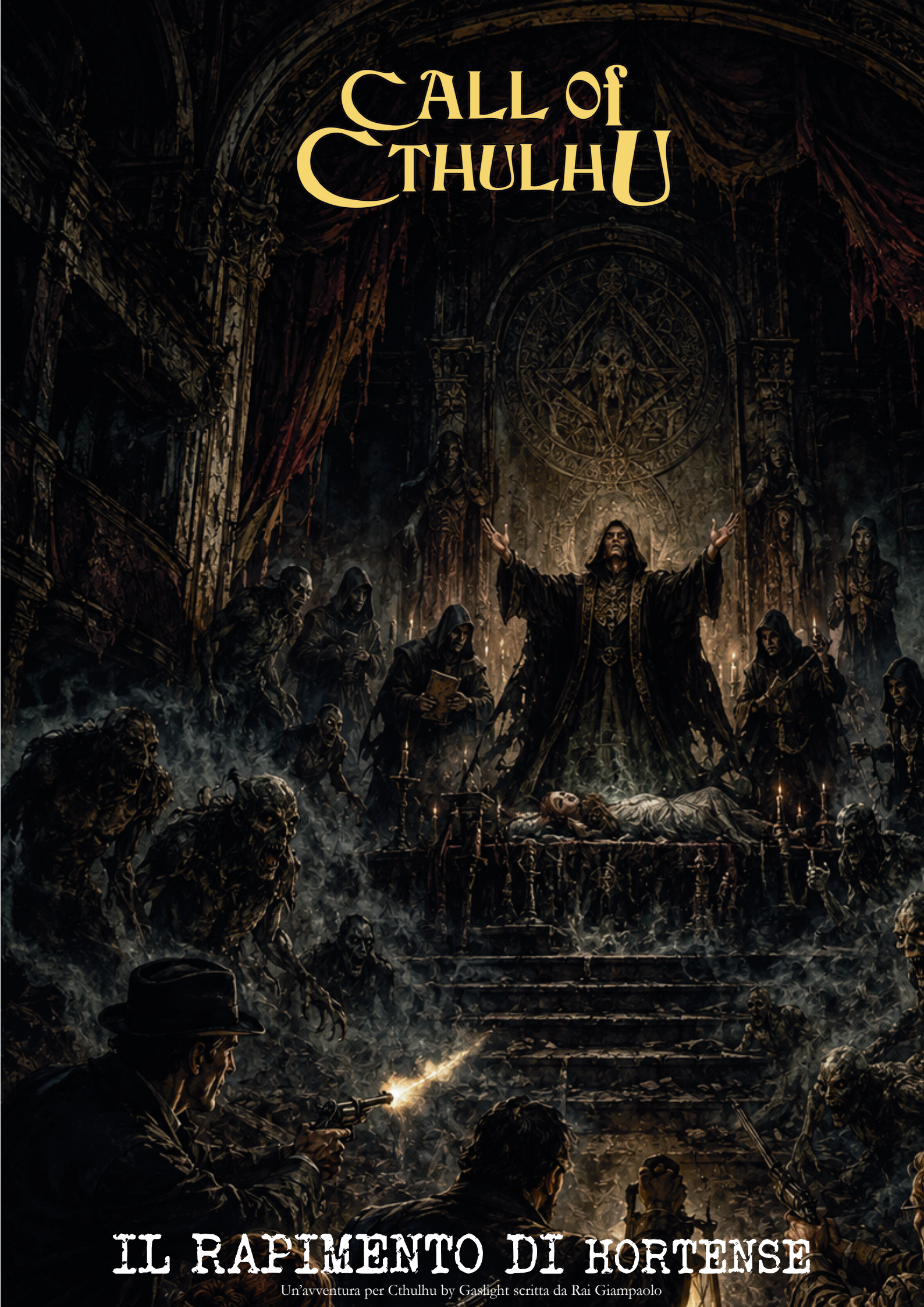


Il Rapimento di Hortense

Un'avventura per Cthulhu by Gaslight scritta da Rai Giampaolo

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
L'INIZIO	3
LE INDAGINI AD ARKHAM	4
UNA SITUAZIONE CONFUSA	6
ALLA CACCIA DI PONNECK	8
IL MEDAGLIONE DI BASTET	9
I GATTI DI ARKHAM	9
UN AIUTO INASPETTATO	10
NEL COVO DI PONNECK	10
SCONTRO FINALE	12
LA FINE DELLA VICENDA	13
AIUTI DI GIOCO	
Personaggi non giocanti	14
Quentin Ponneck, studioso dell'occulto	15
Caratteristiche cultisti e ghoul	17
La storia del Boundary Theatre	18
Articoli Arkham Advertiser	19
Rapporto polizia di Arkham	21
Mappe	22

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

Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per un gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft

L'AVVENTURA

Una vecchia conoscenza degli investigatori, Hortense Farriet, è stata rapita e nessuno sa dove sia.
Questo l'inizio di un'avventura dove sarà necessario squarciare il velo di mistero che circonda un pericoloso cultista, intenzionato a sacrificare la ragazza per poter parlare con un essere potentissimo e presumibilmente molto pericoloso.
L'avventura è ambientata ad Arkham nel 1893, dopo una prima parte di investigazione gli investigatori incontreranno pericoli crescenti, rischiando la vita e la sanità mentale.
Questo scenario è adatto a un gruppo di investigatori esperti e abituati a indagare metodicamente, se sono state giocate le avventure Giochi pericolosi e Marionette gli investigatori dovrebbero ormai avere abbastanza esperienza per portare a termine l'avventura.

QUELLO CHE SI SA

Il collegio "Saint Mary" di Arkham è stato sconvolto dalla sparizione di Hortense Farriet , una giovane studentessa che è scomparsa senza lasciare tracce.
Una porta del collegio è stata scassinata e da lì i rapinatori sono arrivati alla camera di Hortense, senza che le altre studentesse o Mia Mathison, direttrice della struttura, si siano accorte di nulla.
La polizia sta cercando la giovane ma le indagini sono difficili, nessuno riesce a immaginare chi possa aver compiuto un atto tanto terribile, anche se le voci che parlano di sette e culti segreti sono tante.

QUELLO CHE NON SI SA

Il professor Quentin Ponneck ha rapito e tiene prigioniera Hortense nei sotterranei del Boundary Theatre, un edificio abbandonato da anni.
Anche se è uno stimato docente universitario Ponneck si è inoltrato da anni nel mondo oscuro dell'occulto e brama di ottenere sempre più poteri, in particolare vuole evocare Daoloth, Colui che Strappa i Veli.
Evocare un Dio Esterno senza una protezione magica vorrebbe dire fare una fine terribile, e qui entra in gioco Hortense.
La ragazza ha ricevuto in dono da Barnabas Marsh un medaglione appartenuto alla Dea Bastet, l'antico manufatto è entrato in risonanza con la ragazza e può fornire una protezione efficace contro alcune creature dei Miti, tra cui Daoloth, oltre a spingere i felini ad aiutare chi lo indossa.
Ponneck ha bisogno della protezione offerta dal medaglione, per questo Hortense è tenuta prigioniera in attesa della cerimonia che permetterà l'evocazione del Dio Esterno.
Il professore aveva già tentato di impadronirsi del medaglione senza riuscirci (nell'avventura Giochi pericolosi) ma ora ha appreso un incantesimo che lo può aiutare, tenendo lontani i felini che aiutano Hortense.
Questo gli ha permesso di rapire la ragazza e di tenerla prigioniera senza problemi, adesso è solo questione di attendere la giusta configurazione delle stelle, l'equinozio d'autunno.

L'INIZIO

Il 18 settembre 1893 ancora una volta gli investigatori si troveranno a Bolton nella casa di Fabian Farriet, il padre di Hortense, che li accoglierà assieme alla moglie Constance.
I due sono disperati, diranno che la figlia è scomparsa dal collegio dove viveva ad Arkham nella notte tra il 14 e il 15 settembre e nessuno sa dove si trovi, la polizia continua a essere ottimista ma non sembra avere idea di come ritrovare la ragazza.
Gli investigatori sono l'ultima speranza dei due poveretti, li hanno già aiutati in passato e i due sono convinti che sapranno risolvere la situazione anche adesso.
Per i genitori nessuna ricompensa sarà abbastanza grande per chi farà gli riabbracciare la loro bambina.
Se gli investigatori faranno qualche domanda la coppia dirà che tutto era normale, Hortense non aveva dato nessun segnale di inquietudine o preoccupazione, era contenta di come andavano gli studi.
Se chiederanno di vedere la camera di Hortense gli investigatori vedranno che la ragazza ha raccolto molto materiale su fatti strani accaduti nel nord America e in Europa, ma non c'è niente di particolare che attiri la loro attenzione.
A questo punto non rimane che salutare i genitori e partire per Arkham.

LE INDAGINI AD ARKHAM

Una volta arrivati ad Arkham gli investigatori dovranno cercare alloggio, il miglior albergo della città è l'Excelsior, il più malfamato è la Locanda di Velma, dove per meno di un dollaro si può dormire; tuttavia la scelta più logica è la Pensione di Ma, dove per due dollari si ha diritto a una camera decente e a una abbondante colazione, questa è la scelta preferita per chi deve soggiornare ad Arkham.
I posti dove indagare sono molti, gli investigatori potranno visitare diversi posti e parlare con molta gente, i primi indizi possono essere trovati sull'Arkham Advertiser, che ha pubblicato due articoli sulla vicenda.
Questi sono i posti principali dove si può indagare:

Il collegio

Ancora una volta gli investigatori parleranno con Mia Mathison, la severa direttrice del collegio femminile "Saint Mary".
L'anziana donna sarà molto più cordiale rispetto al primo incontro, lei sa che gli investigatori hanno aiutato Hortense in passato e spera che lo possano fare anche adesso.
La direttrice affermerà che non si sarebbe mai aspettata una cosa del genere, Hortense era serena e pronta a ricominciare gli studi, la ragazza era molto maturata negli ultimi tempi, specie dopo una vacanza fatta in Europa (vedere l'avventura Marionette) e non dava mai problemi.
Quando è avvenuto il rapimento la compagna di stanza di Hortense, Cindy Fleming, non era presente e come da regolamento la porta era chiusa ma è stata scassinata, come pure la porta della cucina del collegio, da dove sono entrati i rapitori.
La direttrice non sa dire altro, è evidente che è angosciata sia per la sorte di Hortense sia che per il buon nome del collegio, continua ad accarezzare uno o l'altro dei suoi quattro gatti guardando con speranza gli investigatori.
Se questi chiederanno se ci sono stati dei fatti strani nei giorni precedenti la donna dirà che nel pomeriggio tutti i suoi gatti erano scappati di corsa uscendo dalla porta principale, cosa mai successa prima.
Lei era uscita a cercarli ma non li aveva trovati, poi era tornata al collegio ed era andata a letto esausta, la mattina i gatti erano ricomparsi ed erano rientrati nell'edificio, come se non fosse successo nulla.
La donna farà una pausa poi dirà che in effetti i suoi gatti sono particolarmente nervosi, cosa del tutto anomala.
La direttrice accompagnerà gli investigatori alla camera di Hortense, dove troveranno l'altra occupante della stanza, Cindy Fleming.
Non ci sono indizi nella camera, prima di tutto la polizia l'ha perquisita accuratamente, in secondo luogo la compagna di Hortense ha creato un discreto disordine, cosa per cui la direttrice la rimprovererà.
Cindy è eccitata e preoccupata, se gli investigatori le faranno delle domande risponderà volentieri ma è evidente che non sa nulla, è appena arrivata e l'ultima volta che ha visto Hortense è stato in agosto, prima delle vacanze estive.
Se le chiederanno del medaglione la ragazza dirà che si tratta di un monile molto semplice, un dischetto d'oro con un gatto in rilievo, circondato da una laccatura nera.
Che sia scomparso non è strano, Hortense lo adora e lo porta sempre al collo, per cui chi l'ha rapita ha portato via il medaglione senza accorgersene.
Cindy affermerà che Hortense non si è mai interessata all'occulto e che non ha nemici, il suo rapimento per lei è un mistero assoluto.

La stazione di polizia

Se cercheranno di ottenere informazioni della polizia gli investigatori dovranno superare un tiro su *fortuna*, se falliranno verranno cacciati in malo modo.
Superato il primo scoglio occorrerà riuscire su un tiro *credito*, fallire porterà ad essere cacciati però in modo gentile.
Con un po' di fortuna gli investigatori potranno parlare con l'ispettore Robert Thukey, incaricato delle indagini sul caso Farriet.
L'ufficiale di polizia è decisamente nei guai, ha per le mani un caso spinoso e nessun indizio utile per le indagini, peggio ancora ad Arkham casi del genere di solito finiscono con il ritrovamento di un cadavere martoriato in qualche orribile sacrificio.
Per questo motivo agevolerà gli investigatori, dirà le poche cose che sa ma soprattutto farà vedere il rapporto del sopralluogo redatto dal sergente Garrison Stakes, dove ci sono diverse informazioni interessanti.
Appare evidente che il rapitore (o i rapitori) ha

scassinato due porte e, dopo averla anestetizzata con il cloroformio, ha portato via la ragazza esanime.
Si tratta evidentemente di un rapimento mirato, il colpevole sapeva bene chi voleva rapire e dove si trovava ed è andato a colpo sicuro.
Parlando con l'ispettore appare evidente che egli considera il rapimento come opera di una qualche setta e non è affatto ottimista sulla sorte di Hortense, infatti dirà che la ragazza va trovata velocemente o non darà ritrovata viva.
Alla fine l'ufficiale congederà gli investigatori raccomandando loro di informarlo nel caso scoprissero qualcosa.

L'università

La Miskatonic University alla fine dell'ottocento ha già una storia ultracentenaria, fondata nel 1690 come Arkham College ha assunto l'attuale denominazione nel 1765.
Gli studenti sono in maggioranza maschi, le donne che studiavano all'università a quei tempi erano davvero poche, l'ambiente è solare e allegro, pieno di risate e chiacchiere.
Dietro la facciata tuttavia la realtà potrebbe essere più oscura, si vocifera che nella Orne Library, la biblioteca dell'università, siano nascosti libri occulti e che alcuni professori abbiano conoscenze che vanno al di là della scienza ufficiale.
Al momento si tratta solo di chiacchiere da studenti, la distruzione della confraternita Alpha Tau Omega deve ancora avvenire, come altre tragedie che colpiranno l'istituto, per adesso la Miskatonic sembra una qualsiasi università della Nuova Inghilterra.
Al campus gli investigatori incontreranno qualche vecchia conoscenza, il primo sarà Anthony Vettrard, un ragazzo intelligente ma che vede occulto dappertutto.
Il ragazzo è convinto che Hortense sia stata rapita da qualche cultista malvagio e se gli investigatori glielo chiederanno lo racconterà, anzi lo farà anche se gli investigatori non glielo chiederanno, dato che sarà lui ad avvicinarli.
Anthony dirà che Hortense è invischiata in una rete di sette occulte, del resto loro lo sanno già, dato che l'hanno salvata a Martin's Island prima che fosse sacrificata (il ragazzo non sa nulla di quello che è veramente successo sull'isola).
Facendosi sempre più agitato lo studente farà un discorso abbastanza sconclusionato, dicendo: "Dovete ascoltarmi, la Miskatonic University è un posto pericoloso, un posto maledetto… il Rettore ha strani rapporti con creature marine e forse lo è anche lui, perché fa sempre quei lunghi bagni? C'è una biblioteca segreta all'interno della Orne Library e solo pochi possono entrare, si dice vi sia il libro dei morti scritto da Abdul Alhazred. Sotto l'università ci sono dei sotterranei segreti, scommetto che Hortense è prigioniera lì sotto. Non mangiate in mensa, a volte servono carne umana, il capocuoco è anche lui della stessa razza del Rettore. E il professore di filologia medievale, allora? Ha fondato La gilda dei sapienti ma è una copertura, lui non insegna filologia, lui recluta adepti, perché adesso ha preso un anno sabbatico? Cosa ha riportato davvero dall'Egitto la spedizione di Edgar Brown e perché i reperti non sono visibili?".
Finita la tirata Anthony si guarderà attorno con aria spaventata e dirà "Ho detto troppo!", Poi scapperà di corsa.
Lo studente è convinto di quello che dice ma le sole cose vere sono la presenza di una parte riservata della biblioteca universitaria e quella relativa al professore di filologia medievale, Quentin Ponneck.
Gli investigatori probabilmente penseranno che il ragazzo è mezzo matto, in effetti non hanno tutti i torti, tuttavia probabilmente seguiranno le piste che ha indicato, non si sa mai.
Se andranno dal Rettore, Jedidiah Friesenson, gli investigatori incontreranno un uomo anziano, sofferente di artrite e pertanto bisognoso di lunghi bagni caldi, molto lontano da una creatura ittioide.
Il Rettore confermerà che il professor Ponneck ha preso un semestre (non un anno) sabbatico, niente di strano, è partito una decina di giorni prima per l'Europa dove studierà antichi documenti.
Il capocuoco, un uomo robusto e sbrigativo che si chiama Matt Carrel, non darà l'impressione di essere uno che serve carne umana, forse meglio non fare troppe domande in merito per non mostrarsi ridicoli.
Il professor Edgar Brown è un anziano studioso cordiale e simpatico, è tornato tre mesi prima da una spedizione in Egitto dalla quale ha portato alcuni reperti di scarso valore.
Se interrogato in proposito dirà che non aveva ambizioni particolari, il finanziamento era scarso e si

considera fortunato ad aver scoperto una tomba con una mummia intatta, i reperti sono in fase di studio e poi saranno esposti al museo dell'università, la mummia e il sarcofago sono rimasti in Egitto.
Il professore non avrà nessun problema a far vedere i reperti, oggetti di uso comune e quattro vasi canopi, che non sembrano aver a che fare con l'occulto.
Se gli chiederanno qualcosa riguardo al medaglione con il gatto inciso il professore dirà che si tratta di un monile dedicato alla dea Bastet, la signora dei felini, ai quali gli antichi egizi erano particolarmente devoti.
Discorso leggermente diverso alla Orne Library, difficilmente gli investigatori riusciranno a passare Margaret Green, la severa bibliotecaria che rappresenta il cane da guardia della Orne.
Riuscendo a passare questo primo scoglio i personaggi si troveranno davanti al dottor Henry Armitage, e qui finirà la loro esperienza alla biblioteca, da poco nominato responsabile Armitage ha già una buona conoscenza dell'occulto e non ammetterà mai che ci sia una sessione proibita nella Orne.
La sola pista giusta è quella di Quentin Ponneck, anche se inizialmente non sembra esserci niente di strano nella vita del professore gli investigatori potrebbero cogliere qualche dissonanza.
Gli amici di Hortense, Gilbert Draumann, Albert Quinsky, Matthews Bernstein e Rosamond Johnston, saranno molto più logici e posati di Vettrard.
Sono angosciati per il rapimento dell'amica ma non sono in grado di fornire alcun indizio agli investigatori, per loro Hortense non aveva nemici e non frequentava di certo cattive compagnie.
Se interrogati su quello che ha detto Vettrard diranno che il ragazzo sta diventando sempre più paranoico e preda di fantasie assurde, rideranno molto al pensiero del Rettore creatura marina e al sentire che in mensa si serve carne umana tutti si piegheranno in due dalle risate, il commento più gentile sarà "Magari, sarebbe meglio della suola di scarpa che chiamano bistecca".
Quanto al professor Brown i ragazzi diranno che è una brava persona e che sta catalogando i reperti prima di esporli al museo, Bernstein aggiungerà "Sperando che non succeda quello che è successo al professor Ward".
Se gli investigatori chiederanno spiegazioni lo studente dirà che una trentina di anni prima, durante l'esame dei reperti recuperati nella spedizione in Egitto del professor Ward, vi fu un incendio e morirono due persone.
Le informazioni che ha Bernestein sono inesatte e confuse, indagando sulla questione ci saranno versioni diverse, gli articoli dei giornali sono disponibili solo a partire dal 1870.
Sulla biblioteca i ragazzi concorderanno che esiste una sezione segreta con libri proibiti, purtroppo accedervi è davvero difficile, se non impossibile: la bibliotecaria e il curatore (Green e Armitage) sono dei veri mastini.
Quanto a Ponneck i ragazzi diranno che è un professore molto competente e appassionato, ha fondato una associazione che ha pomposamente chiamato Gilda dei sapienti, adesso sembra che stia facendo un viaggio in Europa di circa sei mesi.
L'unica voce fuori dal coro sarà quella di Rosamond Johnston, la ragazza ha qualche dubbio su Ponneck, dirà che una volta a una sua lezione qualcuno nominò la torre di babele, dicendo che Dio confuse le lingue degli uomini per punirli della loro superbia. Il professore rispose "Oppure... qualcuno volle impedire che imparassimo una lingua più antica". tutti risero ma Ponneck era mortalmente serio, questo ha colpito Rosamond lasciandola a disagio.

