

CALL of CTHULHU



IL SIGNORE DEI RATTI

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

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI	3
LE INDAGINI	4
GUARDIA NOTTURNA	6
UN INCONTRO NEL PARCO	6
VILLA MALVEZZI	6
AL CENTRO DELL'ORRORE	9
UNA PESSIMA ALTERNATIVA	9
LA FINE DELL'AVVENTURA	10
AIUTI DI GIOCO	11
Personaggi non giocanti	11
Gli articoli dei giornali	12
Il biglietto del maggiordomo	14
Il rapporto della questura di Padova	15
Caratteristiche Eleonora Malvezzi	16
Caratteristiche Giacomo Malvezzi	16
Caratteristiche mostri	17
MAPPE	20



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

L'AVVENTURA

Una serie di sconvolgenti fatti di sangue ha gettato la città di Padova nel terrore, nessuno capisce cosa stia succedendo davvero ma la paura cresce e la gente di notte si barrica in casa.

Ambientata nel 1923 questa avventura metterà gli investigatori di fronte alla pazzia di una madre e a un nemico letale.

Gli investigatori dovranno capire cosa sta succedendo e affrontare la terribile minaccia nascosta nella placida campagna padovana.

QUELLO CHE SI SA

Nel giro di una settimana tre persone sono state trovate morte nelle strade di Padova, uccise in modo orribile e private dal cuore.

La popolazione è spaventata e in città circolano una ridda di ipotesi su quanto successo, le autorità stanno cercando di silenziare la vicenda ma senza riuscirci.

QUELLO CHE NON SI SA

Nei primi mesi del 1923 una spedizione archeologica finanziata da Arturo Malvezzi partì per lo Yemen alla ricerca di rovine preislamiche.

Durante una tempesta di sabbia il gruppo perse il contatto con il giovane Giacomo Malvezzi, figlio di Arturo, e dopo alcune ricerche lo ritenne morto.

Ma Giacomo sopravvisse, riuscì ad arrivare a Madinat Alshari, in arabo Città Malvagia, costruita con pietre nere dove mura, case e templi si piegavano secondo angoli innaturali, una geometria che l'occhio umano rifiuta di comprendere.

Le pietre — nere, porose, fredde anche sotto il sole impietoso — sembravano sudare una polvere sottile che al tramonto assumeva riflessi violacei.

Al centro della città sorgeva il Pozzo di An-Rhebek, un'apertura circolare da cui usciva un vento caldo che odorava di sale e stelle morte, quando Giacomo guardò nel pozzo la sua mente venne toccata da Nyarlathotep.

Il giovane vagò nel deserto finché non venne salvato da alcuni beduini che lo trovarono delirante e lo portarono ad Al Mishaliah, un piccolo villaggio carovaniero dove Giacomo si riprese e da dove riuscì a tornare a casa.

Il giovane da allora vive rinchiuso nei sotterranei della villa Malvezzi, in stato di lucida follia e meditando folli pensieri di dominio.

Sua madre, la contessa Eleonora Malvezzi, discendente di una antica stirpe di streghe padovane, lo sta aiutando a effettuare un rituale per accelerare l'allineamento favorevole al ritorno dei Grandi Antichi sulla Terra.

La donna aveva spinto il marito a finanziare la spedizione proprio per far arrivare in Italia il Signore dei Ratti, che adesso dimora nel corpo del figlio.

I due hanno ucciso e ridotto in forma di morto vivente Arturo Malvezzi, poi, attraverso rituali antichi e l'evocazione di una creatura dei Miti (un maligno Topo di Valpurga), la coppia ha scatenato orde di ratti guidati da un'intelligenza oscura, ogni cuore divorato avvicina il momento del giusto allineamento.

COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI

Gli investigatori saranno convocati da Lorenzo Guerrini, direttore del quotidiano Il gazzettino, che vuole affidare loro un "incarico molto particolare". Pertanto la mattina del 15 ottobre 1923 gli investigatori si troveranno in una stanza degli uffici del giornale dove il Guerrini spiegherà loro che devono assolutamente trovare il responsabile degli omicidi e assicurarli alla giustizia.

L'uomo spiegherà che la situazione è molto grave, la sua sensazione è che la città intera corra un terribile pericolo.

Il direttore pagherà tutte le spese degli investigatori per tutto il tempo delle indagini inoltre in caso di esito positivo gli investigatori saranno ricompensati con 500 lire a testa, ovviamente gli investigatori dovranno passargli tutte le informazioni che scopriranno in modo da scriverci qualche buon articolo.

Se gli investigatori faranno qualche domanda Guerrini risponderà con franchezza, sfortunatamente le informazioni in suo possesso sono poche.

I tre morti sono Antonello Dazzari, professore di storia all'università, Francesco Maserà e Ludovico Spampinati, due giovani laureandi, secondo il direttore il collegamento tra di loro è che tutti avevano partecipato a una spedizione archeologica in Arabia.

