

CALL of CTHULHU

GIOCHI PERICOLOSI



Un'avventura per Il richiamo di Cthulhu scritta da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
IL MEDAGLIONE	4
HORTENSE FARRIET, I SUOI AMICI, I SUOI NEMICI	5
GITA A MARTIN'S ISLAND	6
LE INDAGINI AD ARKHAM	6
ALL'INSEGUIMENTO	8
SCONTRO NOTTURNO	9
CONSEGUENZE	10
AIUTI DI GIOCO	
Personaggi non giocanti	11
Caratteristiche Quentin Ponneck	12
Mappe	13



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.

L'AVVENTURA

Due genitori preoccupati, un gruppo di giovani che scherza con il fuoco e un medaglione maledetto, ambito da un cultista senza scrupoli, sono gli ingredienti di questa avventura ambientata ad Arkham, nel Massachusetts del 1891, ma facilmente adattabile anche al 1920.

La linearità della storia e i pericoli relativamente ridotti la rendono ideale per un gruppo di investigatori alle prime armi.

QUELLO CHE SI SA

Gli investigatori sono stati contattati, tramite un comune amico, da una coppia di Bolton la cui figlia sembra si stia interessando a culti esoterici, i genitori sono preoccupati per gli atteggiamenti ribelli assunti dalla ragazza e temono che qualche studente suo amico la stia portando sulla strada del male.

La ragazza è iscritta alla Miskatonic University e soggiorna in un collegio femminile di Arkham, il Saint Mary, dove sembra che sia stata risucchiata in una setta misteriosa che la sta plagiando per allontanarla dalla famiglia.

QUELLO CHE NON SI SA

Hortense Farriet è una giovane irrequieta che cerca di emanciparsi dai genitori, nell'oppressiva e bigotta America di fine milleottocento, assieme ad alcuni amici ha fondato una specie di setta, "La confraternita degli oscuri", e partecipa a cerimonie e riti occulti.

In realtà si tratta di una specie di gioco, nessuno dei partecipanti, ragazzi e ragazze tra i venti ed i venticinque anni, sa realmente qualcosa di occultismo e nessuno intende davvero imparare incantesimi né tantomeno evocare qualche entità malvagia, si tratta di un passatempo innocente.

Sfortunatamente Hortense è casualmente in possesso di un medaglione incantato, che ha suscitato le brame di un vero cultista, il gioco da innocente è improvvisamente diventato pericoloso, e senza che la ragazza se ne sia accorta.

L'INIZIO

Gli investigatori si ritroveranno riuniti giovedì 19 settembre 1891 nella casa di Fabian Farriet, un

commerciante di gioielli di Bolton, piccola cittadina di circa 10.000 abitanti situata poche miglia a nord di Arkham, conosciuta per la produzione di calzature, oggetti in cuoio e prodotti tessili.

Il commerciante e sua moglie Constance diranno che alcune voci hanno riportato che, da circa un anno, la giovane figlia frequenta un gruppo di ragazzi con strane abitudini, che sembra si riuniscano, almeno a quanto si dice, per celebrare strani riti.

Con qualche domanda sarà facile rendersi conto che le notizie provengono da un ragazzo di Bolton appena iscritto alla Miskatonic, che ha riportato notizie di seconda mano, tuttavia un tiro su *psicologia* al doppio del valore permetterà di capire che i genitori credono a queste voci, per quanto vaghe esse siano.

Il ragazzo, di nome Anthony Vettrard, è attualmente ad Arkham, dove durante la settimana soggiorna al Miskatonic College, da cui ritorna con il treno tutti i venerdì sera.

I due genitori sono disposti a ricompensare gli investigatori con cento dollari a testa se indagheranno sulle attività della ragazza, le sole informazioni che possono dare è che la giovane si è iscritta nel 1889, cioè da due anni, all'università di Arkham, facoltà di storia, e che prima di allora non aveva mai dato nessun problema.

Ma evidentemente l'ambiente universitario la ha cambiata, ha incontrato cattive compagnie che la hanno traviata, tanto che ora vorrebbe addirittura partecipare a una gita e dormire fuori casa.

Fabian dirà che la figlia, lo scorso week end, vedendosi negato il permesso di prendere parte alla gita con gli amici, si è infuriata e per la prima volta ha alzato la voce con loro, non ha voluto sentire ragioni e ha detto che sarebbe andata comunque.

Il gioielliere teme che, invece di tornare a casa come tutti i venerdì, l'indomani ella parta con gli amici e trascorra il fine settimana con loro.

Egli e la moglie dichiarano di aver paura di quello che potrebbe succedere se la loro figlia partecipasse a qualche rito magico, in realtà un tiro riuscito su *psicologia* rivelerà che i due sono persone deboli e indecise che, sebbene affezionati alla figlia, sono più preoccupati del buon nome della famiglia che di tutto il resto.

