclude quando gli Investigatori sconfiggono il Lozdra oppure nel caso in cui la creatura abbia la meglio.

Se i personaggi riescono a debellare la minaccia, guadagnano 1d10 Punti Sanità a testa come premio, anche se adesso avranno il problema di cosa fare con il Lozdra ibernato. Donarlo ad un museo potrebbe essere probabilmente la scelta migliore.

Se gli Investigatori fuggono, il Lozdra potrà continuare indisturbato a creare altri parassiti ed accrescerà la sua influenza. Ogni Investigatore perde 1d4 Punti Sanità a causa della sua codardia. Nel caso in cui i personaggi decidano di tornare ad affrontarlo dopo qualche tempo, il Lozdra avrà al suo servizio ancora più servitori. Se invece decidono di lasciar perdere, il mostro ucciderà altre persone prima che un altro gruppo di coraggiosi riesca a fermarlo. In alternativa, il Custode può decidere che la creatura si ritiri invece nelle profondità del lago, tornando ogni tanto alla superficie in cerca di qualcosa con cui cibarsi.



## CREATURE DEI MITI

### LOZDRA

**(Razza Indipendente Minore)**

**Descrizione:** Un Lozdra è una grande creatura con il corpo simile a quello di un verme, di colore grigio scuro e con la superficie stranamente irregolare. Diversamente dai vermi, il Lozdra ha due tentacoli che partono dalla zona superiore del corpo e terminano con due artigli acuminati di osso, che la bestia utilizza per afferrare le prede. La testa non sembra avere organi di vista od olfatto, ma nonostante ciò il Lozdra ha dei sensi incredibilmente acuti, un udito finissimo e la capacità di percepire il calore. La bocca di queste creature è relativamente piccola se confrontata con la taglia della testa, ma è irta di denti aguzzi e molto sottili, simili ad aghi acuminati. All'interno della bocca c'è inoltre un aculeo estensibile che il Lozdra utilizza per iniettare i parassiti nel corpo delle vittime.

In combattimento, il Lozdra tenta di squartare la vittima con gli artigli e sbranarla con i denti. Se riesce a mordere un bersaglio, tenterà anche di iniettargli dei parassiti. Per riuscire in questo intento, occorre effettuare un tiro sulla Tabella della Resistenza, opponendo il MAN del Lozdra al MAN della vittima. Se il mostro vince la contesa, i parassiti entrano nel corpo del malcapitato ed iniziano a divorarlo dall'interno, consumandone la carne ed infliggendogli 1d3 PF per ognuno dei prossimi 1d3 round. Vedere i parassiti che proliferano nella ferita obbliga ad un tiro Sanità (0/1), mentre chi viene infettato dai parassiti deve effettuare un altro tiro Sanità (0/1d3).

Il Lozdra può essere ferito da armi convenzionali, ma rigenera tre PF ogni round. Se viene "ucciso", si condensa in un bozzolo di ibernazione ("l'uovo") virtualmente indistruttibile. In questo stato, il mostro rigenera un PF per giorno, fino a che non ha raggiunto metà dei suoi PF originali. A questo punto si espande nuovamente per ritornare alla figura vermiforme e rigenera i restanti PF al ritmo di tre punti per round. Il Lozdra non può però rigenerare il danno che gli viene inflitto con armi forgiate con lo speciale "Metallo degli Antichi", a meno che non entri in stato di ibernazione. Se il bozzolo entra in contatto con questo metallo, la creatura si

rigenererà fino alla metà dei propri PF, ma non riuscirà a tornare quindi allo stato vermiforme. Un Lozdra può inoltre decidere volontariamente di ibernarsi, per sopravvivere nei climi più inospitali o senza cibarsi per un tempo indefinito.

Il Lozdra ha la capacità di creare due diversi tipi di parassiti. La prima specie viene iniettata nei cadaveri degli uomini (o di altre creature intelligenti che abbiamo una taglia relativamente simile). Questi parassiti si diffondono nel corpo e lo fanno animare nel giro di 1d3 ore. La creazione di ognuno di questi parassiti richiede al Lozdra la spesa di due Punti Magia. La seconda specie viene iniettata nel corpo di animali ancora in vita, ed i parassiti crescono e consumano il corpo dell'ospite dall'interno finché, nel giro di 1d3+3 ore, raggiungono lo stadio finale ed escono dalla creatura infestata facendola letteralmente esplodere, in forma di Mosche. La creazione di ognuno di questi parassiti richiede al Lozdra la spesa di un Punto Magia. A discrezione del Custode, altri Lozdra differenti da quello protagonista dell'avventura, potrebbero essere in grado di creare altri tipi di parassiti.

