

CALL of CTHULHU



MARIONETTE

Un'avventura per Cthulhu by Gaslight scritta da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
L'INIZIO	4
LE PRIME INDAGINI	4
UNA VISITA A CONCORD	6
NEL CUORE DEL MISTERO	7
IL CARRO BRUCIATO	7
LA NEBBIA SI DIRADA	9
LA SCENA FINALE	9
LA CONCLUSIONE	10
AIUTI DI GIOCO	
Personaggi non giocanti	11
Timeline avventura	11
Le marionette	12
Gli articoli dei giornali	15
Mappe	16



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 l'AI.

L'AVVENTURA

In un piccolo paesino della Nuova Inghilterra si susseguono una serie di omicidi apparentemente senza movente e senza collegamenti fra loro, gli investigatori dovranno risolvere il mistero, ma solo con indagini precise e puntigliose potranno capire la natura della minaccia e trovare il modo per salvare un intero paese.

Quella che si sta compiendo è una vendetta, portata avanti da un gruppo di marionette dotate di vita propria, decise a punire gli aguzzini del loro creatore e di sua moglie.

L'avventura è ambientata nel 1893, ma può essere adattata senza particolari problemi a luoghi ed epoche diverse, è adatta a uno o più investigatori anche alle prime armi, possibilmente con una discreta attitudine alle indagini più che all'uso della forza.

Questa avventura è collegata a "Giochi pericolosi" dalla presenza di Hortense Farriet, la ragazza salvata dagli investigatori non si è scordata di loro e adesso ha ancora bisogno del loro aiuto.

COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI

Alla fine di un gelido inverno gli investigatori riceveranno un messaggio da una vecchia conoscenza, Hortense Farriet, che chiede il loro aiuto per un caso davvero strano e un invito a recarsi a Bolton.

Il messaggio non conterrà altri particolari, per cui solo dopo aver raggiunto la ragazza a casa sua gli investigatori conosceranno il motivo della convocazione.

Dalla fatidica notte in cui è stata salvata dagli investigatori Hortense si è tenuta lontano dai guai, tuttavia non ha smesso di interessarsi a casi bizzarri e strani, quello che sta succedendo nel paesino di Hightree Fall rientra appieno in questa categoria. Come spiegherà agli investigatori mostrando loro diversi ritagli di giornali, nella piccola località del New Hampshire si sono succeduti tre atroci delitti, tre giovani sono stati uccisi in modo orribile, in una cittadina di un centinaio di abitanti la cosa non può essere casuale, Hortense non userà il termine serial killer solo perché non era ancora stato introdotto. La ragazza pregherà gli investigatori accompagnarla per indagare su quanto sta succedendo a Hightree

Fall, non può pagarli ma è sicura che accetteranno.

La giovane sarebbe partita anche da sola ma i suoi genitori glielo hanno proibito, solo se accompagnata da gente di cui si fidano permetteranno alla figlia di recarsi nel New Hampshire.

Hortense vive la cosa come una grande avventura ed è entusiata, il suo personaggio dovrà essere festito dal Custode ma non sarà di grande aiuto, data la sua inesperienza.

Ovviamente la ragazza non potrà restare uccisa e nemmeno ferita, dato che sarà la protagonista di uno scenario successivo.

QUELLO CHE SI SA

Il paesino di Hightree Fall, in New Hampshire è un piccolo insediamento di circa un centinaio di abitanti, con una segheria, una cartiera e nient'altro, il clima è rigido e sino alla primavera la neve copre il terreno e i tetti delle case.

Alla fine di marzo il cadavere di un giovane abitante venne trovato nei boschi a sud del paese; i giornali ipotizzarono un attacco da parte di un orso, ma ben presto divenne evidente che le cose stavano diversamente.

Nei giorni successivi altri due ragazzi del paese vennero trovati morti nelle vie del villaggio e nei pressi della cartiera, i giornali abbandonarono il tono quasi noncurante del primo articolo per parlare di un nuovo Jack lo Squartatore.

Uno spietato assassino è all'opera tra le valli e i boschi del New Hampshire e nessuno sa chi possa essere.

QUELLO CHE NON SI SA

Klement Fierlingen era un immigrato proveniente da Praga, arrivato giovanissimo negli Stati Uniti nel 1850; la sua famiglia dovette fuggire, ufficialmente a causa del fallimento dei moti rivoluzionari che scossero l'impero Austro-Ungarico, in realtà per le accuse di stregoneria delle autorità locali.

Eredi di una lunga progenie di occultisti i genitori di Klement trasmisero al figlio le loro conoscenze e gli insegnarono l'arte di costruire e animare le marionette.

I Fierlingen, sebbene depositari di un grande potere occulto, non avevano mai utilizzato la magia per scopi malvagi, limitandosi ad animare i burattini per

mettere in scena spettacoli affascinanti che permettevano loro di vivere senza grossi problemi. Dopo la morte dei genitori Klement si sposò con Cathlen Hauboldt, un'immigrata tedesca con la quale iniziò a girare gli Stati Uniti e a presentare i suoi spettacoli.

Purtroppo la fuga dall'Europa non mise fine alle angherie di gente invidiosa e cattiva e non bastò a evitare maltrattamenti e soprusi, che normalmente si limitavano a qualche insulto o sberleffo, questo almeno sino al 12 ottobre 1892.

Quel giorno i Fierlingen tennero due spettacoli a Hightree Fall, un paesino dove si stava tenendo una fiera; durante lo spettacolo pomeridiano Nigel Bennet, un giovane del posto, infastidì Cathlen cercando di metterle le mani addosso.