UNA SITUAZIONE CONFUSA

Dopo le prime indagini probabilmente gli investigatori non avranno le idee chiare, le tante piste sembrano essere vicoli ciechi, tuttavia ci sono tre elementi che meritano di essere approfonditi.
Il primo è il professor Ponneck e la sua Gilda dei sapienti, il secondo è il medaglione a cui Hortense era tanto affezionata e il terzo lo strano comportamento dei gatti della signora Mathison.
Ciascuna di queste piste è valida e tutte porteranno gli investigatori più lontano di quanto non pensino.

Quentin Ponneck e la Gilda dei sapienti

Chiedendo in università informazioni sull'associazione fondata da Ponneck nessuno saprà dire niente di preciso, si sa che il professore ne ha parlato per la prima volta tre o quattro anni fa e che voleva preparare una sede ma nessuno conosce qualcuno che ne faccia parte.

In sostanza la Gilda dei sapienti è una specie di fantasma, Ponneck non fa proselitismo tra gli studenti ma tra i malavitosi di Arkham, molto più adatti ai suoi scopi.
Anche se il professor Ponneck ha abilmente dissimulato le sue vere attività ci sono altre cose che potrebbero far sospettare di lui, per esempio non è affatto andato in Europa, attualmente vive ancora ad Arkham, ma non a casa sua.
Scoprirlo non sarà facile, un modo sarebbe capire se ha davvero comprato un biglietto per una nave diretta in Europa, all'epoca unico mezzo per attraversare l'Atlantico.
Nel 1892 ad Arkham venne aperta da Walter T. Brownell un'agenzia di viaggi simile a quella da lui fondata nel 1887 a Syracuse (New York), nessuno in agenzia ha mai avuto contatti con Ponneck; se gli investigatori chiederanno alle principali compagnie navali (Cunard Line, White Star Line, Imman Line, HAPAG, Norddeutscher Lloyd, Navigazione Veloce Italiana, Compagnie Générale Transatlantique, Red Star Line e Holland America Line) se hanno venduto un biglietto al professore le risposte saranno negative, anche se qualche compagnia si rifiuterà di rispondere e resta l'ipotesi che la traversata dell'Atlantico sia stata fatta con una nave da trasporto.
A questo punto agli investigatori resta l'opzione di "visitare" l'abitazione di Ponneck e magari il suo ufficio all'università, la seconda opzione è decisamente più attuabile.
L'ufficio è attualmente occupato dal professor Henry David Muirson, il giovane sostituto di Ponneck, che accoglierà gli investigatori e mostrerà loro lo studio, dicendo che il suo predecessore ha portato via tutto a parte i mobili e i libri della biblioteca.
Un tiro riuscito su psicologia svelerà che il giovane insegnante è preoccupato sia per la sorte di Hortense che per il suo nuovo compito, questo lo porta ad aiutare gli investigatori nelle indagini.
I libri nello studio hanno titoli come Grammatik der romanischen Sprachen, di Friedrich Diez, Altdeutsche Blätter di Moriz Haupt e The Poems of Chaucer: An Essay on his Language and Versification di Francis James Child, nonostante questo sono tutte opere accademiche senza nessun contatto con i Miti, riveleranno solo che Ponneck conosce il tedesco (anche ile francese, in effetti).

Una visita notturna

Mentre nello studio non ci sono indizi rilevanti la situazione è ben diversa nella casa di Ponneck, una semplice villetta sulla French Hill, in South Parsonage Street, proprio di fronte alla Prima Chiesa Battista di Arkham.
Dato che nel quartiere ci sono scuole e chiese cercare di entrare di giorno sarebbe molto rischioso, mentre durante la notte la zona è tranquilla e si corrono meno rischi.
Per entrare gli investigatori dovranno scassinare la serratura della porta di ingresso, un primo esame della casa rivelerà che c'è polvere dappertutto e che dagli armadi mancano solo pochi vestiti e apparentemente una valigia, forse il professore è partito per l'Europa molto leggero.
Nello studio ci sono le cose più interessanti, dalla libreria mancano una decina di volumi, sulla scrivania c'è un registro contabile, un tiro su *contabilità* al doppio del valore permetterà di scoprire molte cose interessanti.
Il 12 aprile 1890 Ponneck ha speso una grossa somma sotto la voce "Acquisto immobile", inoltre ci sono consistenti uscite nel periodo successivo sotto la voce "Materiale", ogni settimana ci sono uno o due uscite di pochi dollari sotto la voce "Madame Relax".
Sul conto il professore non ha molti soldi, è uno che spende parecchio, in compenso non c'è la spesa per il biglietto del piroscafo per l'Europa.
Con un tiro su *individuare* gli investigatori scopriranno che nella scrivania c'è un tiretto con diverse fatture, alcune delle quali emesse dalla Edgestone Masonry & Construction, un'impresa edile di Arkham.
Sul muro c'è una fotografia con Ponneck e altre sei persone, in posa e sorridenti davanti a una costruzione apparentemente abbandonata, sul retro della foto c'è un timbro in inchiostro blu che dice Doug Reston Photographer e una data, il 21 aprile 1890.
La foto è stata scattata davanti ai resti del Boundary Theatre, le sei persone assieme a Ponneck sono gli accoliti della sua setta, I figli dell'Innominabile, ritratti prima della loro morte avvenuta a Martin's Island.
Non ci sono altri indizi nell'abitazione ma all'uscita una brutta sorpresa attende gli investigatori: due ghoul li assaliranno di sorpresa non appena

lasceranno l'abitazione di Ponneck.
Le due creature, arrivate dal cimitero vecchio di Arkham, devono eliminare gli intrusi e attaccheranno di sorpresa, a meno che gli investigatori non siano molto cauti nell'uscire di casa, dichiarando un tiro su ***ascoltare*** o ***individuare*** e naturalmente riuscendovi.
Questa dovrebbe essere la prova decisiva che lo stimato professor Ponneck è dentro sino al collo nel rapimento di Hortense, altrimenti perché mettere due creature mostruose a guardia di casa sua?

ALLA CACCIA DI PONNECK

Sconfitti (si spera) i ghoul gli investigatori potranno valutare gli indizi trovati e indagare sulle nuove piste, per esempio andando a parlare con con Madame Relax, in arte Aveline Jolie, in realtà Tess Addison, tenutaria del miglior bordello di Arkham.
Madame Relax è una donna sulla sessantina le cui rughe e i capelli grigi non hanno cancellato del tutto la passata bellezza; vestita con eleganza dirige il suo bordello con rigore.
Se gli investigatori le chiederanno di Ponneck la donna dirà che non si è abituati a usare nomi, almeno non quelli reali.
In realtà Madame Relax sa benissimo che Ponneck frequenta il suo bordello una o due volte alla settimana ma non vuole fornire informazioni sui suoi clienti, nemmeno la vista di qualche decina di dollari le farà cambiare idea.
Solo se gli investigatori le diranno che l'informazione potrebbe salvare la vita di Hortense Madame Relax racconterà tutto.
La donna dirà che Ponneck ha sempre visitato il bordello, anche se ultimamente si fa vedere meno, comunque il giorno precedente si è intrattenuto con una ragazza, che lo ha visto felice, addirittura euforico.
La ragazza, Hazel Evanson, affermerà che Ponneck era decisamente su di giri, le ha detto che dopo l'equinozio la sua vita sarebbe cambiata e la sua sapienza non avrebbe avuto limiti.
Sembrava che l'uomo più che fare sesso fosse interessato a parlare del suo futuro, la ragazza si è spaventata perché aveva lo sguardo allucinato, come quello di un folle.
Comunque sia è sempre più evidente che il professore non è affatto partito, resta da capire dove si trova adesso.
Il secondo indizio è costituito dalle fatture della Edgestone Masonry & Construction, un'impresa edile con sede nel Southside.
Gli investigatori saranno accolti da una signora molto distinta sulla cinquantina, che si presenterà come Annette Sullivan, poi li accompagnerà dal proprietario, Adam Libensky, un anziano muratore che dirige l'azienda da un ufficio incredibilmente disordinato e sporco.
Quando gli investigatori gli chiederanno delle fatture emesse a Ponneck l'uomo si metterà a ridere, dicendo "Ma secondo voi io mi ricordo di un po' di materiale ordinato anni fa? Ho altro a cui pensare, levatevi dai piedi".
A quel punto interverrà la segretaria dicendo "Ci penso io, signor Libensky", poi porterà gli investigatori nel suo ufficio ordinatissimo e inizierà a scartabellare documenti, poi si alzerà sorridendo e dirà agli investigatori "Trovato! Tutto il materiale è stato consegnato nei mesi di aprile e maggio al vecchio Boundary Theatre".
Dopo queste parole l'espressione della donna si farà cupa, poi porterà gli investigatori di nuovo nell'ufficio del responsabile e dirà "Signor Libensky, il materiale che cercano i signori lo abbiamo consegnato al Boundary Theatre".
Il proprietario si farà subito attento, dirà che quello è stato il primo posto dove ha lavorato, ha ancora una mappa che, dopo una lunga ricerca tra faldoni polverosi, troverà e darà agli investigatori.
Poi Libensky racconterà quanto successo nel 1876, anche se non conosce tutti i particolari l'uomo dirà che accadde una tragedia terribile e che le autorità non raccontarono tutta la verità.
L'uomo non sa altro, se cercheranno qualche altra informazione in emeroteca si trova un articolo dell'Arkham Advertizer, da eventuali testimonianze orali di poliziotti, vigili del fuoco e soccorritori emergeranno diverse incongruenze riapetto alla versione ufficiale.
L'ultima possibilità per arrivare al Boundary Theatre è la foto nello studio di Ponneck, anche se non avranno riconosciuto l'edificio sarà facile andare a parlare con Doug Reston, il fotografo che ha scattato l'immagine ha uno studio fotografico molto noto nel centro di Arkham.
Alto e robusto Reston è sulla quarantina, da sempre appassionato di fotografia è considerato il miglior

fotografo della città.
Se gli investigatori gli faranno vedere la foto o gliela descriveranno Reston dirà che l'edificio davanti al quale è stata scattata è il vecchio Boundary Theatre, in rovina da anni.
L'uomo aggiungerà che Ponneck lo aveva appena comperato e voleva farne la sede della sua associazione, un club dei sapientoni o qualcosa del genere.