Caratteristica	Tiro di dado	Media	Statistiche
FOR	4d6+10	24	30
COS	2d6+6	13	16
TAG	4d6+10	24	31
INT	2d6	7	9
MAN	4d6	14	16
DES	3d6	10-11	12
PF		19	24
Bonus al Danno		+2d6	+3d6

**Movimento:** 8/12 Camminando/Nuotando

**Armi:**

Morso (50%), Danno 1d8 + speciale

Artiglio (40%), Danno 1d6 + BD

**Armatura:**

Nessuna

**Incantesimi:**

Nessuno

**Sanità:**

Vedere un Lozdra causa la perdita di 0/1d8 Punti Sanità



## ZOMBIE DI LOZDRA

**Descrizione:** Uno Zombie di Lozdra ha lo stesso aspetto di un "normale" zombie, eccetto per la pelle che è solcata da piccole escrescenze filamentose, ha un grappolo di minuscoli stami al posto degli occhi e denti sottili e affilati come aghi che fuoriescono dalla bocca. I filamenti contorti sono le escrescenze dei corpi dei parassiti che animano il cadavere, che "indossano" il corpo proprio come se fosse un raccapricciante abito. I peduncoli che fuoriescono dagli occhi sono gli organi sensitivi dei parassiti, capaci di percepire il calore.

Uno zombie di Lozdra è più intelligente di uno zombie ordinario ed è capace di pianificare una limitata strategia. Può comunicare con i suoi simili emettendo delle onde di calore, ma non è in grado di creare nuovi parassiti.

Una volta che i parassiti si sono sparpagliati per tutto il corpo, uno Zombie di Lozdra è estremamente difficile da uccidere, dato che subisce pochissimo danno dalle armi convenzionali. Attacca mordendo la vittima con i suoi denti simili ad aghi, ed il morso inietta una sostanza caustica che infligge un ulteriore 1d3 di danno al bersaglio se questi fallisce un tiro Fortuna. Come il Lozdra, gli Zombie sono estremamente vulnerabili dallo speciale "Metallo degli Antichi", anche se non sono in grado di rigenerare i danni subiti.

I parassiti secernono un agente chimico che li aiuta a preservare la carne dell'ospite, permettendo al corpo di non decomporsi per un paio di settimane. Al termine di questo



periodo, il cadavere decadrà riducendosi ad un mucchio di pelle in decomposizione ed i parassiti che lo abitano moriranno.

Caratteristica	Tiro di dado	Media
FOR	3d6x1,5	15-17
COS	3d6x1,5	15-17
TAG	2d6+6	13
INT	2d6	7
MAN	1d6	3
DES	2d6	7
PF		15
Bonus al Danno		+1d4

**Movimento:** 8

**Armi:**

Morso (30%), Danno 1d4 + speciale

**Armatura:**

Nessuna, ma le armi capaci di impalare causano soltanto un punto di danno e tutte le altre armi convenzionali causano soltanto metà danno

**Incantesimi:**

Nessuno

**Sanità:**

Vedere uno Zombie di Lozdra causa la perdita di 1/1d8 Punti Sanità

**Statistiche per l'avventura:**

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	16	15	17	17	18	15
COS	17	15	18	16	15	19
TAG	13	14	16	14	14	16
INT	8	9	11	8	7	6
MAN	5	2	5	3	4	3
DES	8	6	10	7	8	8
PF	15	15	17	15	15	18
Bonus al Danno	+1d4					



## MOSCHE DI LOZDRA

**Descrizione:** Una Mosca di Lozdra ha il corpo color grigio scuro con il ventre rosa, e vola sbattendo delle grandi ali membranose. La testa è in gran parte occupata dalla bocca, che si apre in quattro sezioni e permette alla Mosca di infliggere dei morsi molto efficaci. Come le altre creature generate dal Lozdra, anche la Mosca è in grado di percepire il calore.

In combattimento, una Mosca di Lozdra si getta contro la vittima prescelta, mirando alla testa o agli arti. Un morso andato a segno con i suoi denti affilati è in grado di causare un certo danno alla vittima ed inietta un agente caustico, che infligge 1d3 punti di danno addizionale, a meno che il bersaglio non effettui con successo un tiro Fortuna.