L'intervento di Klement, che stese con un pugno il ragazzo, sembrò mettere fine alla vicenda ma non era così: al calar del sole il giovane e cinque suoi amici si recarono in cerca del carrozzone dei Fierlingen per vendicarsi dell'umiliazione subita.

Il gruppo sorprese i due artisti mentre mangiavano attorno al fuoco, Klement e la moglie cercarono di difendersi e per un attimo sembrarono avere la meglio, quando qualcuno esplose un colpo di pistola. Tutto si fermò per un istante sospeso nel tempo, poi il corpo senza vita di Klement cadde a terra e Cathlen iniziò a urlare.

La vista del sangue scatenò tutta la ferocia degli assalitori, che violentarono la donna e poi la uccisero, quindi gettarono i corpi nel torrente, saccheggiarono il carrozzone e gli diedero fuoco prima di eclissarsi nella notte.

Le fiamme risvegliarono le marionette, alcune delle quali riuscirono a fuggire dal carrozzone prima di finire bruciate, la violenza e il sangue le avevano ormai marchiate per sempre, ben presto si sarebbe scatenata la vendetta.

L'INIZIO

Hightree Fall è un paesino di un centinaio di abitanti situato nella contea di Grafton, a sud delle White Mountains, circa sei miglia a nord ovest di Sandwich, un paese con quasi mille abitanti.

Si tratta di un piccolo insediamento di campagna, apparentemente tranquillo, quasi noioso, con una piazza centrale con un vecchio pozzo, la chiesa di San Lorenzo, un drugstore e un teatro ormai chiuso da anni.

In aprile il clima è ancora freddo, anche se in pianura la neve è ormai scomparsa, le cime delle montagne sono ancora imbiancate.

Immerso nel verde della foresta il paese ha come uniche attività produttive una segheria e una piccola cartiera, entrambe alimentate dalle acque del Batchelder Brook, un impetuoso torrente di montagna che scorre accanto al paese.

Immediatamente dopo il loro arrivo gli investigatori capiranno che l'atmosfera nel paesino è cupa e pesante, la gente si muove di fretta lanciando sguardi nervosi e sospettosi in giro.

Comunque chiedendo informazioni gli investigatori saranno indirizzati all'Old Bear Lodge, l'unico alloggio disponibile in paese, una vecchia costruzione utilizzata in passato come stazione di posta e ora diventata una locanda con qualche camera.

L'edificio è a due piani, le camere sono a quello superiore, mentre sotto ci sono un piccolo ristorante, la cucina e le stanze del proprietario, a fianco c'è una stalla con due cavalli e un calesse, subito dietro le latrine.

La moglie del proprietario, Evelyn Bonder, si occupa delle camere e cucina il pranzo mentre il marito Frank Bonder, un uomo taciturno e riservato, serve i clienti del ristorante e la sera sta al bancone del bar. Sia Frank che la moglie sanno molte cose di quanto succede in paese, ma difficilmente apriranno bocca con gli estranei, se non per scambiare qualche banalità sul tempo.

LE PRIME INDAGINI

Una volta depositate le valigie gli investigatori potranno iniziare a girare per Hightree Fall per fare qualche domanda e per conoscere il paese.

Il loro albergo si affaccia sulla piazza centrale è pavimentata in pietra, al centro c'è un vecchio pozzo in disuso mentre ai lati due lampioni a gas fiancheggiano quattro panchine in legno, il posto è un ritrovo per gli abitanti, o meglio lo era prima degli omicidi.

Sulla piazza si trovano anche la chiesa e la scuola elementare, sulla via a est ci sono il drugstore di Martha la sorda e il vecchio teatro, un edificio cadente e in stato di abbandono.

Martha la sorda non è proprio sorda ma con lei bisogna urlare, in ogni caso non è molto propensa a sbottonarsi con

gli estranei e dirà solo che ha paura e che la sera si chiude in casa sprangando porte e finestre. Più loquace è Devlin Corner, lo sceriffo, un uomo anziano che si muove con lentezza, palesemente inadatto al ruolo che gli è stato affidato e che ricopre da anni, del resto da quelle parti non succede mai niente e nessuno poteva immaginare che la situazione sarebbe cambiata di colpo.

Lo sceriffo vorrebbe solo che la calma tornasse in paese, per questo darà il massimo supporto a chiunque indagli al suo posto, quindi parlerà volentieri con gli investigatori, il problema è che sa ben poco.

Tuttavia lo sceriffo dirà che i corpi dei ragazzi assassinati sono stati portati a Concord per l'autopsia e darà agli investigatori il nome del detective che si occupa delle indagini, Robert Updike.

In paese c'è anche una piccola chiesa metodista, San Lazzaro, Hernest Pigeot è il Pastore della piccola comunità ed è estremamente preoccupato, ha intuito che sta accadendo qualcosa di sovrannaturale ma non sa cosa, collaborerà con gli investigatori se questi riusciranno a convincerlo di essere brave persone timorate di Dio.

Il proprietario della cartiera e della segheria è Samuel Baldwin, un uomo che si è fatto da solo partendo da una situazione di fame e di miseria, adesso il paese è in subbuglio e qualcuno ha iniziato a parlare di fuggire per salvarsi la vita.

Per il momento si tratta solo di mugugni ma Samuel sa che se qualcuno abbandonasse davvero il paese gli altri lo seguirebbero e le sue imprese rimarrebbero bloccate, per questo è deciso a risolvere il mistero che avvolge il paese.

Egli sa di non poter contare sullo sceriffo, per cui quando gli investigatori inizieranno a fare domande egli si farà avanti e li agevolerà in ogni modo, offrendo loro anche un compenso se riuscissero a scoprire il responsabile degli omicidi.