IL MEDAGLIONE DI BASTET

Se gli investigatori decidessero di approfondire la storia del medaglione, se già non la conoscono, dovranno tornare dai genitori di Hortense.
Il padre dirà che il medaglione venne regalato a sua figlia da Barnabas Marsh durante una delle visite di lavoro che egli faceva regolarmente a Innsmouth.
L'anno era il 1884, Hortense lo aveva accompagnato in un viaggio di lavoro e il signor Marsh aveva lodato la bellezza della ragazza e le aveva regalato il medaglione.
Hortense ne era rimasta entusiasta e da allora non si era mai separata dal gioiello, dicendo che era il suo portafortuna, sino a quando si era iscritta al college lo aveva accompagnato regolarmente a Innsmouth.
Per approfondire il discorso gli investigatori dovranno recarsi a Innsmouth, il che non è mai una buona idea.
Se si muoveranno con circospezione e diranno di essere lì per aiutare una ragazza rapita alla fine gli investigatori riusciranno a parlare con Barnabas Marsh.
L'ibrido ha ormai iniziato a mostrare la Maschera di Innsmouth ma ancora si mostra liberamente agli investigatori, per prima cosa si farà raccontare tutto quello che è successo e lo stato delle indagini.
Barnabas Marsh sarà cordiale e racconterà senza problemi la storia del medaglione, egli è affezionato a Hortense, una rara umana che non ha paura o disgusto in sua presenza, e chi aiuta la ragazza è un suo alleato.
Egli dirà che il medaglione è un oggetto molto antico, proveniente dall'antico Egitto, dedicato alla gloria della dea Bastet, la regina dei felini.
Quando lo aveva regalato a Hortense l'ibrido pensava fosse un oggetto di valore e basta ma, una volta indossato dalla ragazza il medaglione aveva mostrato un potere magico, formando un fortissimo legame con la giovane.
Per lui la ragazza è stata rapita perché assieme al medaglione permetterà l'evocazione di una terribile entità, probabilmente il rapitore sta aspettando una congiunzione astrale favorevole, forse la notte dell'equinozio autunnale... al quale ormai manca poco.
Marsh dirà che l'incantesimo avrà bisogno anche di un ambiente favorevole e di cercare ad Arkham qualche vecchio fatto di sangue dove probabilmente il soprannaturale ha avuto un ruolo predominante.
Quella sarebbe una sede idonea per l'evocazione, l'ibrido dirà che i suoi "studiosi" cercheranno di capire quale entità sta per essere evocata e prometterà di farlo sapere agli investigatori.
Poi Marsh congederà gli investigatori dicendo "Fate in modo di salvare Hortense e ditele che sarà sempre la benvenuta a Innsmouth", poi farà una pausa e concluderà "Voi no, non fatevi più vedere da queste parti", il tutto sempre sorridendo.
Conclusa la visita gli investigatori dovranno effettuare un tiro idea, se riusciranno incrementeranno la loro conoscenza dei Miti di uno e perderanno un punto sanità.
Cercando in emeroteca gli investigatori troveranno l'articolo che racconta la tragedia del Boundary Theatre, non dovrebbe essere difficile capire che questo è il fatto di sangue di cui parlava Marsh.

I GATTI DI ARKHAM

Questa pista è difficile da seguire, sarà necessario indagare in modo metodico in tutta Arkham, tuttavia prima o poi qualcuno dirà di aver notato uno strano comportamento da parte dei gatti, in particolare nelle zone di Uptown e nel Merchant District.
Questi quartieri si trovano nella parte occidentale della città, a sud del Miskatonic, e confinano con le aree boscose di Hangman's Hill e Hangman's Brook.
Qui i gatti hanno un comportamento molto strano, molti animali sono fuggite dalle case a ovest di Boundary Street e adesso stazionano in zona, senza allontanarsi ma diventando isterici se qualcuno cerca di riportarli a casa.
Con qualche ora di osservazione sarà possibile capire che i gatti non passano una linea che vedono solo loro, una curva che prosegue anche nel bosco a formare una circonferenza perfetta, al centro le

rovine del Boundary Theatre.
Il cerchio ha un raggio di una trentina di metri circa dal teatro, percorrendolo tutto sarà possibile vedere almeno un centinaio di felini, gatti e linci, che attendono: se l'incantesimo che protegge Ponneck terminasse e i gatti potessero passare lo stregone farebbe una fine orribile.
Apparentemente l'edificio del teatro è abbandonato ma se proveranno a entrare gli investigatori saranno subito attaccati da ghoul e cultisti.

UN AIUTO INASPETTATO

Le indagini per capire chi ha rapito Hortense e dove si trova ora la ragazza sono complesse, è vero che ci sono diverse piste da seguire ma esiste la possibilità che gli investigatori non riescano a trovare il posto dove è tenuta prigioniera Hortense prima dall'evocazione, che sarà nella notte di equinozio, il 21 settembre.
In tal caso il Custode potrà regalare ancora una giornata scegliendo il 22 come data per l'evocazione, se anche con un giorno aggiuntivo gli investigatori non avranno ancora risolto il mistero arriverà qualcuno ad aiutarli, qualcuno di molto particolare.
Si tratta della Contadinella, la marionetta che più si era legata a Hortense durante i fatti svoltisi a Hightree Fall nella primavera dell'anno precedente.
La marionetta ha sentito che Hortense si trovava nei guai, si è messa subito in viaggio per aiutarla e ora è giunta ad Arkha.
La Contadinella andrà dagli investigatori e li condurrà al Boundary Theatre, entrando con loro nel covo dei cultisti e aiutandoli nella ricerca di Hortense e nei combattimenti successivi.
Naturalmente se nell'avventura Marionette gli investigatori avranno combattuto e distrutto la Contadinella non potranno contare sul suo aiuto, sono le conseguenze delle nostre passate azioni.

NEL COVO DI PONNECK

Il Boundary Theatre, un tempo simbolo dell'eleganza cittadina, appare ora come il cadavere di un gigante: le finestre sono quasi tutte murate, mentre quelle rimaste aperte sembrano orbite vuote che osservano silenziosamente la strada.

L'insegna in ferro battuto, ormai divorata dalla ruggine, oscilla lentamente sotto il vento, lo scalone d'accesso è sporco e rovinato.
Una vecchia locandina, ormai scolorita dal tempo e quasi illeggibile ma ancora miracolosamente appesa accanto all'ingresso, annuncia lo spettacolo "Il Re Senza Nome".



Il teatro venne edificato su alcune gallerie e stanze preesistenti, i cui costruttori sono ignoti; Ponneck le ha rinforzate e sistemate, qui vivono lui e i suoi accoliti, qui è tenuta prigioniera Hortense e qui si terrà l'evocazione di Daoloth.
L'ingresso principale del teatro è sbarrato, ci sono delle pesanti assi inchiodate sulla porta in legno, per rimuoverle ci vorranno gli attrezzi adatti, almeno due ore di lavoro e si farà molto rumore.
Con un tiro su seguire tracce ci si accorgerà che nessuno è passato da lì da diverso tempo, in effetti

da quando sono finiti i lavori eseguiti da Ponneck.
Tracce molto recenti di piedi umani ma anche quelle che sembrano impronte di un lupo o di un grosso cane portano sul retro, dove c'è una porta secondaria.
Anche questa porta è chiusa tuttavia è possibile scassinarla o aprirla con un piede di porco, tuttavia sarà necessario riuscire in un tiro ***muoversi silenziosamente*** altrimenti gli occupanti del teatro si accorgeranno dell'intrusione.
Se gli investigatori decidessero di chiedere aiuto alla polizia dopo circa un'ora arriveranno due poliziotti che hanno l'ordine di accompagnare il gruppo all'interno e che entreranno senza esitare, facendosi luce con due lanterne
Anche gli investigatori avranno bisogno di una fonte di luce, l'ideale sarebbero delle lanterne cieche, pessima idea quella di usare fiamme libere come candele o torce, dato che fanno poca luce e c'è il rischio che scoppi un incendio.
Nel caso siano entrati silenziosamente gli investigatori sentiranno un odore che è un misto di polvere, umidità e un sentore dolciastro di morte, l'interno del teatro è buio, con qualche occasionale raggio di sole che riesce a entrare da qualche fessura (a meno che non sia notte), anche le lanterne non riescono a illuminare che una zona ristretta.
Davanti agli investigatori c'è un corridoio con alcune porte sulla sinistra e alcune tende nere sulla destra.
Scostando le tende si accede alle scale che permettono l'accesso al retroscena e al palcoscenico.
Il retro del palcoscenico ha ancora le vecchie scenografie ammassate contro le pareti, da li si può andare nella sala costumi.
Se andranno sul palcoscenico agli investigatori sembrerà di vedere il teatro colmo di gente, ma solo per un istante, un effetto ottico o forse qualcosa d'altro.
Dal retroscena si accede al magazzino costumi e al laboratorio di scenografia, in tutte le zone visitate sino a questo momento sarà possibile scorgere tracce di passaggio, con un tiro riuscito su seguire tracce si portà capire che le impronte sono sia umane che animali.
Se visiteranno i camerini gli investigatori si renderanno conto che sono stati abbandonati di colpo, ci sono ancora gioielli di scena e trucchi, ormai coperti di polvere.
Dopo i camerini si arriva a una scala di servizio che permette di accedere al piano superiore, proseguendo per il corridoio si entrerà nella zona dedicata al pubblico.
Qui si trovano i guardaroba, il foyer e le scale per accedere alla balconata e alle logge private.
Qui le tracce sono poche rispetto a quelle trovate nel palcoscenico e sembrano più vecchie, come se qualcuno avesse dato un'occhiata per poi disinteressarsi della zona.
Se entreranno nella platea gli investigatori noteranno che alcune poltroncine sono rotte e macchiate.
Prima o poi qualche ghoul fiuterà gli investigatori o qualche cultista li sentirà o vedrà la luce delle lampade e si arriverà allo scontro.
Nella parte superiore del teatro ci sono due cultisti armati con revolver calibro .38 e in quella inferiore due ghoul, che attaccheranno senza molta coordinazione ma favoriti dall'oscurità.
Il combattimento sarà un incubo, con lampi di spari, rumori improvvisi seguiti da istanti di silenzio e poi da versi bassi e gutturali.
I ghoul correranno a quattro zampe tra le poltroncine, se gli investigatori si trovano nella posizione giusta potrebbero salire in balconata e saltare dall'alto, mentre i cultisti penseranno a difendere l'ingresso ai sotterranei dove si sta tenendo la cerimonia di evocazione.
Dopo aver eliminato tutti gli avversari gli investigatori potranno ispezionare con calma il teatro.
Nel guardaroba degli uomini si imbatteranno in un grosso mucchio di carne in putrefazione, evidentemente cibo per i ghoul.
Le tracce conducono al deposito costumi, sotto un tappeto è nascosta una botola (tiro riuscito su ***individuare*** per trovarla) che permette l'accesso alla zona sottterranea.
Qui vivevano Ponneck e i suoi accoliti, ci sono attrezzature di ogni tipo, vestiti, viveri e bottiglie di whisky, carte da gioco e anche la cella dove veniva tenuta Hortense.
Se esamineranno il vecchio deposito usato come cella gli investigatori troveranno incisa, sotto il paglericcio dove dormiva la ragazza, la scritta "distruggete la statua del ratto nero".
Evidentemente un messaggio lasciato per loro, Hortense sa che la sarebbero andati a cercare.