I tre cadaveri sono stati rinvenuti in piazza delle Erbe, via San Martino e Solferino e via Altinate, tre luoghi centralissimi, su piazza delle Erbe si affaccia il palazzo del podestà, che ovviamente non ha preso bene la cosa.

In tutti e tre i casi le urla degli sventurati sono state sentite ma quando i soccorsi sono arrivati ormai non c'era più niente da fare, una testimonianza afferma che dal cadavere del professor Dazzari “diversi topi stavano fuggendo”.

I fatti criminosi si sono svolti dopo cena, per cui era buio e la visibilità precaria, però la testimonianza concorda con le modalità delle morti: a quanto pare i cadaveri erano in condizioni orribili, sfigurati e con centinaia se non migliaia di morsi di roditori, sembra che i cuori degli sventurati siano stati divorati, anche se questo è certo solo per il primo omicidio, l'unico su cui è stato possibile raccogliere informazioni.

A partire dal secondo omicidio la polizia ha imposto la censura sulle notizie, quindi potrebbero esserci informazioni preziose che non sono trapelate.

Se gli investigatori glielo chiederanno il direttore darà loro l'articolo sul primo omicidio, altre informazioni non sono disponibili.

LE INDAGINI

Le indagini possono svolgersi in diversi posti, prima di tutto nelle zone dove sono stati trovati i cadaveri, poi all'università, senza trascurare la polizia e il medico che ha eseguito le autopsie sui cadaveri. E' inoltre possibile fare ricerche in biblioteca o in emeroteca, anche se potrebbe essere difficile ricavare informazioni utili.

Un'altra pista è Villa Malvezzi, un concentrato di orrore e malvagità, dove una servitù sempre più spaventata assiste alla discesa verso l'incubo di Giacomo Malvezzi e di sua madre Eleonora. Andando a indagare sulle scene del crimine si potranno scoprire pochi indizi ma importanti, i tre cadaveri sono stati rinvenuti in piazza delle Erbe, via San Martino e Solferino e via Altinate, tre luoghi centralissimi, su piazza delle Erbe si affaccia il palazzo del podestà, che ovviamente non ha preso bene la cosa.

In tutti e tre i casi le urla degli sventurati sono state sentite ma quando i soccorsi sono arrivati ormai non c'era più niente da fare, in ciascuno dei tre casi ci sono delle caditoie per scolare l'acqua piovana nelle

fogne, un tiro *individuare* permetterà di capire che sono tutti malridotti e arrugginiti, abbastanza larghi da far passare un ratto.

Se gli investigatori busseranno alle porte per interrogare gli abitanti agli abitanti della zona qualcuno dirà che a volte si sentono “degli strani rumori”, come se qualcosa si stesse muovendo nelle vicinanze, ma la testimonianza di Alberto Benedetti sarà molto più interessante.

L'uomo è un pensionato che vive in piazza delle Erbe vicinissimo a dove è stato trovato il cadavere del professor Dazzari, quando ha sentito le urla disperate ha aperto la finestra e ha visto “diversi grossi topi stavano fuggendo dal corpo del poveretto, poi sono spariti in un tombino”.

Benedetti dirà di aver detto le stesse cose alla polizia che però gli ha intimato di non dire stupidaggini e non ripetere la cosa in giro.

All'università di Padova il clima è di eccitazione mista a paura, si parla liberamente di “maledizione del faraone”, con particolari più o meno fantasiosi. Secondo alcuni il professor Dazzari, docente di archeologia, durante le sue due spedizioni in Egitto del 1909 e del 1920 avrebbe violato la tomba di un faraone scatenando una maledizione, altri dicono che avrebbe visitato la piramide di Meidum, detta anche la falsa piramide o la piramide sbagliata, entrando in contatto con il mitico Faraone Nero e causando la propria rovina.

I colleghi del docente diranno che si tratta di sciocchezze, solo pure superstizioni, il professore è uno stimato studioso e comunque non ha mai trovato tombe di faraoni o visitato la piramide di Meidum.

Se gli investigatori riusciranno a dare un'occhiata ai documenti e ai resoconti relativi alla spedizione capiranno che vero, le spedizioni in Egitto si sono svolte nell'area del delta, ben lontano da Meidum e dalle tombe dei faraoni.

Inoltre verranno a sapere che alla spedizione parteciparono anche Alessandro Bortolami e Benedetto Schiavon, due studenti entrambi a un passo dalla laurea ma che dal terzo omicidio non si fanno più vedere in università.

Andandoli a trovare gli investigatori capiranno che gli studenti sono terrorizzati e non osano uscire di casa, temendo di fare la stessa orribile fine del professore e dei loro amici, Schiavon sta addirittura preparando i bagagli per andarsene dalla città, in

serata un treno lo porterà lontano.