Se interrogato sul suo lavoro il gioielliere dirà, tra le altre cose, che egli compra l'oro necessario a creare i gioielli ad Innsmouth, alla raffineria Marsh.

Egli tratta con Barnabas Marsh (vedi riquadro) i suoi

acquisti e, in risposta ad una domanda diretta, rivelerà che anche la figlia lo ha accompagnato qualche volta a Innsmouth.

Durante una di queste visite la ragazza ha ricevuto in dono da Barnabas Marsh un piccolo medaglione d'oro, particolare che verrà anch'esso rivelato solo a seguito di una precisa domanda.

Questa notizia è molto importante per comprendere quello che succede nell'avventura, tuttavia anche se gli investigatori non riusciranno a ottenerla immediatamente non ci saranno problemi, avranno altre occasioni.

La partenza per la gita è prevista per l'indomani, per cui è necessario non perdere tempo, sfortunatamente i genitori della ragazza non sono in grado di fornire particolari sulla destinazione della figlia, da alcune frasi della figlia pensano tuttavia che la destinazione della compagnia sia una casa isolata sulla costa.

I due saluteranno gli investigatori con una luce di speranza negli occhi, augurando loro di riuscire a riportare la figlia a casa e alla ragione.

Barnabas Marsh, ibrido abitatore del profondo

Barnabas Marsh è figlio di Onesiphorus Marsh e di una madre non ben identificata, pertanto è il nipote di Obed Marsh, l'uomo che precipitò tutta Innsmouth nell'orrore.

Nel 1890 egli ha circa 38 anni, e da tempo mostra i segni della trasformazione detta "maschera di Innsmouth", anche se li nasconde ancora abbastanza bene e continua a occuparsi degli affari di famiglia.

Egli e i suoi figli tengono in pugno la cittadina con il terrore, chiunque provi a contrastarlo scoprirà di aver fatto un grosso errore.

La sua conoscenza della magia è molto profonda, e continua a aumentare, il che lo rende un avversario molto pericoloso per chiunque.

Tra diversi anni Barnabas, ormai settantatreenne, sarà uno dei personaggi dello splendido modulo "Fuga da Innsmouth", in quel periodo la sua trasformazione in abitatore del profondo sarà ormai completata.

In questa avventura egli è una figura secondaria e non gioca un ruolo attivo, a meno che agli investigatori non venga la malaugurata idea di andare a chiedergli chiarimenti sul medaglione.

In tal caso il Custode dovrebbe rendere la visita a Innsmouth un'esperienza davvero molto brutta.

IL MEDAGLIONE

Il medaglione regalato da Barnabas a Hortense non ha solo un discreto valore, ma è anche un elemento necessario per eseguire l'incantesimo Sigillo di Bast (vedi riquadro), l'origine del gioiello risale all'antico Egitto, solo gli Abitatori del Profondo potrebbero spiegare come sia finito sulla costa orientale degli Stati Uniti.

Il potere magico del medaglione fornisce a chi lo indossa una grossa protezione contro piccoli incidenti e fatti spiacevoli e permette di ottenere, in una qualsiasi abilità fisica, dieci punti percentuali di riuscita in più, questa facoltà può essere usata solo impiegando due punti magia ed è del tutto inconscia, per cui chi porta il gioiello potrebbe trovarsi a corto di punti magia senza rendersene conto.

Un nuovo incantesimo – Il sigillo di Bast

Il sigillo di Bast permette di creare una sfera di circa tre metri di diametro entro la quale non possono penetrare le razze servitrici e alcuni degli Dei Esterni, più precisamente Azathoth, Daoloth e Nyarlathothep, inoltre la vista di queste entità attraverso la sfera magica non causa perdite di sanità, l'utilità di un tale incantesimo è pertanto facilmente comprensibile.

Per creare la sfera è necessario essere in possesso di un medaglione composto da due metalli, reso magico da Bast in persona, impugnarlo e impiegare almeno tre punti magia mentre si pronuncia ad alta voce il nome della Dea, non si perdono punti sanità per questo incantesimo. La sfera dura circa un'ora per ogni tre punti magia impiegati per crearla.

Grazie al medaglione Hortense ha sempre ottenuto buoni risultati nelle attività sportive ma non sa che questo è dovuto alle proprietà magiche dell'artefatto. Il medaglione sembra d'oro, un tiro riuscito su Chimica permetterà di capire che si tratta di una lega con il 75% d'oro e rame al 25%, ha un diametro di circa cinque centimetri e uno spessore di circa mezzo centimetro.

Su una faccia ha una figura in rilievo di gatto seduto e un simbolo inciso, sull'altra attorno al gatto c'è una laccatura nera.