Padre Hernest, il pastore della comunità, risponderà volentieri alle domande degli investigatori, è un uomo di mezza età spaventato degli omicidi e convinto che ci sia "qualcosa di molto malvagio" all'opera, ma non sa dire cosa.

Secondo lui i tre ragazzi morti erano brave persone, ma per il religioso tutti lo sono, la sua fiducia nella natura umana lo porta a non vedere la malvagità altrui.

La scuola elementare è una costruzione di due piani con tre aule, gli orari vanno dalle otto di mattina a

mezzogiorno e dalle due alle sei di sera, in mattinata fanno lezione gli alunni della prima, della seconda e della terza, nel pomeriggio la quarta e la quinta.

Ci sono tre maestre che insegnano ai bambini: Charlotte Stern, Helene Cornwell e Patricia Scott, le prime due giovani che non hanno raggiunto la trentina e l'ultima una distinta signora di circa cinquanta anni.

Le prime due sono terrorizzate e sanno solo ripetere che in paese ci sono solo brave persone, mentre Patricia darà un quadro della situazione molto diverso.

L'insegnante dirà che i tre morti, Anthony Bergson, Reginald Morris e Rupert Warden erano tre pessimi soggetti, prepotenti e molestatori, che passavano il loro tempo a bere al Dancing Fairy e a cercare rogne nei paesi vicini.

Patricia aggiungerà che assieme a loro c'erano sempre altri tre giovani del paese, Nigel Bennet, Gary Woodson e Rowland "Row" Martensen, quest'ultimo non un cattivo ragazzo ma un debole che si lascia trascinare dagli altri.

Sin da bambini questi sei aveva fatto capire di essere dei cattivi soggetti, secondo la donna quello che sta succedendo è una vendetta contro di loro, anche se non sa chi possa essere l'assassino.

Come ultima cosa Patricia dirà che Row Martensen vive chiuso in casa dal secondo omicidio, quindi sa che qualcuno è sulle sue tracce, Nigel Bennet e Gary Woodson vanno ancora a lavorare ma la sera non escono di casa.

Il Dancing Fairy è un locale piccolo ma pulito e ben tenuto, a un tavolo sono sedute tre persone in abiti da lavoro con davanti tre birre, dietro il bancone c'è una collezione di bottiglie abbastanza limitata, una bella ragazza di circa venti anni serve ai tavoli, l'ingresso degli investigatori suscita una certa curiosità ma nessun commento.

Per il proprietario del Dancing Fairy, uno scozzese basso e tozzo, dall'aria dura che si chiama William McTeigue, i sei si sono sempre comportati bene, il che è vero a partire dal momento in cui l'uomo ha tirato fuori il fucile a pompa che tiene sotto al bancone e glielo ha puntato addosso.

Gli altri avventori si presenteranno, si chiamano Brady, Edmund e Sonny e sembrano decisamente ubriachi, inviteranno gli investigatori al loro tavolo e parleranno volentieri con loro.

I tre racconteranno volentieri quello che è successo: quando Nigel Bennet ha messo le mani addosso a

Dairine, la figlia di William, questi ha estratto il fucile a pompa e ha detto alla ragazza "Spostati". Al che sua figlia ha replicato "Dai papà, non ammazzarlo, sono sicuro che non lo rifarà mai più", l'uomo ha messo via il fucile e ha detto "Ok, però la prossima volta sparo".

Ridendo uno dei clienti dirà "Ci credereste? Non ha più allungato le mani", un altro "Ci credo che lei lo ha salvato, poi le sarebbe toccato pulire, sai quanto sangue", insomma la cosa viene presa con allegria, poi l'umore cambia di colpo.

Sonny dirà "Certo, la povera Elisabeth se l'è passata molto peggio con quei bastardi" e gli altri assentiranno con aria triste.

Chiedendo ulteriori dettagli gli investigatori verranno a sapere che Elisabeth Anderson, una giovane impiegata della segheria che vive da sola perché ha perso entrambi i genitori, sembra sia stata violentata dai ragazzi, la sua denuncia non ha avuto seguito e da allora la ragazza vive reclusa in casa. Appare evidente che i tre considerano i ragazzi colpevoli, affermando che lo sceriffo non vuole grane e non ha dato ascolto ad Elisabeth per quieto vivere e magari anche perché ha paura del carattere violento di Nigel Bennet.

Se gli investigatori proveranno ad andare a trovare Elisabeth lei non aprirà, rifiutandosi di parlare con loro; la donna sa cosa sta succedendo in paese perché ha fatto amicizia con una marionetta, la contadinella e ha compreso che le marionette vogliono uccidere tutti i ragazzi... il che non le dispiace affatto.

Durante le indagini ci sarà qualche episodio inquietante, gli investigatori sentiranno rumori strani, vedranno rapidi movimenti con la coda dell'occhio, uno dei gatti del paesino si metterà a soffiare senza motivo apparente... sono le marionette che li sorvegliano, impossibili da individuare date le loro dimensioni ridotte.

UNA VISITA A CONCORD

I corpi delle vittime sono stati portati a Concord, la capitale del New Hampshire, dove sono stati esaminati dal Coroner della contea, il dottor Harry Duval.

Alto e imponente il medico legale ha un'aria severa, accentuata dagli occhiali e dai vestiti eleganti, tuttavia si mostrerà affabile e cordiale con gli

investigatori.

Il medico dirà che il primo corpo è stato trovato nei boschi a sud di Hightree Fall, mentre un altro era nei pressi della segheria e l'ultimo all'interno del paese, tutte e tre le vittime sono trovate morte in circostanze strane: segni di corde sul collo e ferite da oggetti appuntiti, inferte da armi diverse.

I due cadaveri ritrovati alla segheria e in paese avevano segni particolari anche sulla bocca, quindi è stato loro impedito di urlare con una specie di bavaglio.