Una Mosca di Lozdra rigenera un PF per round, ma una volta ridotta a 0 PF sarà definitivamente morta. Il "Metallo degli Antichi" ha su una Mosca gli stessi effetti che ha sul Lozdra.

Caratteristica	Tiro di dado	Media
FOR	1d6	3
COS	2d6	7
TAG	1d6	3
INT	1d6	3
MAN	2d6	7
DES	4d6	14
PF		5
Bonus al Danno		-1d6

**Movimento:** 1/12 Strisciando/Volando

**Armi:**

Morso (40%), Danno 1d3 + speciale

**Armatura:**

Nessuna

**Incantesimi:**

Nessuno

**Sanità:**

Vedere una Mosca di Lozdra causa la perdita di 0/1d4 Punti Sanità

**Statistiche per l'avventura:**

	#1	#2	#3	#4
FOR	4	2	3	6
COS	8	6	10	8
TAG	4	5	6	5
INT	3	3	6	4
MAN	6	10	11	8
DES	15	16	17	15
PF	6	6	8	7
Bonus al Danno	-1d6			

## ARTEFATTI

### SPADA DI GIUSEPPE

Questa spada è di fattura alquanto grezza ed ha l'aspetto di un gladio romano, con la lama corta, anche se il metallo con cui è forgiata è molto strano ed inusuale. Si tratta di un materiale luccicante, quasi luminescente, impervio agli effetti di qualsiasi elemento. Se viene usata in combattimento, quest'arma ha le seguenti caratteristiche:

Spada di Giuseppe (percentuale base 20%),  
Danno 1d6+1+BD, Punti danno 40, può impalare la vittima.

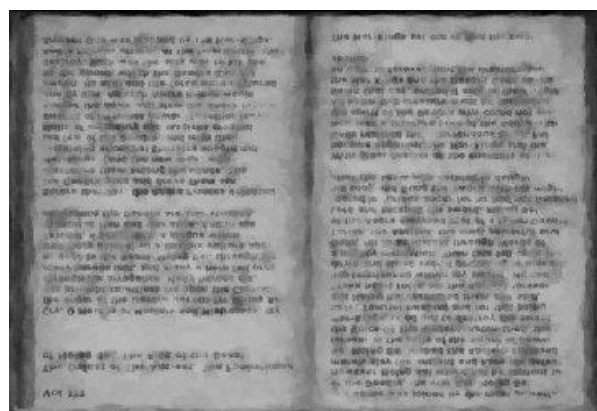
Il metallo con cui la spada è forgiata è estremamente nocivo per i Lozdra, tanto che questi mostri (ed i loro parassiti, in qualsiasi forma si presentino) subiscono un danno addizionale di 2d6 PF a causa delle radiazioni che si sprigionano dalla lama e che lasciano bruciature e cicatrici ben visibili sul loro corpo mostruoso.

Le radiazioni emesse dal metallo sono però nocive anche per gli umani e se una persona resta esposta al metallo della lama per un lungo periodo di tempo, inizierà a sentirsi debole a causa degli effetti della radioattività. In termini di gioco, il soggetto perderà un punto di COS ogni due giorni di esposizione alla spada. Metà dei punti persi saranno riguadagnati al ritmo di un punto al mese, dopo essersi protetti dagli effetti delle radiazioni, mentre l'altra metà dei punti saranno perduti permanentemente.

### LIBRO DI GIUSEPPE

Questo volume è stato scritto da Giuseppe in lingua latina e cifrato con un codice. Si tratta del registro dell'Ordine di Fedro e riporta la storia della confraternita e molte altre informazioni sui Miti, raccolte nel corso dei secoli dai membri dell'ordine. Per decifrare il codice cifrato è necessaria la chiave di decifrazione o un grosso lavoro di ricerca e decodifica (a discrezione del Custode, una simile impresa potrebbe impegnare un Investigatore per diversi mesi e richiedere molti tiri Latino, tiri Fortuna e tiri Conoscenza).

Al termine di una completa lettura e comprensione del volume, che richiede all'incirca 14 settimane di studio, occorre effettuare un Tiro Sanità (1d4/1d8). Il lettore guadagna +8% nell'abilità Miti di Cthulhu e potrà rinvenire ed apprendere i seguenti incantesimi: Incanta Lama (una versione specifica di Incanta Oggetto), Bandisci Shantak, Canto di Thoth e Segno degli Antichi.