Un tiro riuscito su Archeologia o Arte permetterà di cogliere la relazione con i gatti raffigurati dagli antichi egizi, mentre un tiro riuscito su Linguistica permetterà

di sapere che il simbolo è il cartiglio della dea dalla testa di gatto, la mitica Bast.

Non è possibile fondere o scalfire il medaglione, a meno di non impiegare oggetti magici, uno dei suoi effetti è che i felini tenderanno ad aiutare chi lo indossa.

HORTENSE FARRIET, I SUOI AMICI, I SUOI NEMICI

L'ambiente della Miskatonic University è, in confronto alla vita condotta a Bolton, il paese delle meraviglie per la giovane Hortense, che non ha ancora l'esperienza necessaria per capire come spesso realtà idilliache in apparenza celino pericoli terribili. La giovane ha conosciuto tre ragazzi e una ragazza con i quali ha stretto una forte amicizia e che condividono con lei la voglia di divertirsi e provare nuove esperienze, cose che possano dar loro anche qualche brivido.

I quattro sono Albert Quinsky, Gilbert Draumann, Matthews Bernstein e Rebecca Johnston, tutti appartenenti a facoltose famiglie di Arkham, tutti giovani, intelligenti e insofferenti a qualsiasi forma di disciplina.

Albert Quinsky è il leader di questo gruppo, è stato lui a proporre di organizzare le prime sedute spiritiche e poi riti più esoterici, tuttavia egli si rende conto dei pericoli insiti in certe pratiche e non ha neppure sfiorato i veri misteri, che pure ad Arkham non sono certo assenti, limitandosi in pratica a innocui giochi da ragazzini.

I cinque sono tutti iscritti al secondo anno in diverse facoltà, tuttavia non sono mai entrati in una delle confraternite studentesche tanto diffuse nelle università americane, preferendo restarsene lontani dagli altri, in modo da aver maggiore libertà d'azione. Il loro gruppo privato, scherzosamente denominato "La confraternita degli oscuri", non ha contatti praticamente con nessuna altra associazione universitaria, tuttavia il medaglione che indossa Hortense ha attirato l'attenzione di Quentin Ponneck, un professore di filologia medievale, capo di una piccola setta di cultisti mascherata da associazione culturale e conosciuta come "La Gilda dei Sapienti", ma il cui vero nome è "I figli dell'Innominabile".

Egli si è subito reso conto del valore dell'oggetto, che gli permetterebbe di acquisire maggiori poteri, e sta cercando di entrarne in possesso, sfortunatamente



per lui le proprietà magiche del medaglione stesso lo proteggono e così già due tentativi di furto sono andati a vuoto.

Visto che un furto sembra non avere nessuna possibilità di riuscita Ponneck sta attendendo l'opportunità di prendere con la forza il medaglione, il malvagio cultista non ha nessuna intenzione di lasciare testimoni dietro di sé, per cui la rapina dovrà avvenire in un posto senza troppi testimoni. Adesso sembra che l'occasione sia arrivata, i giovani resteranno isolati per qualche giorno e sarà facile far credere che i ragazzi abbiano inscenato una qualche cerimonia finita in tragedia.

GITA A MARTIN'S ISLAND

La famiglia Draumann possiede una bella villa su una piccola isola a poca distanza da Arkham, Martins island e, approfittando di un viaggio a Denver dei suoi genitori, Gilbert Draumann ha proposto agli amici di passare un fine settimana sull'isola.

Quinsky ha subito aderito entusiasticamente all'iniziativa, vincendo le resistenze iniziali degli altri ragazzi, e si è dato da fare per noleggiare una barca a motore in grado di portarli all'isola in cinque o sei ore, idea che ha entusiasmato gli amici.

La gita, che doveva restare un segreto, è in breve diventata un argomento di pettegolezzi, tanto da arrivare alle orecchie di Anthony Vettrard, che ha avvertito i genitori di Hortense; purtroppo anche Ponneck ne è venuto a conoscenza, intravedendo subito un'occasione d'oro per portare a termine i suoi malvagi piani.

Venerdì 20 settembre, di prima mattina, gli amici si imbarcheranno dal piccolo porto fluviale di Arkham, eccitati e allegri, non immaginando che qualcuno ha intenzioni minacciose nei loro confronti.

Ponneck ha infatti mobilitato i sei cultisti affiliati alla sua setta e si sta preparando ad assalire la villa di Draumann per impadronirsi dell'amuleto.

Il professore ha programmato l'assalto per la notte di venerdì, in modo da avere qualche giorno di tempo prima che vengano scoperti i corpi degli sventurati giovani.