Il medico confesserà di essere perplesso, non ha mai visto una cosa del genere, su ogni cadavere ci sono almeno una ventina di ferite superficiali, nessuna ha raggiunto gli organi vitali ma la perdita di sangue è stata notevole.

Difficile anche capire la causa della morte, probabilmente la prima vittima è morta dissanguata, dato che è riuscita a percorrere quasi un chilometro dal punto dove è stato aggredito, mentre le altre due non sono riuscite a muoversi dal posto dell'aggressione.

Il dottore dirà che è da escludersi la tesi dell'orso avanzata dai giornali dopo il primo morto, gli omicidi non sono opera di un animale, se dovesse avanzare un'ipotesi Duval dirà che si tratta dell'opera di diverse persone.

A Concord sarà anche possibile parlare con Robert Updike, il detective che si occupa del caso, un uomo serio e posato, alto e tendente alla pinguetudine, con un paio di occhiali alla pince-nez e una barba curatissima.

L'uomo sarà contento che qualcuno in paese si occupi del caso, ritiene lo sceriffo Corner inadatto a dargli un aiuto per cui chiunque possa sostituirlo è il benvenuto.

La tesi di Updike è che gli omicidi siano opera di un sadico che si diverte a torturare le vittime, prima le immobilizza legandoli con delle corde e imbavagliandoli e poi le colpisce con diversi coltelli, una specie di Jack the Ripper americano.

Il poliziotto farà vedere una delle corde trovate in una scena del crimine, si tratta di una fune lunga circa mezzo metro, di seta nera, leggera ma molto resistente, trovata al collo della prima vittima, Bergson.

Le indagini hanno rivelato che quel tipo di corde viene utilizzato in molti modi, come ornamento in sartoria, specie nei kimono giapponesi, negli

strumenti musicali, in gioielleria, negli arredi di palazzi e teatri, come corde per le tende o per legare bagagli, insomma un prodotto diffusissimo.

Un altro reperto trovato vicino al corpo di Reginald Morris è un piccolo bottone in legno verniciato di nero, senza nessun marchio, qualcosa che sembra fatto a mano.

Un testimone che lavora nella cartiera ha riferito di aver sentito dei rumori e poi delle risate infantili ma di non averci fatto caso, sta di fatto che in una pozzanghera vicino al cadavere c'era l'impronta di una piccola scarpa.

Prima di congedarli Updike dirà agli investigatori di contattarlo se dovessero emergere degli elementi nuovi ma anche di stare in guardia, a Hightree Fall un pericoloso assassino è ancora in cerca di vittime. Una visita alla biblioteca comunale di Concord non darà alcun frutto, si tratta di una piccola raccolta di libri senza nessun volume interessante, nessun accenno a Hightree Fall o a fatti particolari accaduti nei dintorni.

Alla fine gli investigatori torneranno da Concord con forse più domande che risposte, manca loro ancora qualche pezzo del mosaico.

NEL CUORE DEL MISTERO

Mentre gli investigatori stanno portando avanti le indagini un altro omicidio scuote il paese, il corpo senza vita di Gary Woodson viene trovato tra le cataste di legname pronte per la spedizione.

Il corpo è nelle stesse condizioni degli altri, è stato colpito da molti oggetti appuntiti e strangolato con una corda, altri segni di corda sono sui polsi e attorno alla bocca, il cadavere è coperto di sangue uscito dalle ferite.

Il giovane è stato visto uscire dal paese di buon mattino ma non è mai arrivato alla segheria, quando gli altri lavoratori non lo hanno visto hanno cominciato a cercarlo e lo hanno trovato poco dopo. Con un tiro riuscito su seguire tracce sarà possibile individuare due impronte strane, come di un bambino, e un pezzo di fune nero, lungo circa una ventina di centimetri.

Purtroppo chi ha scoperto il cadavere ha confuso le tracce e dopo aver ucciso Woodson le marionette si sono mosse saltando da un gruppo di legname all'altro, per cui solo se gli investigatori percorreranno il perimetro esterno riuscendo su un tiro cercare tracce vedranno una serie di piccole

impronte apparire di colpo e dirigersi verso il paese. Sono tutte impronte molto piccole e senza molti particolari, sono in maggioranza di scarpe maschili ma ce ne sono anche due femminili, che scompaiono una volta arrivate in paese.

Gli investigatori a questo punto dovranno approfondire le indagini, per esempio interrogando i due superstiti del gruppo di cattivi ragazzi, ma avranno poca fortuna.

Row Martensen è barricato in casa e rifiuta di uscire, i suoi genitori diranno che è così dal primo omicidio, niente di quello che gli investigatori potranno dire o fare farà cambiare idea al giovane, che ormai è sull'orlo della pazzia.

Nigel Bennet lavora come operaio della segheria ma se proveranno a parlargli egli si metterà a urlare di lasciarlo stare, poi dirà che ha una pistola e tirerà fuori un grosso revolver, minacciando chiunque gli stia vicino.

Evidentemente il giovane nasconde qualcosa ma insistere potrebbe essere molto pericoloso, dato il suo carattere irascibile e la crescente instabilità mentale.

Subito dopo l'omicidio di Woodson la maestra anziana, Patricia Scott, contatterà gli investigatori dicendo che uno dei suoi alunni ha una strana storia che questi dovrebbero sentire.

Richard Fichtner ha dieci anni ed è un ragazzo sveglio, dirà di aver visto una cosa molto strana dalla finestra di casa sua.

Guardando in direzione nord, verso il vecchio capanno in rovina, Richard ha visto una figura muoversi nell'erba, prima pensava fosse un animale ma poi ha visto che aveva un vestito rosso e una specie di casco in testa, al che ha pensato fosse un elfo o uno gnomo perché era molto piccolo.