Nei sotterranei si trova una scala che porta ancora più in basso e permette l'accesso a uno stretto corridoi: sia la scala che il corridoio sono stati costruiti di recente.
Alla fine del corridoio si arriverà a una zona completamente diversa, molto antica, costruita con mattoni logorati dal tempo.
Qui l'aria è pesante e densa, intrisa di fumo, c'è odore d'incenso e un sentore animale, si inizierà a sentire un canto ritmico e smorzato, evidentemente è in corso una cerimonia.
I sotterranei sono il risultato di una grotta naturale e da scavi e costruzioni svoltesi in diverse epoche, le ultime modifiche sono state fatte dagli uomini di Ponneck.
La prima stanza che si incontra è una piccola biblioteca con diversi volumi molto antichi e una scrivania sulla quale è aperto un libro.
Le pagine del libro descrivono un incantesimo che serve per evocare Daoloth.
Proseguendo si passerà vicino a un antico pozzo, pieno di un'acqua che sembra agitata anche se non c'è nemmeno un refolo di vento, poi si arriverà al tempio, la stanza più vasta dei sotterranei.

SCONTRO FINALE

Al centro dell'ambiente si erge una breve scalinata in pietra rozza, sulla cui cima si trova un altare di marmo scuro, venato di rossastro.
Sopra vi è stesa Hortense Farriet: è incosciente, vestita di un abito bianco gualcito e segnato da macchie di cera scura, il petto che si solleva a fatica in un respiro affannoso.
Dietro l'altare domina la figura di Ponneck, molto diverso da un elegante professore universitario.
L'uomo indossa una tunica nera con un cappuccio e simboli arcani dorati, la pelle è tirata, i capelli lunghi e in disordine, le sue braccia sono sollevate verso l'alto e la sua voce gracchiante pronunzia parole innaturali.
Attorno all'altare, incappucciati e disposti in cerchio, quattro cultisti ripetono il ritornello in un crescendo isterico, stringendo tra le mani amuleti coperti di simboli arcani, negli angoli più scuri si scorgono le sagome di alcuni ghoul.
Su un piedistallo laterale, illuminata da una singola candela, si trova la statuetta del ratto, scolpita in un materiale nero e lucido, sembra pulsare, come se respirasse.
Le parole di Ponneck sembrano piegare l'aria e provocano distorsioni visive attorno alle candele nere accese ai quattro angoli del tempio e improvvisi cali di temperatura e variazioni di luminosità in zone circoscritte.
Lo stregone si accorgerà quasi subito degli intrusi, per un attimo interromperà l'evocazione, indicherà ai suoi accoliti gli investigatori e pronuncerà una frase in una lingua sconosciuta, dopodiché l'altare sarà avvolto da tenebre impenetrabili.
Nell'attimo in cui l'evocazione viene interrotta una specie di onda energetica fatta da suono, luce e materia si diffonde nel tempio, poi ghoul e cultisti si lanceranno all'attacco, pronti a versare il sangue degli investigatori.
Il combattimento sarà lungo e difficile, sfortunatamente Ponneck si è nascosto con l'incantesimo cappa di buio e sparare alla cieca vuol dire rischiare di colpire Hortense, per cui gli investigatori dovranno prima sconfiggere tutti gli avversari e poi entrare nel cilindro di tenebre per affrontare lo stregone.
Ponneck non è un combattente e non potrà opporre una grande resistenza, la sua unica arma sono gli incantesimi, anche se lanciarli comporta la sospensione dell'evocazione.
Se qualche investigatore dovesse riuscire a colpire e distruggere la statuetta incantata del ratto tutti i felini attorno al teatro si lanceranno di corsa verso il tempio.
Questo non sarà subito evidente ma quando si sentirà il rumore indefinibile di una torma di felini rabbiosi lanciati all'attacco i ghoul fuggiranno il più velocemente possibile da uno stretto passaggio in una parete.
Dopo circa una trentina di secondi i cultisti saranno attaccati da una torma di gatti e linci che non daranno loro scampo.
Anche Ponneck sarà attaccato, la cappa di oscurità non ha effetto sui felini che lo uccideranno in modo orribile, anche se rapido.
Non appena attaccato lo stregone smetterà di lanciare l'incantesimo ancora una volta l'onda straniante colpirà i presenti, poi tutto tornerà calmo.
I gatti si stringeranno attorno a Hortense e inizieranno a fare le fusa, un rumore famigliare e tranquillizzante, la ragazza si sveglierà e sorriderà.

LA FINE DELLA VICENDA

Nonostante non sia facile e forse a prezzo di gravi perdite gli investigatori dovrebbero riuscire a liberare Hortense e a eliminare Ponneck, mettendo fine alla minaccia che gravava su Arkham.
La ragazza è provata e in cattive condizioni ma conserva il suo spirito indomito, il medaglione che ha al collo sembra risplendere e infonderle forza.
Hortense racconterà del folle piano di Polleck, chi ascolterà la storia dell'evocazione di Daoloth guadagnerà un punto sulla conoscenza dei *Miti*, oltre a perdere un punto *sanità*.
Tuttavia la consapevolezza di aver impedito danni terribili alla città oltre ad aver salvato la vita di Hortense e di molti cittadini di Arkham farà guadagnare sei punti *sanità* a tutti i sopravvissuti.
A discrezione del Custode gli investigatori potrebbero mettere le mani sui libri arcani di Ponneck prima che la polizia li sequestri e li porti al dottor Armitage.
Se gli investigatori fossero sconfitti da ghoul e cultisti o non riuscissero a fermare Ponneck in tempo allora Daoloth apparirebbe, uccidendo tutti nel teatro a parte Hortense e Ponneck.

Il Dio Esterno è un insieme cangiante di sfere grigie, componenti di metallo splendente dalle forme assurde e cilindri di plastica che inizierà a espandersi sino a causare terribili nella zona occidentale di Arkham.
Vedere la geometria complessa e mutevole di Daoloth causerà la pazzia immediata, le cose e le persone penetrate dalla creatura daranno portate in altre dimensioni.
Il Dio Esterno continuerà a rispondere alle domande che gli vengono poste da Ponneck, almeno fino a quando il cervello dell'evocatore sarà talmente sovraccarico da bloccarsi.
A quel punto Daoloth se ne andrà, lasciandosi dietro Hortense e un Ponneck in stato catatonico, sopraffatto dalla conoscenza e incapace di fare qualsiasi cosa.
I soccorsi li troveranno i due in breve tempo, la ragazza sarà salvata e Ponneck ricoverato all'Arkham Asylum, in ogni caso l'incubo sarà finito.
Se riusciranno a sconfiggere Ponneck gli investigatori, consapevoli di aver evitato un disastro, guadagneranno 1D10 di *sanità*, inoltre aver trovato Hortense viva aumenterà di 10 il loro *credito*.



PERSONAGGI NON GIOCANTI

NOME	COGNOME	COSA FA
Fabian	Farriet	Commerciante in gioielli
Constance	Farriet	Moglie di Fabian
Hortense	Farriet	Studentessa Miskatonic University
Mia	Mathison	Direttrice collegio femminile Paul Revere di Arkham
Cindy	Fleming	Compagna di stanza di Hortense Fariett
Robert	Thukey	Ispettore polizia di Arkham
Nathaniel Hector	Carter	Sergente polizia di Arkham
Patrick "Iron Pat"	O'Malley	Poliziotto di Arkham
Winslow	Sterling	Poliziotto di Arkham
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
Jedidiah	Friesenson	Rettore università
Edgar	Brown	Professore di archeologia
Matt	Carrel	Capocuoco mensa universitaria
Margaret	Green	Bibliotecaria Orne Library
Henry	Armitage	Responsabile Orne Library
Henry David	Muirson	Professore di filologia medievale alla Miskatonic
Tess “Aveline Jolie”	Addison	Tenutaria del bordello Madame Relax
Annette	Sullivan	Segretaria Edgestone Masonry & Construction
Adam	Libensky	Proprietario Edgestone Masonry & Construction
Doug	Reston	Fotografo
Quentin	Ponneck	Capo setta “I figli dell’Innominabile”
Jedidiah "Red"	Vercell	Cultista setta “I figli dell’Innominabile”
Silas	Thorne	Cultista setta “I figli dell’Innominabile”
Cyrus	Miller	Cultista setta “I figli dell’Innominabile”
Thaddeus	Higgins	Cultista setta “I figli dell’Innominabile”
Micah	Bradford	Cultista setta “I figli dell’Innominabile”
Ephraim	Clavering	Cultista setta “I figli dell’Innominabile”