LE INDAGINI AD ARKHAM

Bolton dista poche miglia da Arkham, per cui gli investigatori potranno arrivarvi in poco meno di due ore di calesse, oppure arrivarvi in treno.

Il percorso ferroviario prevede un cambio alla stazione di Clark's Corners, ma anche con la sosta il percorso viene impiegato in poco più di due ore, il primo treno della mattina arriva alle otto e venti, il secondo alle dieci e trenta, poi c'è un terzo treno alla sera, che arriva alle diciannove e trenta. E' importante tener nota degli orari che seguiranno gli investigatori, dato che avranno una certa influenza sul proseguo dell'avventura, il Custode dovrebbe trasmettere un certo senso di urgenza, in modo da evitare che l'arrivo sull'isola avvenga troppo tardi. Per riuscire a visitare tutti i luoghi e a contattare tutte le persone che potrebbero fornire informazioni gli investigatori dovranno dividersi, oppure partire per l'isola a un'ora molto tarda.

Il collegio

All'indirizzo al quale risulta alloggiata la ragazza, il collegio "Saint Mary", gli investigatori entreranno in contatto con Mia Mathison, direttrice della struttura. Se diranno di essere venuti a cercare Hortense la signora Mathison, una signora anziana che tiene quasi costantemente in braccio uno o l'altro dei suoi quattro gatti, dirà loro di essere molto preoccupata per la ragazza, dato che ha saputo che Hortense era intenzionata a passare il week end in compagnia di alcuni ragazzi, cosa che nuocerebbe al buon nome di una signorina di buona famiglia (e anche al buon nome del collegio).

La direttrice dirà che Hortense è una brava ragazza, studiosa, piena di vita, che si impegna in molte attività, che i suoi gatti l'adorano (questo è dovuto all'influenza del medaglione di Bast), ma non parlerà affatto di oscuri riti a cui avrebbe partecipato.

A una domanda diretta risponderà abbastanza seccata che il suo collegio è serio, e che certe cose non vi succedono, anche se sa che ad Arkham l'occulto è un'attività che va molto di moda, in ogni caso secondo lei Hortense è perfettamente in grado di evitare quel tipo di pericoli.

La signora Mathison non parlerà di un tentativo di furto avvenuto al collegio circa un mese prima, dopotutto il buon nome del collegio va difeso anche da queste cose.

Se gli investigatori le chiederanno di visitare la camera di Hortense li accompagnerà, nella stanza, pulita e ben tenuta, con due letti e un bagno, non ci sono indizi se non una lista di provviste spuntata, scritta con la calligrafia di Hortense, con l'intestazione "Martin's Island".

Il biglietto sul quale è stata scritta la lista è nascosto sotto un cassetto dell'armadio, per cui sarà necessario un tiro riuscito su individuare per poterne entrare in possesso.

I viveri elencati non hanno un particolare significato, si intuisce che rappresentano le scorte per tre giorni di un gruppetto di cinque o sei persone, l'intestazione invece è importante, con un tiro riuscito su geografia si capirà che rappresenta una piccola isola situata sulla costa a nord della foce del Miskatonic.

La compagna di stanza di Hortense è una ragazza di Four Oaks, una piccola cittadina a una cinquantina di chilometri da Arkham, il suo nome è Cindy Fleming, al momento della visita nel collegio è in università e non rientrerà prima della cinque del pomeriggio.

A questo punto gli investigatori potranno decidere di aspettare Cindy Fleming o di andare direttamente all'università per incontrarla, in ogni caso interrogandola gli investigatori verranno a conoscenza di un tentativo di furto avvenuto nel collegio circa un mese prima.

Un paio di persone si sono introdotte nell'edificio passando per la carbonaia della cantina, e hanno cercato di penetrare nella zona dei dormitori, ma la direttrice, svegliata dai suoi gatti, era in giro e li ha visti, mettendosi a urlare.

I ladri sono scappati a gambe levate, la direttrice non ha chiamato la polizia ma ha fatto installare una robusta porta di ferro nella carbonaia, per evitare il ripetersi di atti del genere.

Tra le ragazze molte sostengono che si trattava di studenti che avevano appuntamenti galanti con qualcuna delle ospiti, anche se nel fuggire uno dei due ha perso una boccetta di cloroformio e uno straccio, e questo fa piuttosto pensare che volessero anestetizzare le occupanti di una camera per poi frugare con calma in cerca di qualcosa da portar via.

L'università

La Miskatonic University non ha certo bisogno di presentazioni, innumerevoli sono le storie che si raccontano sul suo conto, alcune decisamente terrificanti, non è certo difficile credere che sia un ambiente pericoloso per una giovane mente irrequieta, già in altre occasioni incauti studenti hanno scoperto che scherzare con le forze dell'occulto può essere decisamente pericoloso. Se gli investigatori si recheranno direttamente all'edificio che ospita la facoltà di lettere e storia per cercare Hortense non troveranno traccia della

ragazza, tuttavia chiedendo se qualcuno sa dove si trova la ragazza verranno indirizzati alla biblioteca del dipartimento di storia, dove potranno incontrare Cindy Fleming, la compagna di stanza di Hortense, che sta preparando un esame assieme ad alcuni studenti.