## Indizio •

*"Molto tempo fa, diciamo pure nel Medioevo, una grande malvagità emerse dal lago, in forma di serpente.*

*Seminò terrore e distruzione finché uno straniero proveniente da terre lontane arrivò e lo affrontò.*

*L'uomo, conosciuto semplicemente come Giuseppe, fracassò la testa del serpente, che lo morse ad una gamba.*

*A causa del terribile veleno della bestia, Giuseppe morì, dopo aver consegnato il suo libro e la sua spada ai sopravvissuti del villaggio.*

*Venne sepolto in una tomba qui vicino ed il suo libro fu riposto nella piccola torre di pietra al suo fianco."*

## Indizio ♣

Caro Amico Mio,

spero che questa lettera non sia troppo inappropriata. Un comune amico mi ha informato che tu ed i tuoi compagni siete abili e intraprendenti nel risolvere problemi e situazioni complesse di natura particolare. Date le mie precarie condizioni fisiche, non sono in grado di viaggiare e mi occorrerebbe il vostro aiuto in una questione alquanto delicata.

Nel corso delle mie ricerche nei più disparati campi, sono venuto a conoscenza dell'esistenza di un libro molto interessante. Secondo le storie ed i documenti che ho rintracciato, questo volume sarebbe stato scritto nel XII secolo da un filosofo e pensatore cristiano di nome Giuseppe. Stando alle informazioni in mio possesso, il libro conterrebbe molte antiche informazioni metafisiche sui "demoni e diavoli non menzionati nella Bibbia".

Il contenuto di questo lavoro sarebbe di inestimabile valore per le mie ricerche attuali in questo campo. Sono riuscito a sapere dove si troverebbe il volume, analizzando attentamente tutte le dicerie e le leggende che lo riguardano. Sono certo che potrete trovare il libro nel villaggio di Kenburrrough, in Scozia.

Se accetterete di recuperarlo per me, la mia università organizzerà il viaggio a sue spese, oltre ovviamente a rimborsarvi qualsiasi altra spesa sostenuta, finanziare l'acquisto del libro e offrirvi un lusinghiero e congruo compenso.

Sinceramente,  
Dr. R. Philips  
Università di Harvard

## Indizio ♦

Una storia che si aggiunge a quelle di molti altri mostri lacustri e marini parla di una creatura serpentina chiamata Lozdra o Losa. Nel racconto, si narra che un ladro rubò un uovo appartenente a questo serpente e lo portò nel villaggio di Kenburrrough. Infuriata per il furto, la creatura-serpente emerse dal lago vicino al villaggio ed attaccò gli abitanti. Questo fatto si ripeté spesso in simili leggende, proponendo poi la figura di un eroico straniero che giunge all'ultimo istante e sconfigge il serpente prima che si compia la tragedia. Nel caso di Kenburrrough, lo straniero risponde al nome di Giuseppe. Sempre stando al racconto, egli venne ferito mortalmente nella lotta contro il serpente e lasciò in eredità alle future generazioni un libro e la sua spada, con la quale aveva affrontato il mostro. Questi fattori confermano la similitudine con numerose altre leggende analoghe, riscontrabile anche da una approfondita analisi del testo e del significato della vicenda.

## Indizio ♠

Uno dei culti minori meno diffusi a Roma era quello dell'Ordine di Fedro. Il nome Fedro sarà senza dubbio familiare a coloro che hanno letto gli scritti di Platone, anche se non ci sono prove di un legame tra questo Ordine ed il Fedro menzionato dal padre della filosofia. L'Ordine di Fedro viene menzionato per la prima volta da un oscuro storico minore di nome Citius, secondo il quale il gruppo venne fondato nel 121 ed era finanziato e sostenuto dal governo Romano. L'ordine non sembra essere di natura religiosa nel senso comune del termine e non era associato ad alcuna divinità. Citius spiega che l'Ordine era "dedicato alla protezione e salvaguardia del popolo romano dal Lozdra, che aveva seminato distruzione in una villa cittadina e messo in pericolo la sicurezza stessa della regione." Si dice che Fedro sconfisse il Lozdra utilizzando uno speciale "Metallo degli Antichi", letale per la creatura.