QUENTIN PONNECK, STUDIOSO DELL'OCCULTO

Professor di filologia medievale della Miskatonic University Quentin Ponneck è sempre elegante, ha barba e capelli neri con qualche filo grigio, occhi neri e un metro e ottanta di altezza, indossa un paio di occhialini con la montatura in avorio e veste abiti ricercati.
Ponneck si muove con calma, quasi con lentezza e non fa mai un gesto sopra le righe, in università lo giudicano uno studioso interessato solo alla scienza, il che è vero… se si considera la magia un ramo della scienza.
La realtà è ben diversa, lo studioso è un esperto occultista che persegue la conoscenza attraverso la magia, senza preoccuparsi troppo di etica e morale.
Ha raccontato a tutti di aver fondato un'associazione culturale, la Gilda dei sapienti, allo scopo di acquisire e diffondere la conoscenza, questa è solo una copertura per le riunioni di Ponneck con gli appartenenti alla sua setta, i Figli dell'Innominabile.
Il suo scopo è quello di contattare il Dio Esterno Daoloth, Colui che Strappa i Veli, essere dalla conoscenza infinita, che Ponneck brama di possedere.
Consapevole del pericolo costituito da un essere tanto potente il professore sa di aver bisogno di una protezione come quella in grado di fornirgli l'amuleto di Hortense.
Il suo primo tentativo, narrato in Giochi pericolosi, è andato male, i sei cultisti fedeli a Ponneck sono morti, ma da allora i poteri e le conoscenze dello stregone sono cresciuti.
Il professore adesso sa come controllare i ghoul e ha capito che i felini difendono Hortense, per cui ha incantato una statuetta di un ratto che tiene i protettori a distanza, gatti o leoni che siano.
Dopo aver ricostituito i ranghi della sua setta Ponneck ha fatto la sua mossa, ha rapito Hortense in modo da essere al sicuro quando apparirà Daoloth, una volta che la ragazza non gli servirà più se ne sbarazzerà senza problemi.
L'apparizione del Dio Esterno fagociterà il teatro e probabilmente una buona parte dei quartieri di Uptown e Merchant District, ma questo non interessa più di tanto a Ponneck, che considera sacrificabili sia i propri seguaci che gli abitanti di Arkham.

Incantesimi:
Degradazione, Allontana i servi della dea, Cappa di buio, Incanta pugnale, Incanta statua, Contatta Ghoul, Controlla Ghoul, Maledizione del Ratto, Contatta Colui che Strappa i Veli.

Alcuni di questi incantesimi sono descritti nelle regole base, gli altri sono questi:

Degradazione
Variante del ben più pericoloso Avizzimento 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.

Allontana i servi della Dea
Mediante una statuetta a forma di ratto incantata tutti i felini non riescono ad avvicinarsi per un raggio di una quarantina o più metri.
L'incantatore deve spendere sei punti magia sulla statuetta, ogni punto supplementare allarga il raggio di repulsione di dieci metri, gli effetti non terminano sino a quando la statuetta è integra.

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.

Maledizione del Ratto
Queso incantesimo richiede tre punti magia e un gesto con la mano per essere lanciato, il bersaglio deve essere in vista e subisce un improvviso spasmo e un'ondata di nausea, sentendo qualcosa "strisciare" sotto alla pelle.
Il danno è di tre punti ferita, si perdono la metà della ***destrezza*** e della possibilità di ***schivare*** per quattro turni.

Caratteristiche

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	28
Costituzione	12	Fascino	15	Educazione	18	Conoscenze	90	Punti ferita	13
Taglia	14	Mana	16	Fortuna	90	Punti magia	16	Sanità	12

Antropologia	88	Dibattere	60	Occulto	95
Archeologia	79	Doppietta		Parlare francese	70
Arte	50	Esplosivi		Parlare tedesco	80
Arrampicarsi	30	Fare/leggere mappe	65	Pistola	
Ascoltare	66	Farmacia	55	Pronto soccorso	55
Astronomia	92	Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile		Psicologia	60
Bastone attacco/parata		Geografia	70	Pugni	
Biologia	80	Grafologia	55	Recitazione	40
Borseggiare		Guidare carri		Ricerca sui libri	90
Cammuffamento		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni elettriche	
Cantare	35	Ipnotiscmo	40	Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	50	Ipnotismo avanzato		Saltare	25
Chimica	76	Lanciare	25	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	80	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica	70	Scienze naturali	83
Contabilità	50	Muoversi silenziosamente	55	Seguire tracce	
Credito	65	Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Curare malattie	40	Medicina legale	45	Storia	89
Curare veleno	30	Nascondersi		Miti	60
Diagnosticare malattie	60	Nuotare	30		

Caratteristiche cultisti

Fanatici e convinti che Ponneck li possa far diventare ricchissimi e immortali gli uomini al suo servizio combatteranno ferocemente per difendere il loro sacerdote.
Come armi usano coltelli o revolver Colt, anche se feriti cercheranno di colpire gli investigatori e non si arrenderanno mai, del resto sono ormai sull'orlo della pazzia.

Armi:

Revolver calibro .45 con sei colpi - 50% danno 1D10 + 2
Coltello - 40% danno 1D4 + 2

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	3D6	10	11	9	10	10	13	14
COS	6D6	10	10	15	16	14	16	10
TAG	2D6+6	13	14	12	10	12	13	14
INT	2D6+6	13	13	11	12	10	13	12
VOL	3D6	10	11	10	10	11	12	9
DES	3D6	10	11	10	14	13	12	13
PF		12	12	14	13	13	15	12

Caratteristiche ghoul

I ghoul al servizio di Ponneck sono quelli descritti nelle regole base, umanoidi ma ricoperti di pelo, con i piedi a forma di zoccoli. e lineamenti bestiali simili ai cani.
Queste creature sono sotto controllo ma se lo stregone verrà attaccato o se la statuetta del ratto verrà distrutta saranno liberi di scappare.
Possono attaccare con due attacchi per turno, morso e artiglio, con l'artiglio hanno un bonus al danno di 1.
La vista di un ghoul costerà 1/1d6 punti sanità solo per la prima volta.

Attacco:
Morso 40% - danno 1d4
Artiglio 40% - danno 1d4 + bonus al danno

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6
Forza	3D6+6	16	18	16	15	15	14	16
Costituzione	2D6+6	13	14	13	13	13	12	13
Taglia	2D6+6	13	14	15	13	14	12	12
Intelligenza	2D6+6	13	12	13	12	14	14	11
Volontà	2D6+6	13	12	14	15	10	11	13
Destrezza	2D6+6	13	11	13	14	13	12	13
Punti ferita		13	14	14	13	14	12	13

LA STORIA DEL BOUNDARY THEATRE

Costruito nel 1848, il Teatro Boundary era il primo palcoscenico di Arkham.
Sorgeva all'angolo tra Boundary Street e Garrison Lane ed era un edificio elegante in stile neoclassico con una facciata in mattoni rossi, colonne in granito e una grande cupola di vetro che illuminava il foyer.
Per quasi trent'anni ospitò spettacoli teatrali, concerti, opere liriche e conferenze universitarie della Miskatonic, gli abitanti di Arkham lo consideravano il cuore culturale della città.
Poi accadde qualcosa.

La tragedia
Nell'autunno del 1876 arrivò ad Arkham una compagnia teatrale londinese, il loro spettacolo si intitolava Il Re Senza Nome, l'autore era sconosciuto, l'impresario dichiarò che il manoscritto risultava essere una traduzione da un antico testo francese del XV secolo.
Lo spettacolo avrebbe dovuto essere rappresentato una sola sera ma durante le prove gli attori iniziarono a comportarsi in modo strano: uno sosteneva di sentire qualcuno recitare dietro il sipario, un altro diceva che il pubblico fosse già seduto in sala, anche se il teatro era completamente vuoto.
Il direttore liquidò tutto come suggestione.

La notte della prima
Il 18 ottobre 1876 il teatro era esaurito, quattrocento spettatori affollavano i lussuosi interni.
Le prime due scene si svolsero normalmente, alla terza qualcosa cambiò di colpo: una delle attrici smise improvvisamente di recitare, rimanendo immobile a fissare il fondo del palco.
Gli altri attori e gli spettatori seguirono il suo sguardo, nessuno seppe mai spiegare cosa videro anche se una testimonianza parlò di "Una creatura spaventosa, impossibile, non di questo mondo".
Poi decine di persone iniziarono a urlare contemporaneamente, si scatenò il panico, alcuni tentarono di fuggire, qualcuno si gettò dalla balconata, altri rimasero fermi ridendo istericamente, qualcuno pregava.
Quando finalmente arrivò la polizia nel teatro rimanevano solo poche persone ormai irrimediabilmente pazze, il sipario era ancora aperto ma sul palco non c'era nessuno, gli attori erano scomparsi e non furono mai ritrovati.
Oltre alle sedici persone della compagnia teatrale scomparse si contarono due morti, una cinquantina di feriti più o meno gravi e otto casi di pazzia tra gli spettatori.
L'inchiesta
Le autorità parlarono di isteria collettiva, i giornali attribuirono la tragedia a un incendio scoppiato dietro le quinte che aveva provocato il panico generale, anche se nessuno trovò tracce di fuoco.
Le famiglie delle vittime non credettero mai alla versione ufficiale ma il verdetto finale fu che si trattò di un caso di isteria collettiva, anche gli appartenenti alla compagnia londinese vennero dichiarati morti.
Da quel giorno il teatro non riaprì più.

L'abbandono
Negli anni successivi un paio di imprenditori tentarono di riaprire il teatro ma tutti rinunciarono.
Gli operai si licenziavano dopo pochi giorni, dicendo di sentire qualcuno camminare sul palco, che le corde della graticcia oscillavano da sole e che le quinte cambiavano posizione durante la notte e che a volte sembrava ci fosse il pubblico.
Più volte il custode trovò il sipario aperto al mattino, nonostante fosse stato chiuso la sera precedente.
L'ultimo guardiano notturno, nel 1879, impazzì, lo trovarono sul palco mentre continuava a ripetere:
"Lo spettacolo non è mai finito".
Da allora il Boundary Theatre fu murato e giacque in silenzio, almeno sino a quando non venne acquistato da Quentin Ponneck nel 1890.

ARKHAM ADVERTISER
19 ottobre 1876 - Arkham, Massachusetts.

TERRIBILE TRAGEDIA AL BOUNDARY THEATRE!

Panico improvviso durante la prima dello spettacolo londinese: si contano due morti, decine di feriti e diversi dispersi. Le autorità ipotizzano un allarme d'incendio.