La ragazza parlerà volentieri con gli investigatori, e li informerà del tentato furto al college e che Hortense e altri studenti hanno fondato una specie di confraternita, di cui non si ricorda il nome.

Cindy affermerà che l'amica passa tutto il suo tempo libero con i suoi confratelli, anche se non rifiuta mai di dare una mano nello studio a che gliela chiede, è una ragazza intelligente e generosa.

Se gli investigatori chiederanno se Hortense e i suoi amici si stiano interessando di cose occulte Cindy scoppierà in una sonora risata, affermando che si tratta semplicemente di un gruppo di amici che a volte scherza con l'occultismo e adora i misteri, ma si tratta appunto di un semplice divertimento, niente di serio o pericoloso.

Se chiederanno dove può essere andata Hortense l'amica dirà che probabilmente tutto il gruppo si sta recando a Martin's Island, dove i genitori di Gilbert Draumann possiedono una casa.

Cindy pensa che per arrivare all'isola il gruppo abbia affittato una barca a motore al porto fluviale di Arkham, sia Gilbert Draumann che Albert Quinsky sono in grado di pilotare un mezzo del genere, e la gita sul mare era sembrata una buona idea a Hortense.

Un tiro in psicologia rivelerà che la ragazza non mente, ma ovviamente Cindy non sa che in realtà i ragazzi si sono veramente infilati in qualcosa di pericoloso e malvagio.

Anthony Vettrard

Se gli investigatori cercheranno di contattare la fonte delle notizie su Hortense riusciranno a trovare il ragazzo alla facoltà di storia, ma si renderanno ben presto conto che le notizie di cui è a conoscenza il giovane sono solo chiacchiere da collegio, anche se Anthony ne è convinto.

Nessuno sa cosa facciano realmente Hortense e i suoi amici.

Tuttavia Anthony insiste che gli amici sono partiti in mattinata per una destinazione sconosciuta, affermando che in serata probabilmente ci sarà qualche cerimonia blasfema, anche in questo caso il ragazzo è convinto che le cose stiano proprio così.

Il porto fluviale

Il porto di Arkham, situato sul fiume Miskatonic, ha poco pescaggio, pertanto non vi sono grosse imbarcazioni ma solo piccole barche da pesca e da diporto, tuttavia è molto attivo e c'è un discreto traffico quasi tutto l'anno.

Chiedendo in giro chi affitta imbarcazioni gli investigatori arriveranno da Samuel Gabrielson, un corpulento pescatore che fuma costantemente tabacco da poco prezzo in una pipa di gesso e che si mostrerà particolarmente scontroso, almeno sino a quando non vedrà il colore dei dollari.

Un paio di biglietti verdi farà diventare il pescatore affabile e loquace, egli confermerà di aver affittato una motobarca da sette metri ad Albert Quinsky, il ragazzo e quattro suoi amici erano venuti di prima mattina, avevano imbarcato bagagli e provviste per un paio di giorni ed erano partiti verso le nove.

Tra una nuvola di fumo e l'altra il pescatore rammenterà anche che i giovani gli avevano detto di andare a Martin's Island, a poco più di una quarantina di miglia di distanza, poco più di sei ore di viaggio. Se gli investigatori non avranno perso tempo il loro distacco non dovrebbe essere molto rilevante, dalle due alle tre ore al massimo, se hanno a disposizione un calesse in altre quattro ore possono arrivare all'isola via terra.

Un tiro riuscito su geografia permetterà infatti di ricordare che un ponticello permette l'accesso all'isola dal continente, se non riusciranno nel tiro gli investigatori verranno informati da Gabrielson, che conosce bene la costa e potrà descrivere l'isola e la posizione dell'unica casa che vi sorge, arrivando addirittura a tracciarne una mappa abbastanza precisa.

Anche noleggiando una barca a motore sarà possibile raggiungere l'isola in breve tempo, sei ore se un investigatore riuscirà in un tiro pilotare barca o nove ore in caso di fallimento.

Nel primo caso gli investigatori arriveranno prima dell'attacco dei cultisti, nel secondo ad attacco in corso, sempre che riescano a partire prima delle due del pomeriggio, dopo questo orario potrebbe essere troppo tardi per salvare i ragazzi.