Muovendosi lentamente la figura si è inoltrata nei boschi a nord di Hightree Fall, questo è avvenuto due sere prima, quando Richard lo ha raccontato ai genitori questi hanno riso della sua fantasia, la maestra invece gli ha dato ascolto.

Per quanto la storia sia strana collima stranamente con le piccole impronte trovate sulla scena del delitto, per cui una perlustrazione nei boschi a nord potrebbe essere una buona idea.

Richard ha visto anche dell'altro, ma non lo rivelerà agli investigatori a meno che questi non lo mettano alle strette o gli dicano che è importante non tacere niente per evitare ci siano altri morti.

Il ragazzo ha visto una marionetta vestita da

contadinella entrare nella casa di Elisabeth, e non una volta sola, non lo ha detto a nessuno perché la cosa è assurda, elfi e gnomi ci sono ma nessuno ha mai sentito parlare di una marionetta che si muove da sola.

IL CARRO BRUCIATO

Una stradina molto malridotta arriva a un vecchio capanno in legno ormai diroccato, a circa un miglio a nord del paese, esaminando con attenzione la zona si noterà che qualcuno ha camminato nell'erba lasciando una traccia che porta ai boschi.

Una volta arrivati agli alberi la pista finisce ma con un tiro seguire tracce si noteranno alcune piccole impronte che porteranno diritti alla radura dove sono morti Klement e Cathlen Fierlingen.

Nella radura si trova la carcassa carbonizzata del carro, molto vicina alla riva del Batchelder Brook. Solo le parti in metallo restano riconoscibili, il resto è un misero ammasso di cenere e pezzi di legno carbonizzato, completamente nascosto dalla vegetazione.

Nei pressi pascola tranquillamente il cavallo utilizzato per tirare il carro (Klement lo chiamava Václav, ovvero Venceslao), con un tiro individuare sarà possibile trovare la fune con cui era legato a un albero, evidentemente qualcuno (le marionette) lo ha

slegato.

Un altro tiro su individuare permetterà di scorgere, semisepolta tra i resti del carro, una scatola in metallo, chiusa con una chiave, al cui interno si trova un antico libro, scritto in latino, dal titolo "Anima Ligneus" (La vita del legno).

Se riusciranno in un tiro su latino, o se si faranno aiutare dal prete di Hightree Fall, gli investigatori riusciranno a tradurre il libro (circa una giornata di lavoro), e scopriranno come animare un qualsiasi pezzo di legno (incantesimo "Vita del legno"), il problema è che non ci sono indicazioni su come togliere il soffio vitale.

All'interno del libro si trova un vecchio dagherrotipo, molto rovinato, che ritrae Milada e Josef, i genitori di Klement, sul retro c'è la scritta "A Klement con affetto" (la scritta è in ceco, è necessario riuscire in un tiro su linguistica per capirlo).

Gli investigatori troveranno anche stoviglie, attrezzi da cucina e i resti quasi completamente bruciati di diversi vestiti, oltre a una serie di attrezzi usati per lavorare il legno (scalpelli vari, due morse, lime, seghe, pialle).

I resti degli abiti sono quasi irriconoscibili, tuttavia con un tiro su Individuare sarà possibile capire che alcuni appartengono a un uomo e a una donna, gli altri sono decisamente strani.



Sono abiti molto piccoli, potrebbero essere di un bambino di tre o quattro anni ma sono vestiti da re e regina, da Arlecchino, da pirata saraceno insomma non hanno molto senso.

Si tratta naturalmente dei costumi di scena delle marionette, abbandonati e bruciati durante quella tragica notte, se gli investigatori lo capiranno potrebbero notare che tra i resti del carrozzone ci sono le marionette stesse (tiro individuare difficile) ormai completamente bruciati.

I corpi di Klement e Cathlen sono sulle rive del torrente, impigliati tra i rami e le radici, ormai quasi irriconoscibili e in avanzato stato di decomposizione, chi vedrà i miseri resti perderà 1 punto sanità nel caso fallisca il tiro.

Quando riferiranno l'accaduto tutti diranno che si trattava dei due ambulanti che l'autunno precedente avevano tenuto uno spettacolo di marionette, ovviamente salterà fuori anche il diverbio tra l'ambulante e Bennet.

LA NEBBIA SI DIRADA

Ormai dovrebbe essere evidente quello che sta succedendo, gli assassini sono le marionette che hanno preso vita e stanno cercando vendetta. Se sono venuti a sapere che Elisabeth riceve regolarmente la contadinella gli investigatori potrebbero andare da lei e la donna stavolta li riceverà.

Elisabeth veste di nero e ha un'aria triste ma si sta riprendendo dal trauma subito grazie all'amicizia della contadinella, che sente sorella nel dolore comune.

La donna risponderà con freddezza alle domande degli investigatori e racconterà la sua storia, solo quando le faranno domande sulla marionetta dirà che le marionette hanno bisogno di qualcuno che tira i fili, da sole non si muovono.

Se gli investigatori insisteranno Elisabeth dirà che a volte l'odio può tirare i fili e che le marionette avranno la loro vendetta.

Alla domanda di dove si nascondano le marionette la donna dirà che si trovano sugli alberi nel bosco a nord, in pratica un nascondiglio perfetto, nessuno li troverà mai.

Poi Elisabeth chiederà agli investigatori di lasciare il paese, nessun innocente sarà ucciso o ferito, contrastare le marionette è contrastare la giustizia. A questo punto la donna smetterà di parlare e

congederà gli ospiti.