ARKHAM — Una serata che avrebbe dovuto celebrare l'arte e la cultura si è trasformata in un incubo di indicibile sgomento. Ieri sera, presso il prestigioso Boundary Theatre all'angolo tra Boundary Street e Garrison Lane, una folla di oltre quattrocento cittadini si era riunita per assistere alla prima rappresentazione della piéce teatrale "Il Re Senza Nome", messa in scena dalla celebre compagnia itinerante giunta da Londra.
Nulla presagiva il disastro imminente durante i primi minuti dell'opera. Tuttavia, secondo le ricostruzioni della polizia municipale, intorno alle ore ventuno e trenta un'improvvisa fuga di gas dai condotti di illuminazione del retropalco — o forse un principio di incendio subito soffocato tra le quinte — avrebbe scatenato un'ondata di fumo denso e inalazioni tossiche.
Il panico che ne è scaturito è stato immediato e devastante. La folla, presa da un terrore cieco nel buio della sala, si è precipitata in massa verso le uscite principali. Nella calca disperata, diverse persone sono state travolte. Si registrano al momento due vittime accertate: la signora Eleanor Vance, deceduta a causa delle ferite riportate nella caduta dalla galleria, e il giovane Thomas Wright. Oltre cento spettatori sono rimasti feriti, alcuni dei quali versano in condizioni critiche presso l'Ospedale Saint Mary.
Diverse persone sono state ricoverate in stato di shock all'Arkham Asylum, il conto totale delle vittime è ancora in corso.
Pattuglie della polizia e squadre di soccorso sono giunte sul posto nell'arco di pochi minuti. All'interno della struttura, gli agenti hanno trovato una situazione di completo caos. Alcuni presenti, fortemente intossicati dai fumi o in uno stato di shock isterico acuto causato dal trauma, sono stati presi in custodia dai medici per essere sottoposti a cure immediate.
Sconcerto e profonda preoccupazione destano invece le sorti degli attori e del personale di scena della compagnia britannica. Nella confusione generale seguita all'evacuazione, i sedici membri della troupe sembrano essere fuggiti attraverso le uscite di servizio posteriori. Le forze dell'ordine hanno aperto un'inchiesta per rintracciarli, ipotizzando che si siano nascosti nelle campagne circostanti in preda al panico.
Stamane il Sindaco e il Capo della Polizia hanno rilasciato una dichiarazione congiunta per rassicurare la cittadinanza:
«Ci troviamo di fronte a una sciagura accidentale provocata dal panico e dalla sconsiderata gestione della sicurezza da parte degli impresari forestieri. L'edificio non ha riportato danni strutturali ed è stato posto sotto sequestro cautelare. Invitiamo la popolazione a mantenere la calma e a non prestare ascolto alle assurde voci che già circolano per le strade riguardo a presunti eventi anomali all'interno della sala.»
Mentre Arkham piange le sue vittime, restano ancora da chiarire le esatte responsabilità di questa triste pagina della nostra storia cittadina. I dettagli sulle esequie e ulteriori aggiornamenti saranno pubblicati nell'edizione di domani.

ARKHAM ADVERTISER
16 settembre 1893 - Arkham, Massachusetts.

Misteriosa scomparsa di una giovane studentessa
La signorina Hortense Farriet svanita nel nulla dal Collegio Saint Mary – Le autorità non escludono alcuna ipotesi.

Una vicenda dai contorni alquanto oscuri ha profondamente turbato la tranquillità della nostra città.
Nella serata di giovedì 14 settembre è scomparsa la signorina Hortense Farriet, ventiduenne studentessa della Miskatonic University, che soggiornava presso il Collegio Femminile Saint Mary, situato nella parte occidentale di Arkham e diretto dalla signora Mia Mathison, nota educatrice molto stimata negli ambienti cittadini.
Secondo quanto riferito dalla direttrice e da altre studentesse, la giovane poco dopo le otto di sera e si era ritirata nel suo alloggio all'interno dell'istituto, la mattina seguente la sua camera è stata trovata vuota, la porta è stata scassinata, come pure quella dell'ingresso secondario del collegio.
Nella stanza sono stati rinvenuti gli effetti personali della giovane, compresi gli abiti, alcuni libri e numerosi appunti di studio, pare invece manchi un piccolo medaglione che la signorina Farriet era solita portare al collo e al quale, secondo alcune compagne, sembrava particolarmente affezionata.
Non sono state trovate tracce di violenza, nessuno sembra aver udito grida e nessun testimone afferma di aver visto la giovane lasciare il collegio o notato attività fuori dal normale all'esterno dell'edificio.
Le ricerche condotte dallo sceriffo della contea e dagli agenti della polizia cittadina non hanno finora prodotto alcun risultato, la polizia mantiene il massimo riserbo sulle indagini.
Le autorità invitano chiunque fosse in possesso di informazioni utili a presentarsi presso l'ufficio dello Sceriffo di Arkham.

ARKHAM ADVERTISER
18 settembre 1893 - Arkham, Massachusetts.

Ancora nessuna notizia della studentessa scomparsa.
Proseguono le ricerche di Hortense Ferriet, rapita dalla sua camera al collegio Saint Mary.

Proseguono senza sosta le indagini della polizia sul caso di Hortense Ferriet, anche se le autorità si rifiutano di fornire informazioni sulla situazione.
Un nostro inviato ha intervistato la direttrice Mathison, che ha dichiarato al nostro giornale:
«La signorina Farriet è una giovane donna seria, colta e di ottima condotta. Non aveva nemici che io conosca, né motivi per allontanarsi volontariamente. Tutto il personale del Saint Mary è profondamente addolorato e preoccupato».
Tuttavia, secondo alcune indiscrezioni raccolte dal nostro corrispondente, negli ultimi mesi la giovane avrebbe dedicato parte del proprio tempo libero allo studio di antichi manoscritti e cronache locali, frequentando assiduamente biblioteche e collezioni private.
Si tratta naturalmente di informazioni che, prese singolarmente, non sembrano avere particolare rilevanza.
Vi è però chi ricorda come, in tempi non troppo lontani, nella nostra regione abbiano operato piccole associazioni di carattere esoterico, società antiquarie e circoli dediti allo studio di discipline antiche, le cui reali finalità non sempre apparivano del tutto chiare.
Non intendiamo attribuire alcuna responsabilità a persone o istituzioni rispettabili, né alimentare voci prive di fondamento; nondimeno appare difficile ignorare certe coincidenze, tanto più in considerazione dell'insolita natura della scomparsa.
L'Arkham Advertiser continuerà a seguire con attenzione gli sviluppi di quella che, già oggi, appare una delle vicende più misteriose degli ultimi anni.

DIPARTIMENTO DI POLIZIA DELLA CONTEA DI ESSEX

UFFICIO DI ARKHAM

— MASSACHUSETTS —

RAPPORTO DI SOPRALLUOGO N. 417
LUOGO: COLLEGIO FEMMINILE SAINT MARY
OGGETTO:

DATA: 18 SETTEMBRE 1893
ARKHAM, MASSACHUSETTS
STANZA DELLA SIG.NA HORTENSE FARRIET

Su richiesta della direttrice del Collegio Saint Mary, signora Mia Mathison, alle ore 8:25 del mattino del giorno 18 settembre 1893 il sottoscritto, accompagnato dagli agenti Thomas Kelley e Richard Barnes, ha effettuato un sopralluogo nella camera occupata dalla signorina Hortense Farriet, assente dal proprio alloggio dalla sera precedente.

STATO DELLA STANZA

La camera si presenta generalmente in ordine.

Il letto risulta disfatto ma non in maniera riconducibile a una colluttazione.

I libri presenti sugli scaffali e sul tavolo da studio sono al loro posto.

Non risultano mobili rovesciati né vetri infranti.

La porta presenta segni di effrazione, in particolare ci sono graffi lasciati presumibilmente da un grimaldello, la finestra era chiusa dall'interno.

OGGETTI RINVENUTI

Sotto il letto è stato recuperato un piccolo fazzoletto di lino bianco, privo di iniziali ricamate.

L'oggetto emanava un intenso odore dolciastro, successivamente identificato dal dottor William Prescott come compatibile con cloroformio.

Il fazzoletto è stato posto sotto sequestro.

Sul pavimento, accanto al letto, è stato rinvenuto un bottone di madreperla appartenente con ogni probabilità alla camicia da notte della giovane, il bottone appare strappato e non sganciato.

TRACCE ALL'ESTERNO DELLA CAMERA

Nei pressi dell'ingresso secondario del collegio e sulle scale che portano al piano superiore sono state osservate alcune lievi impronte di fango, apparentemente lasciate da uno stivale da uomo, le dimensioni non consentono ulteriori valutazioni.

La porta secondaria è stata scassinata, presenta graffi lasciati da un grimaldello e la serratura risulta bloccata in apertura.

Le piogge della notte precedente hanno probabilmente cancellato eventuali altre tracce presenti all'esterno.

OSSERVAZIONI

Secondo il personale del collegio, la signorina Farriet era in ottima salute e non soffriva di sonnambulismo.

Nessuno degli occupanti dell'edificio riferisce di aver udito urla o richieste d'aiuto durante la notte.

La signora Mathison afferma che la giovane non avrebbe avuto motivo di allontanarsi spontaneamente, avendo lasciato nella stanza denaro, documenti personali, bagagli e gran parte dei propri effetti.

Risulta invece mancante il piccolo medaglione che la signorina portava abitualmente al collo.

CONSIDERAZIONI PRELIMINARI

Alla luce degli elementi raccolti non si ritiene probabile l'allontanamento volontario.

La presenza del fazzoletto impregnato di una sostanza anestetica, unitamente all'assenza di segni evidenti di colluttazione, induce a ritenere possibile che la giovane sia stata resa incosciente prima di essere trasportata fuori dall'edificio da ignoti.