ALL'INSEGUIMENTO

Poche miglia a nord della foce del Miskatonic ci sono alcune isolette, perlopiù disabitate, che negli ultimi anni hanno visto sorgere diverse ville di ricchi

imprenditori, che le usano durante le vacanze estive o nei fine settimana.

Su una di queste, Martin's island, il padre di Gilbert Draumann ha costruito una bella casa in legno a due piani, con un piccolo molo, un elegante portico e molte stanze, ed è lì che gli investigatori arriveranno alla conclusione del loro inseguimento.

L'isola ha la particolarità di essere unita al continente da un ponte in legno, una piccola strada, poco più di un sentiero, permette di arrivare comodamente alla casa, ma solo uomini o cavalli possono passare sul ponte, che è troppo stretto e debole per permettere il passaggio di un carro o di un'auto.

L'isola non misura più di sei miglia di lunghezza e circa tre di larghezza, è ricoperta di un bosco abbastanza fitto, un sentiero tutto sommato agevole conduce alla casa mentre un altro, molto più difficoltoso da percorrere, collega il ponticello con un vecchio faro abbandonato, costruito degli inglesi poco prima della guerra d'indipendenza e non più presidiato dal 1865.

L'esplorazione del faro risulterà essere del tutto inutile, ma se gli investigatori volessero darvi un'occhiata sono ovviamente liberi di farlo, al Custode è demandata la gestione della scena.

A seconda del loro ritardo e del mezzo scelto per raggiungere l'isola gli investigatori giungeranno a destinazione nel tardo pomeriggio, più tardi, in serata o addirittura in piena notte.

Arrivando via terra bisognerà lasciare il calesse prima del ponte, per poi proseguire a piedi verso la villa di Draumann, mentre arrivando dal mare si potrà approdare su una spiaggia o direttamente sul molo nei pressi della casa.

Nell'improbabile caso in cui gli investigatori decidessero di compiere il viaggio a cavallo potranno guadagnare qualche decina di minuti ma subiranno piccole penalizzazioni su destrezza e sulle abilità che richiedano forza fisica.

A prescindere dal modo con cui gli investigatori arriveranno all'isola ragazzi non si accorgeranno del loro arrivo, avvicinarsi senza essere scorti alla villa non sarà un problema, ma l'ora dell'arrivo avrà conseguenze sulla sequenza degli eventi.

Arrivo nel pomeriggio o in prima serata

Con indagini rapide e un inseguimento tempestivo presumibilmente la partenza degli investigatori dovrebbe avvenire tra le undici di mattina e le due del pomeriggio.

In tal caso sarà possibile arrivare quando ancora c'è un po' di luce e circondare il rifugio dei ragazzi. A questo punto si dovrà decidere cosa fare, se affrontare subito il gruppo o restare a spiargli per un po' prima di intervenire.

Se si limiteranno a restare nascosti per vedere cosa succede nella casa gli investigatori vedranno che dopo cena i giovani si preparano a celebrare una qualche forma di rito, preparando una stanza con simboli e candele (un tiro su *occultismo* permetterà di capire che si tratta di paccottiglia, non incantesimi e amuleti realmente funzionanti).

Quando interverranno gli investigatori si troveranno di fronte cinque ragazzi spaventati e stupiti, che non riusciranno a capire subito cosa vogliono gli intrusi. Se gli investigatori diranno che sono lì per conto dei genitori di Hortense la ragazza reagirà rabbiosamente, inveendo contro di loro con una sfuriata che si concluderà tra le lacrime, se non lo faranno saranno gli uomini che inizieranno a diventare nervosi.

Una situazione difficile da gestire se gli intrusi non riusciranno a trovare qualche giustificazione convincente per la loro presenza.

Il Custode dovrebbe mettere gli investigatori in una situazione scabrosa, con i ragazzi che diventano sempre più aggressivi e una posizione difficile da giustificare, dopotutto gli investigatori hanno commesso una violazione di domicilio.

A questo punto, mentre all'esterno il buio diventa sempre più fitto, qualcuno sentirà un rumore o vedrà una luce all'esterno (tiro su *ascoltare* o *individuare*), sono i cultisti che si avvicinano.

Arrivo a tarda notte

Se partiranno dopo le due del pomeriggio e non saranno rapidi nel viaggio, gli investigatori arriveranno con il buio, quando l'assalto alla villa sarà già iniziato.

I ragazzi si sono resi conto che qualcuno sta cercando di attaccarli e hanno messo in piedi una debole difesa, nella casa si trovavano infatti un fucile da caccia calibro 20 e una Colt 45 a tamburo, che Quinsky e Draumann stanno adoperando, mentre Bernstein ha una Derringer a due colpi.

Sfortunatamente le munizioni sono scarse, per il fucile da caccia sono disponibili dieci cartucce, mentre la pistola a tamburo ha solo le sei pallottole inserite nel tamburo.