## Indizio ♥

Nota: il testo originale è scritto il Latino

*La storia, così come mi è stata riferita da un vecchio che ha assistito come testimone oculare all'evento, è la seguente. Una squadra di operai stava scavando per costruire una strada, quando trovò sepolto sottoterra un uovo. Presumendo che fosse un oggetto raro, lo portò alla villa di Sallus, un ufficiale locale di alto rango. L'uovo ben presto si schiuse, portando rovina e distruzione. Il figlio più giovane di Sallus scappò dalla villa per chiedere aiuto ai legionari. Un gruppo di coraggiosi soldati venne inviato sul posto, ma soltanto due di loro ritornarono indietro, gridando frasi incoerenti a proposito di orrori volanti e mostruosità anche peggiori. Un greco di nome Fedro venne in aiuto dei legionari, portando del Metallo degli Antichi che proveniva dalle lontane terre dell'Egitto. Armati con questo metallo, gli impavidi soldati sconfissero il serpente Lozdra ed a Fedro venne consegnato l'uovo, che per qualche strano prodigio era di nuovo intatto, affinché lo sorvegliasse.*

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il 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. Il compilatore 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 proprio diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "I Racconti del Terrore".

Il copyright di queste avventure inedite è di Luca Garavaglia per "Il Lupo" e "Il Vaso di Pandore", e di Michael C. LaBossiere per "Lozdra". Le immagini inedite sono copyright dei rispettivi autori e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione e parziale traduzione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto degli autori delle avventure. 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 all'autore.

Il manuale "I Racconti del Terrore" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione 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 "I Racconti del Terrore" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

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

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

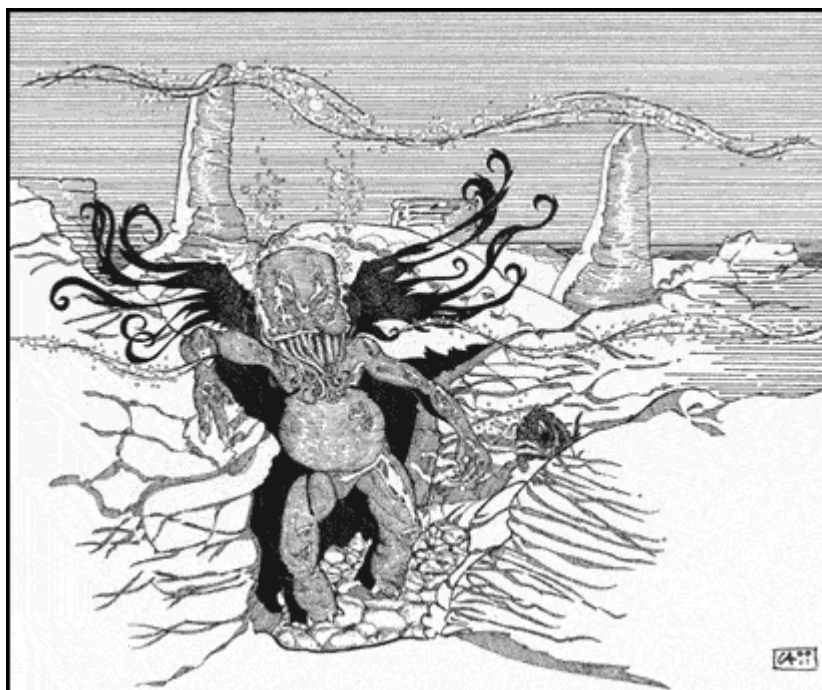
[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)



# I RACCONTI DEL TERRORE

Il presente volume contiene tre avventure per **Il Richiamo di Cthulhu** ambientate negli anni '20.

Affrontate le insidie de **Il Lupo**, in cui una semplice scomparsa di bestiame cela in realta' un orrido complotto degli Abitatori del Profondo che progettano far nascere il figlio del loro signore Cthulhu.



Svelate il complotto internazionale che si cela dietro a **Il Vaso di Pandora**. "Pandora apri' il vaso: e da esso uscirono tutti i Mali del mondo..." Una emozionante e lunghissima avventura ambientata nella turbolenta Europa degli anni '30, tra cadaveri mutilati, ufficiali nazisti e furti di opere d'arte.

Ricacciate indietro la minaccia del **Lozdra**, avventurandovi in un viaggio nella Scozia degli anni '20 alla ricerca di un orrore proveniente dal XII secolo, tra vestigia romane ed una tomba misteriosa che custodisce di antichi segreti, in un piccolo e tranquillo paesino la cui placida esistenza e' destinata ad un brusco cambiamento.