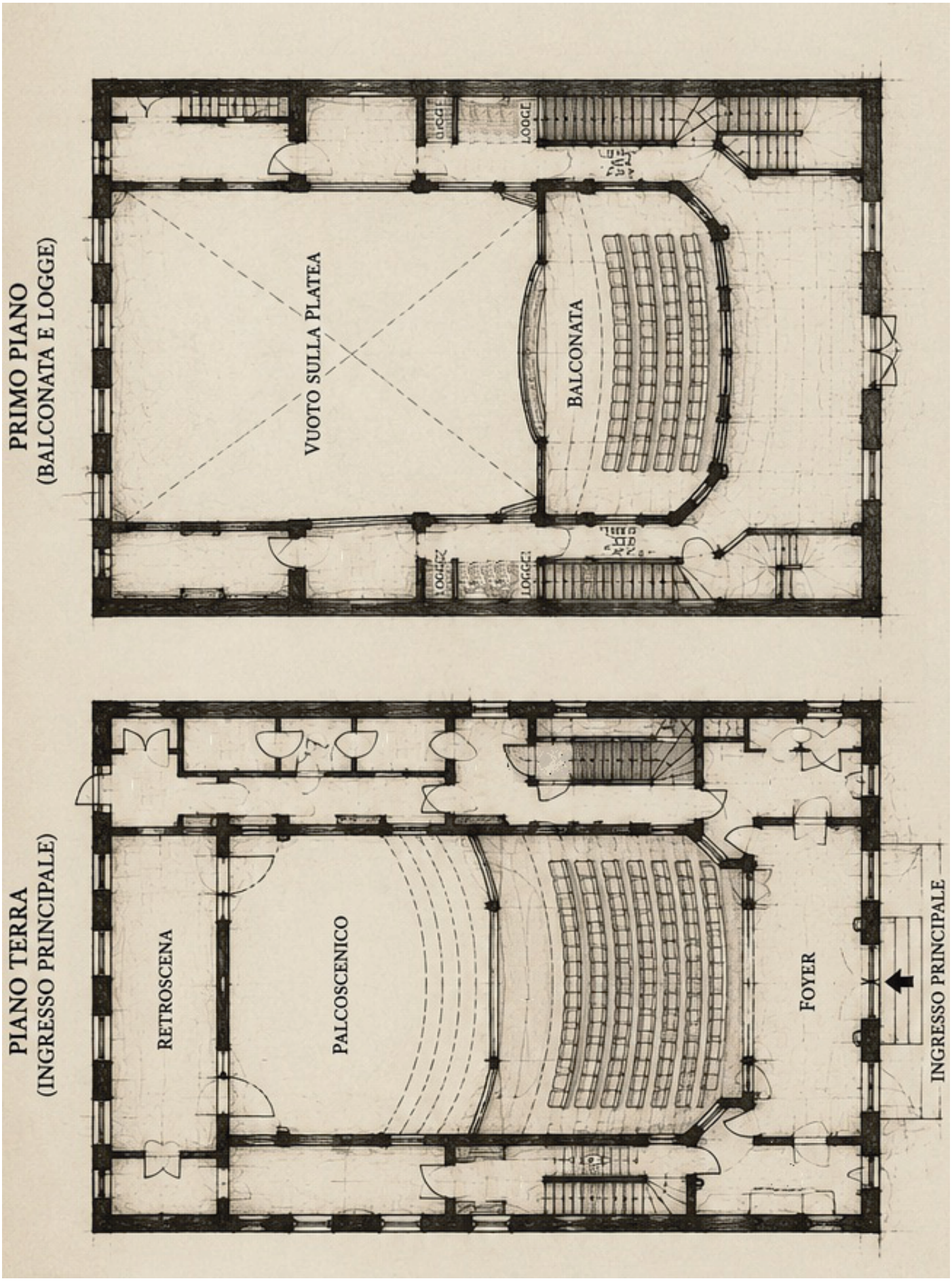
Le indagini proseguono.

Firmato,
Sergente Garrison A. Stakes
Dipartimento di Polizia di Arkham

A Garrison Stakes

RICEVUTO E REGISTRATO
ARKHAM POLICE OFFICE
SEP 18 1893


TUDY

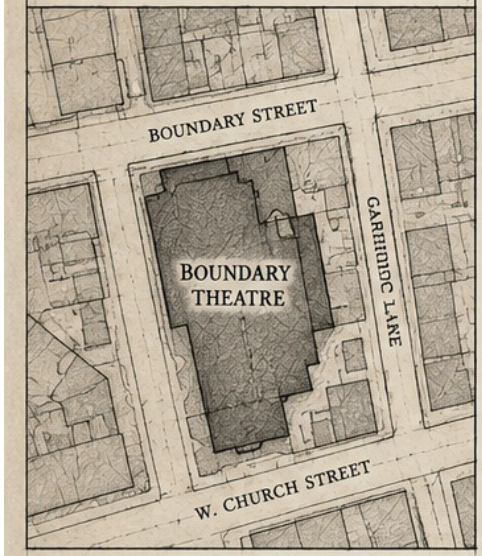


La mappa del teatro avuta da Libensky, da consegnare agli investigatori (se la trovano).
La mappa completa è riservata al Custode.

Boundary Theatre

ARKHAM, MASSACHUSETTS
COSTRUITO NEL 1848

Chiuso al pubblico dal 1876
dopo la tragedia durante la prima
dello spettacolo "Il Re Senza Nome".
Da allora abbandonato.



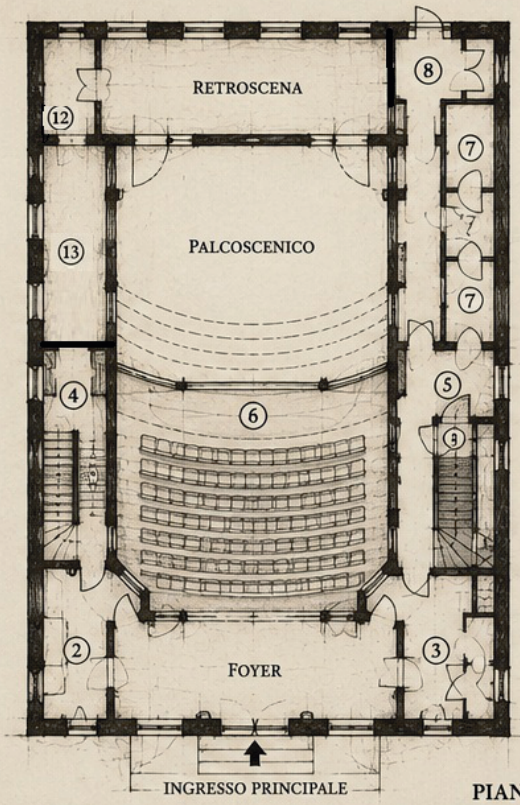
N

0 10 20 30 40 50 piedi

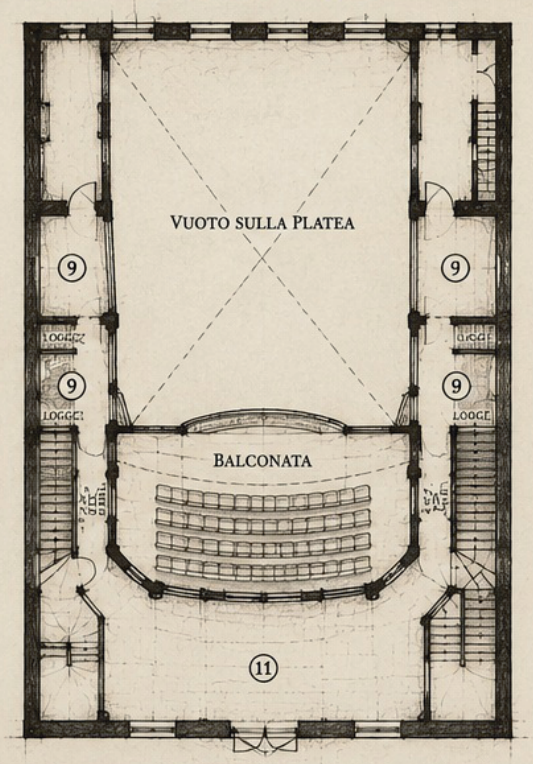
NOTE

Le misure sono approssimative.
I piani sotterranei sono parzialmente ipotetici e basati su vecchie mappe e testimonianze.

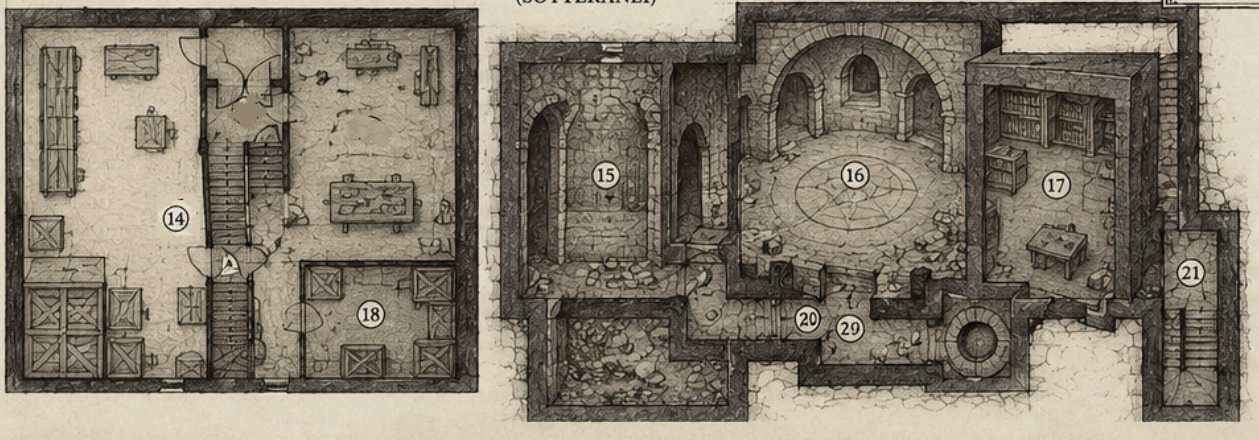
PIANO TERRA
(INGRESSO PRINCIPALE)



PRIMO PIANO
(BALCONATA E LOGGE)



PIANO INTERRATO
(SOTTERANEI)



LEGENDA

1. Foyer / Atrio principale
2. Guardaroba (Uomini)
3. Guardaroba (Donne)
4. Scala accesso al primo piano
5. Scala servizio
6. Buca dell'orchestra
7. Camerini
8. Corridoio di servizio (accesso al retro del teatro)
9. Logge private
10. Scala di servizio
11. Salone / Camera degli specchi
12. Magazzino costumi
13. Laboratorio scenografia
14. Accesso ai sotterranei
15. Antica cripta / Gallerie
16. Sala del Rituale
17. Biblioteca segreta
18. Deposito / Magazzino
19. Pozzo antico (chiuso)
20. Passaggio secondario (cunicolo stretto)
21. Uscita di servizio (chiusa e murata parzialmente)

OSSERVAZIONI

L'accesso ai sotterranei (14) è nascosto dietro un armadio nel magazzino costumi (12).

Le gallerie antiche (15-20) precedono la costruzione del teatro e la loro origine è sconosciuta.