Per la Derringer ci sono munizioni relativamente

abbondanti, Bernstein infatti ha nel bagaglio un piccolo portacartucce con ventiquattro pallottole, sfortunatamente si tratta di una pistola da difesa ravvicinata, inadatta a opporsi a fucili e pistole più potenti.

I cultisti sono in superiorità numerica e ben armati, hanno tempo in abbondanza e lentamente si stanno avvicinando alla casa, la fine dei difensori è ormai certa.

Gli investigatori sentiranno i colpi d'arma da fuoco in lontananza, quindi saranno preparati a entrare nel combattimento, anche se inizialmente non capiranno chi siano gli assalitori.

SCONTRO NOTTURNO

Il modo con cui si svolgerà il combattimento dipende dalla posizione degli investigatori, se questi si trovano dentro la casa dovranno sostenere un assedio, sono favoriti dal fatto che i cultisti si aspettano di trovarsi di fronte a tre uomini e due donne male armati, non a un gruppo più numeroso, agguerrito e (si spera) ben fornito di pistole e fucili.

Arrivando dopo l'inizio dell'attacco la situazione sarà più favorevole, i cultisti non si aspetteranno di essere attaccati alle spalle e il fattore sorpresa giocherà a favore degli investigatori.

La situazione è comunque molto confusa, nell'oscurità può essere difficile distinguere amici e nemici, il pericolo si può annidare, invisibile, a pochi passi, richiami, urla, bagliori di spari, tutto contribuisce ad accrescere il senso di confusione.

Un nuovo incantesimo – Cappa di buio

Chiamato anche L'ombra oscura questo è un semplice incantesimo, sembra messo a punto dai seguaci di Seth nell'antico Egitto, che richiede la pronuncia di una frase in sanscrito e l'impiego di almeno un punto magia.

Chi pronuncia l'incantesimo viene circondato da un cilindro di buio che non permette il passaggio di raggi di luce dall'esterno, mentre chi si trova all'interno vede perfettamente tutto quello che lo circonda.

L'incantesimo può essere lanciato solo di notte e ha una durata di un'ora per ogni punto magia che viene impiegato per lanciarlo.

Sebbene sia possibile accendere luci all'interno della cappa va tenuto conto che queste possono essere viste dall'esterno.

I cultisti, a eccezione del loro capo, combatteranno con ferocia sino alla fine, senza neppure prendere in considerazione l'idea di fuggire o arrendersi, solo eliminandoli tutti sarà possibile porre fine allo scontro.

A un certo punto i ragazzi cercheranno di fuggire dalla villa e si troveranno di fronte a uno degli assalitori.

Gli investigatori vedranno l'uomo puntare un revolver contro Hortense, per un momento il tempo sembrerà fermarsi in attesa dello sparo.

Poi un'ombra ringhiante balzerà sulla faccia del bandito e lo artigherà ferocemente, è un gatto selvatico intervenuto per proteggere la portatrice del medaglione di Bast.

L'intervento dell'animale darà il tempo agli investigatori di reagire e neutralizzare l'assalitore.

Se gli investigatori e i ragazzi riusciranno a prevalere Ponneck, che si è sempre mantenuto a distanza ben protetto dall'oscurità, lancerà l'incantesimo Cappa di buio e poi fuggirà verso il ponticello, per ritornare al sicuro ad Arkham.

Fondamentalmente il capo dei cultisti non ha nessuna intenzione di rischiare la vita, per cui si ritirerà in attesa di tempi migliori.

Forse qualcuno riuscirà a intravedere un'area insolitamente buia che sembra muoversi nel bosco riuscendo in un tiro *individuare* arduo, ma è più probabile che nessuno si renda conto che il capo degli assalitori è fuggito.

CONSEGUENZE

Alla fine dello scontro sarà necessario prestare i primi soccorsi ai feriti e recuperare i cadaveri dei morti, tra i quali si spera ci siano solo cultisti.

A questo punto si potrà interrogarsi sul perché di un simile attacco e su chi siano i misteriosi assalitori, nessuno dei quali ha documenti che possano permetterne l'identificazione.

Si tratta di domande destinate a restare senza risposta, se la polizia sarà avvertita dell'accaduto (cosa quasi inevitabile) invierà una decina di uomini e una barca per recuperare i cadaveri e portarli dal coroner, sfortunatamente i corpi inizieranno a decomporsi a velocità straordinaria, ossa comprese, e solo pochi resti ormai del tutto inutilizzabili riusciranno ad arrivare all'obitorio di Arkham, rendendo impossibile qualsiasi identificazione. Questo dovrebbe far sospettare che qualcosa di

Un nuovo incantesimo – Degradazione

Degradazione sembra essere una variante del ben più pericoloso Avvizzimento.