A questo punto resta solo da capire dove si nascondano le marionette, le parole di Elisabeth sono un tentativo di sviare l'attenzione dal vero nascondiglio.

Le scelte degli investigatori a questo punto sono essenzialmente tre: andarsene, sorvegliare le case dei due giovani rimasti o cercare il nascondiglio delle marionette.

Nel primo caso ben presto sui giornali appariranno le notizie della morte dei due giovani rimasti, poi più niente romperà la pace di Hightree Fall; i personaggi perderanno due punti sanità perché hanno permesso la vendetta e la morte di due persone, per quanto se la meritassero e in un certo senso giustizia è stata fatta.

Sorvegliando i due superstiti gli investigatori arriveranno allo scontro con le marionette.

Queste fingeranno un attacco alla casa di Martensen con un paio di loro per attirare i difensori mentre le altre attaccheranno e uccideranno Bennet, a cui la pistola non servirà a nulla.

Poi le marionette effettueranno un attacco notturno in massa contro la casa di Martensen, colpendo chiunque si frapponga tra loro e la preda.

Se il combattimento dovesse terminare con la vittoria degli investigatori Martensen resterà in vista ma completamente pazzo, se la vittoria arriderà alle marionette anche lui sarà ucciso.

Nel terzo caso gli investigatori potrebbero ispezionare il vecchio teatro e trovare alcune assi di legno che coprono una finestra allentate, come se qualcosa ci passasse abitualmente, qualcosa di molto piccolo.

In alternativa potrebbe essere la contadinella oppure uno dei gatti di Hortense che li guidano al vecchio teatro, in ogni caso a questo punto si svolgerà una scena molto particolare.

LA SCENA FINALE

Quando gli investigatori entrano nel teatro abbandonato c'è buio, le luci sono spente, i sedili vuoti, la polvere ricopre ogni cosa, il silenzio è quasi opprimente.

Poi si sente un rumore proveniente dall'alto e una lama di luce illumina il sipario, sopra al quale è appeso un cartello con la scritta La Compagnia dell'Ultimo Spettacolo.

Dopo un attimo di silenzio assoluto il sipario

lentamente si apre rivelando tutte le marionette sul palco.

La rappresentazione riguarda l'assassinio di Klement e Cathlen e si ripete ogni notte sempre uguale, stavolta con qualche spettatore; la scena è terribilmente realistica e costerà un punto sanità a chiunque la veda.

Al termine dello spettacolo le marionette si dispongono a semicerchio e una marionetta vestita da Pulcinella, con un bastone nodoso in mano, si gira verso gli investigatori e dice:

"Uomini malvagi hanno giudicato Klement e Cathlen senza processo, noi siamo migliori e prima di ogni morte c'è stato un giudizio, questa notte sarete voi a giudicare."

Lentamente le marionette si dispongono come una corte, il poliziotto diventa il giudice, il cavaliere e il soldatino fanno da guardie, la contadinella è l'avvocato difensore mentre il pompiere quello dell'accusa, gli investigatori si renderanno conto di essere la giuria.

Solo Pulcinella parla ma i gesti delle altre marionette sono talmente espressivi che si capisce perfettamente cosa vogliono dire, il poliziotto vorrebbe condannare a morte, gli altri vorrebbero eseguire la sentenza, solo la contadinella chiede di finirla con le uccisioni.

Pulcinella si astiene da qualsiasi commento, solo alla fine si rivolgerà agli investigatori e dirà loro "Ora conoscete la verità, allora diteci... siamo noi i mostri? O lo sono coloro che ci hanno resi quello che siamo?".

A queste parole qualcosa cambia nell'atmosfera, in lontananza si sente la musica di un organo e sul palco appaiono lentamente Klement e Cathlen, sembrano essere più ricordi che fantasmi, come immagini fatte di polvere.

Osservano le loro creature consumate dall'odio e poi Klement dice: "Io vi ho dato la vita non perché odiaste ma perché portaste gioia.", poi le due figure sembreranno sorridere e svaniranno nell'aria.

La visione costerà un punto sanità agli investigatori ma farà capire agli investigatori che qualsiasi loro scelta sarà accettata dalle marionette, la decisione è tra permettere alle marionette di continuare la vendetta o fermarle.

Hortense sarà favorevole al perdono, gli altri investigatori dovranno decidere secondo coscienza.

Se il verdetto sarà di condanna le marionette uccideranno Bennet e Martensen, poi torneranno al

teatro e si siederanno sul palco, dove la loro scintilla vitale si fermerà per sempre.

Se gli investigatori decideranno di fermare le marionette queste si guarderanno tra di loro, poi Pulcinella dirà "Forse... questa sarebbe stata la scelta di Klement sin dall'inizio" e lascerà cadere il bastone sul palco.

Poi le marionette usciranno dal teatro, l'ultima sarà la contadinella, che si volterà verso gli spettatori e sorriderà.

Per anni si parlerà di avvistamenti di strane creature nei boschi, poi a poco a poco la magia che anima le marionette si spegnerà.

Bennet e Martensen saranno arrestati e processati per l'assassinio dei due ambulantisti e la pace tornerà su Hightree Fall.

LA CONCLUSIONE

L'avventura può finire in modi diversi, se non entrano in combattimento contro le marionette gli investigatori possono lasciare che la vendetta si compia oppure opporsi e lasciare che sia la giustizia umana a fare il suo corso.

La prima scelta comporta la perdita di due punti sanità, Hightree Fall vivrà altri giorni di terrore e il clima di sospetto graverà sul paese per molto tempo dopo la fine degli omicidi.

La seconda scelta permetterà di guadagnare quattro punti sanità, la scoperta dei resti del carro e dei cadaveri di Klement e Cathlen metterà in moto le indagini che porteranno all'arresto di Nigel Bennet e di Row Martensen.