Questo incantesimo ha la particolarità di agire solo sui corpi morti, anche se deve essere lanciato mentre l'individuo che si vuole incantare è ancora in vita.

Per essere efficace occorre infatti far bere una pozione formata da cinque sostanze differenti e tracciare con un dito sulla pelle del soggetto un simbolo magico impiegando tre punti magia.

La durata dell'incantesimo è di un anno, anche se è possibile estenderlo di un anno per ogni tre ulteriori punti magia impiegati.

L'effetto dell'incantesimo è quello di accelerare in modo progressivamente più veloce la decomposizione e la dissoluzione del cadavere, arrivando a farlo scomparire completamente in poche ore, scheletro compreso.

strano sia all'opera, quanto successo ai cadaveri dei cultisti è l'effetto dell'incantesimo Degradazione, lanciato su di loro da Ponneck proprio per impedire che venissero riconosciuti in caso di morte.

La polizia scoprirà che sei persone sono scomparse, si tratta di Constantine Adler, Maurice Larpland, Robert Connors, Victor Barret, Stephen Dowson e Brian Woolworth, ma non riuscirà a trovare un collegamento tra di loro, per cui le indagini non proseguiranno oltre.

Hortense sarà riportata a casa dai genitori, con i quali si riappacificherà, apparentemente la brutta esperienza trascorsa sembra aver placato la sete di avventura della giovane, anche se non è da escludere di ritrovarla ancora al centro dell'azione.

I genitori aggiungeranno alla ricompensa pattuita un premio aggiuntivo di cinquanta dollari a testa, la consapevolezza di aver salvato i ragazzi farà inoltre guadagnare 1d6 in sanità a tutti gli investigatori, che vedranno anche crescere il loro credito di 5 punti. Tuttavia nell'ombra un pericoloso nemico cova propositi di vendetta e prima o poi cercherà di metterli in atto... ma questa è un'altra storia.

AIUTI DI GIOCO

PERSONAGGI NON GIOCANTI

NOME	COGNOME	COSA FA
Fabian	Farriet	Commerciante in gioielli
Constance	Farriet	Moglie di Fabian
Hortense	Farriet	Studentessa Miskatonic University
Anthony	Vettrard	Studente Miskatonic University
Albert	Quinsky	Studente Miskatonic University
Gilbert	Draumann	Studente Miskatonic University
Matthews	Bernstein	Studente Miskatonic University
Rosamond	Johnston	Studentessa Miskatonic University
Quentin	Ponneck	Capo setta "I figli dell'Innominabile"
Constantine	Adler	Cultista
Maurice	Larpland	Cultista
Robert	Connors	Cultista
Victor	Barret	Cultista
Stephen	Dowson	Cultista
Brian	Woolworth	Cultista
Mia	Mathison	Direttrice collegio femminile Paul Revere di Arkham
Cindy	Fleming	Compagna di stanza di Hortense Fariett
Samuel	Gabrielson	Pescatore di Arkham
Barnabas	Marsh	Sacerdote Ordine Esoterico di Dagon, ibrido deep one

CARATTERISTICHE QUENTIN PONNECK

COGNOME	PONNECK
NOME	QUENTIN

LUOGO DI NASCITA	ARKHAM
DATA DI NASCITA	13/10/1837

PROFESSIONE	INSEGNANTE DI FILOLOGIA MEDIOEVALE
-------------	------------------------------------

NOTE

Stimato e benvoluto rappresentante del corpo docente della Miskatonic University in realtà Ponneck è uno spietato cultista, dedito allo studio di oscuri testi proibiti e sacerdote di una piccola setta che si nasconde dietro un'apparentemente innocua associazione culturale, "La gilda dei sapienti".

In realtà gli appartenenti alla setta, che tra di loro si chiamano "I Prescelti", sono persone completamente prive di sanità mentale, e ricercano sempre nuovi modi per entrare in contatto con le entità più pericolose dei Miti.

Finora i loro sforzi sono andati a vuoto, ma ora Ponneck ha individuato un potente amuleto che potrebbe spalancare la porta che conduce ai suoi sogni più sfrenati, tra lui e il potere ci sono solo pochi, insignificanti studentelli.

Astuto e completamente privo di morale Ponneck è disposto a sacrificare chiunque alla sua sete di potere, e chiunque lo ostacoli corre un grave pericolo.

Anche se i suoi poteri magici sono limitati il cultista ha la fedeltà assoluta di sei accoliti disposti a morire e a uccidere per lui, tuttavia l'insegnante è fondamentalmente un vigliacco, non appena le cose iniziano ad andare male preferisce la fuga al combattimento.

Incantesimi:

Degradazione, Cappa di buio, Incanta pugnale, Contatta Ghoul.