Gli omicidi saranno attribuiti a qualcuno che voleva vendicare i due ambulantisti, ma nessuno ha la minima idea di chi possa essere, con l'eccezione degli investigatori e di Elisabeth.

In ogni caso gli investigatori prima di lasciare il paese torneranno un'ultima volta al teatro, Hortense guarderà attraverso una finestra e dirà "Guardate!" Il sipario sembra muoversi da solo, si apre e lascia intravedere una piccolissima marionetta, un bambino, che saluta gli spettatori e poi fugge dal retro, nessuno lo vedrà mai più.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

William	McTeigue	Proprietario del Dancing Fairy
Fiona	McTeigue	Cuoca al Dancing Fairy, figlia di William
Dairine	McTeigue	Cameriera al Dancing Fairy, figlia di William
Devlin	Corner	Sceriffo di Hightree Fall
Frank	Bonder	Proprietario Old bear lodge
William	McTeigue	Proprietario Dancing Fairy
Evelyn	Bonder	Moglie di William e cuoca
Dairine	McTeigue	Figlia di William ed Evelyn e cameriera
Brady	Kendall	Cliente Dancing Fairy
Edmund	Drake	Cliente Dancing Fairy
Sonny	Everett	Cliente Dancing Fairy
Elisabeth	Anderson	Impiegata alla segheria
Hernest	Pigeot	Pastore metodista
Charlotte	Stern	Maestra
Helene	Cornwell	Maestra
Patricia	Scott	Maestra
Richard	Fichtner	Alunno scuola
Nigel	Bennet	Operaio della segheria
Gary	Woodson	Operaio della segheria
Rowland "Row"	Martensen	Studente
Harry	Duval	Coroner di Concord
Robert	Updike	Detective polizia Concord
I morti		
Klement	Fierlingen	Burattinaio e occultista
Cathlen	Hauboldt	Moglie di Klement
Anthony	Bergson	Taglialegna
Reginald	Morris	Operaio cartiera
Rupert	Warden	Studente

Timeline avventura

10 ottobre 1891	Klement e Cathlen Fierlingen vengono uccisi
28 marzo 1892	Il corpo di Anthony Bergson viene trovato nei boschi a sud di Hightree Fall
31 marzo 1892	Il corpo di Reginald Morris viene trovato nei pressi della cartiera
4 aprile 1892	Il corpo di Rupert Warden viene trovato in un via di Hightree Fall
8 aprile 1892	Gli investigatori vengono convocati da Hortense
11 aprile 1892	Gli investigatori arrivano a Hightree Fall
13 aprile 1892	Gary Woodson viene ucciso nei pressi della segheria

LE MARIONETTE

Dopo essersi risvegliate ed essere scampate all'incendio le marionette si sono raggruppate sotto la guida di Pulcinella, che ha chiamato il gruppo La Compagnia dell'Ultimo Spettacolo.

Le marionette hanno trovato un rifugio nel vecchio teatro e hanno iniziato a rappresentare la tragica morte di Klement e Cathlen, un rituale che permette loro di continuare a vivere.

Non hanno agito durante l'inverno perchè hanno dei problemi a muoversi nella neve, ma hanno osservato i movimenti e le abitudini dei loro obiettivi.

Hanno le loro abitudini, la ballerina danza sui tetti ridacchiando senza motivo, la contadinella ha stretto amicizia con Elisabeth. il soldatino, il poliziotto e il cavaliere pattugliano le strade, il pompiere visita regolarmente i resti del carro mentre il cow-boy perlustra i boschi nei dintorni del paese.

In rapporto alle dimensioni, non più di mezzo metro d'altezza, le marionette sono straordinariamente forti, inoltre se colpite da un proiettile o da un'arma bianca subiranno solo un punto ferita.

Più efficaci le armi contundenti, che causeranno due punti ferita, in pratica le marionette dovranno essere completamente distrutte per renderle inoffensive.

Le loro armi causano solo uno o due punti ferita, mentre le corde possono immobilizzare e causare il soffocamento, per liberarsi la vittima dovrà confrontare la propria forza con quella della marionetta che lo ha attaccato, se le marionette che tengono la fune sono due le loro forze si sommano.

Colpire le marionette può essere un problema serio, sono bersagli piccoli e si muovono a scatti, rendendo difficile prendere la mira, peggio ancora hanno l'abitudine di imprigionare le braccia e le gambe con le corde, il che rende ancora più difficile colpirle.

Una volta raggiunto il 50% dei loro punti ferita ogni colpo successivo ha una possibilità del 60% di staccare un arto della marionetta, il che ne limita molto la mobilità.

Caratteristiche:

	Forza	Destrezza	Intelligenza	Mana	Punti ferita
Pulcinella	10	12	18	16	8
Soldatino	12	10	10	12	10
Contadinella	6	12	18	15	6
Poliziotto	12	12	12	12	9
Il cow-boy	11	11	10	12	10
La ballerina	7	14	8	8	6
Il pompiere	13	12	10	12	10
Il cavaliere	14	10	9	10	12

Armi:

Pulcinella	Bastone	50%	1
Soldatino	Sciabola	70%	2
Contadinella			
Poliziotto	Corde	60%	Strangolamento
Il cow-boy	Coltello	75%	1
La ballerina	Corde	80%	Strangolamento
Il pompiere	Coltello	50%	1
Il cavaliere	Spada	80%	2

PULCINELLA - Il Burattino del Dolore

Ruolo: Leader delle marionette

Aspetto

Pulcinella indossa un abito bianco ormai sporco e ingiallito e porta quasi sempre con sé un bastone nodoso. I suoi movimenti non sono scattosi come quelli delle altre marionette, si muove lentamente, con eleganza, come se fosse davvero vivo.

Personalità

È intelligente, paziente e vendicativo, non prova odio verso tutti gli esseri umani ma solo verso i colpevoli. Ritene di essere l'erede spirituale di Klement.

Le altre marionette lo seguono perché è stato il primo a svegliarsi dopo l'incendio.

Citazione

"Noi non siamo mostri. Siamo ciò che voi avete creato."

Arma

Bastone nodoso.

Particolarità

Può parlare, la sua voce sembra provenire da molte persone diverse contemporaneamente.

IL SOLDATINO - Il Braccio Armato

Aspetto

Indossa una uniforme blu scolorita, gli mancano alcuni pezzi di vernice, porta una sciabola da ufficiale in miniatura ma di affilato acciaio.

Personalità

Aggressivo e impulsivo, vorrebbe uccidere tutti i sei responsabili immediatamente, Pulcinella deve spesso trattenerlo.

Metodo di attacco

Colpisce tendini e articolazioni, le sue ferite sono superficiali ma numerose.

Indizio

Molte ferite sui cadaveri coincidono con la lunghezza della sua sciabola.

LA CONTADINELLA - La Voce della Pietà

Aspetto

Ha un vestito molto semplice, un grembiule e capelli di lana intrecciati.

Personalità

Era la preferita di Cathlen.

Non approva la vendetta e vorrebbe che i colpevoli confessassero., è l'unica che potrebbe aiutare gli investigatori.

Ruolo narrativo

Possibile alleata, può guidare i personaggi verso la verità.

IL POLIZIOTTO - Il Rappresentante Della Legge

Aspetto

Ha un'uniforme da agente, un piccolo manganello e una stella di latta sul petto.

Personalità

Ossessionato dalla giustizia, per lui i colpevoli devono essere puniti, non importa come.

Particolarità

È lui che lega le vittime con le corde di seta, per questo il medico ha trovato sempre gli stessi segni.

IL COWBOY - Il Cacciatore

Aspetto

Ha un classico costume da cow boy con una camicia scozzese, un cappello e degli stivali molto consumati, una piccola pistola arrugginita e un coltello in acciaio.

Personalità

Silenzioso, parla raramente, ama inseguire le vittime nei boschi.

Particolarità

È stato lui a dare il colpo finale ad Anthony Bergson.

Gli piace spaventare la preda prima di colpirla.

LA BALLERINA - La Marionetta del Filo Spezzato

Aspetto

Vestita in modo molto elegante con un costume da ballo ormai sporco e lacerato.

Ha una gamba leggermente danneggiata ma questo non ha intaccato la sua fantastica agilità.

Personalità

Dopo l'incendio qualcosa si è rotto nella sua mente e lei è instabile e ride con un riso infantile senza motivo, la risata che si sente a volte in paese è la sua.

Metodo di attacco

Usa sottili fili di seta, con i quali può strangolare o intrappolare una vittima.

IL POMPIERE - Il Custode delle Ceneri

Aspetto

Ha una giacca rossa un po' annerita e un casco da pompiere.

Personalità

Non ha mai superato il trauma dell'incendio e passa molte notti vicino ai resti del carro, trascinando un inutile tubo dell'acqua.

Particolarità

È il più legato ai ricordi di Klement e sa dove si trova il libro Anima Ligneus.

IL CAVALIERE - L'eroico difensore del regno

Aspetto

Ha una scintillante armatura in legno dipinto d'argento e una spada d'acciaio.

Personalità

Ha perso il suo re e la sua regina e vuole vendetta, considera Pulcinella il suo nuovo sovrano ed eseguirà tutti i suoi ordini.

Metodo di attacco

Usa la spada per colpire le vittime.

TRAGEDIA NEI BOSCHI DEL NEW HAMPSHIRE

Il corpo senza vita di Anthony Bergson, un diciannovenne di professione taglialegna, è stato ritrovato senza vita nei boschi a sud di Hightree Fall, un borgo nella contea di Grafton.

Le cause della morte sono in corso di accertamento da parte della polizia locale, dalle prime notizie sembra che il giovane sia stato aggredito da un orso mentre controllava alcune trappole che aveva piazzato in precedenza.

New England Advisor, 29 marzo 1892

TERRIBILE OMICIDIO A HIGHTREE FALL

Il tranquillo abitato di Hightree Fall è stato sconvolto da un terribile fatto di sangue: Reginald Morris, un operaio della cartiera cittadina, è stato assassinato.

Siamo in grado di dirvi che lo sventurato è stato trafitto con decine di coltellate ed è stato trovato nei pressi del posto di lavoro.

Morris era molto ben voluto in paese, probabilmente l'omicidio è stato a opera di un pericoloso folle.

La polizia della contea ha chiesto riserbo sulle indagini ma ha dichiarato che il responsabile sarà presto assicurato alla giustizia.

New England Advisor, 1 aprile 1892

CONTINUA IL TERRORE A HIGHTREE FALL

Un altro omicidio ha colpito il paesino di Hightree Fall, il cadavere di Rupert Warden, un giovane studente, è stato trovato ieri mattina.

Il corpo aveva le stesse ferite presenti su quello di Reginald Morris e pare anche su quelle di Antony Bergson, che non sarebbe stato ucciso da un orso ma da uno spietato killer che qualcuno inizia già a chiamare Jack the Ripper.

Le autorità hanno dichiarato che le indagini proseguono e le ore per l'assassino sono contate ma questo non basta a rassicurare gli abitanti di Hightree Fall, che sanno di avere un pazzo omicida tra di loro.

New England Advisor, 5 aprile 1892



Mappa Hightree Fall