I due daranno sostanzialmente la stessa versione di quanto successo durante la spedizione, diranno che stavano dirigendosi verso un promettente sito di iscrizioni su pietra chiamato Bir Hima quando furono colti da una terribile tempesta di sabbia. Giacomo Malvezzi perse il contatto con loro e le ricerche furono inutili, tutto sembrava perso quando arrivò la notizia che il collega era salvo, alla fine fu deciso di tornare a casa senza aver concluso la campagna, i due non riusciranno a dire nient'altro di utile.

Se gli investigatori chiederanno a Schiavon dove sta andando questi non gli dirà la destinazione finale della sua fuga, si limiterà a un "Prima tappa Milano, poi chissà".

La polizia non rivelerà niente di utile, anzi si mostrerà infastidita per le domande, se riuscissero a essere abbastanza convincenti gli investigatori potrebbero leggere il rapporto sulla prima morte. Silvio Rampinati, il medico che ha eseguito le autopsie, sarà più collaborativo e dirà che i corpi erano pieni di morsi ma la morte era stata causata da "qualcosa", forse un grosso roditore, che si era aperto la strada nei corpi sino a divorare il cuore. Alla biblioteca civica di Padova e all'Archivio Comunale ci sono notizie sulla famiglia Malvezzi, una delle più antiche e stimate della città, mentre in emeroteca si trovano diversi articoli sulla spedizione in Arabia di Arturo Malvezzi, nulla che riveli qualcosa di importante.

Se gli investigatori si recheranno alla villa di Malvezzi si troveranno di fronte a un muro di cinta con grande cancello in metallo, aperto su un viale che conduce alla casa.

Una scalinata porta a un portone con un moderno campanello elettrico, suonandolo gli investigatori saranno accolti da un maggiordomo che li farà accomodare nel salone per poi chiamare la padrona di casa.

Eleonora Malvezzi arriverà in carrozzella, scusandosi per le sue condizioni di salute e per il fatto che il marito non sia in casa ma in Austria a trattare un acquisto di legname.

La donna è sulla cinquantina, ha un volto pallido e profonde occhiaie, forse il sintomo di una qualche malattia, comunque parlerà volentieri con gli investigatori.

Sulla spedizione dirà che lei era contraria (in realtà

spinse il marito a finanziarla e a parteciparvi) e che la sparizione del figlio fu un colpo terribile, dal quale ancora non si è ripresa.

Dirà che il figlio ha passato dei brutti momenti ma che si è ripreso e adesso sta bene, se gli investigatori lo chiedono lo farà chiamare.

Giacomo Malvezzi è un bel ragazzo di ventiquattro anni, capelli neri e occhi castani, con un pizzetto molto curato e un taglio di capelli impeccabile.

Il giovane sarà molto cortese con gli ospiti e premuroso verso la madre, farà portare del thé e dei biscotti e parlerà della spedizione in Yemen.

Dirà che la spedizione era diretta al sito di Bir Hima, una serie di rocce con petroglifi e iscrizioni risalenti a circa 7.000 anni fa situata nel sud dell'Arabia.

Durante una terribile tempesta di sabbia Giacomo dirà di essersi smarrito per colpa sua, perdendo il contatto con gli altri componenti della spedizione e vagando nel deserto da solo.

Per sua fortuna venne trovato da alcuni nomadi quando era ormai allo stremo e salvato all'ultimo minuto.

Venne portato nella cittadina di Al Mishaliah, dove si riprese e riuscì a contattare le autorità, che avvertirono la famiglia e lo fecero tornare a casa. Sarà difficile capire quando i due mentono, sia perché hanno un modo di parlare involuto e criptico sia perché usano le arti magiche per dissimulare, alla fine gli investigatori potrebbero convincersi che la famiglia Malvezzi non nasconde nulla.

Però il maggiordomo, accompagnando gli ospiti alla porta, farà scivolare un pezzo di carta nella tasca di uno degli investigatori, sul biglietto c'è una scritta a matita, tracciata con grafia incerta: il signore è nella zona proibita salvateci.

Evidentemente non tutto va davvero bene a Villa Malvezzi, gli investigatori dovranno trovare un modo per scoprire la verità.

Tenere d'occhio la villa porterà a scoprire che nessuno ne esce mai e solo due volte alla settimana, il martedì e il venerdì, una Fiat 501 furgonata imbocca il viale che porta alla villa.

Sul fianco del mezzo c'è la scritta "Drogheria Due Fanti - Via Daniele Manin 78", un negozio abbastanza lussuoso e molto noto in città.

Se interrogheranno il proprietario questo non sarà affatto collaborativo, la famiglia Malvezzi è una dei suoi migliori clienti e l'uomo non farà niente che possa mettere a rischio il rapporto.

Miglior fortuna si avrà rivolgendosi all'autista del furgoncino che, dietro congruo compenso, rivelerà tutto quello che sa sulla villa.

Il giovane dirà che due volte alla settimana si reca alla villa per portare i viveri e il ghiaccio per la ghiacciaia, solo d'estate, ovviamente.

Quando arriva alla villa il ragazzo porta il ghiaccio in cambusa, scarica i viveri con l'aiuto del maggiordomo e se ne va, non senza aver intascato una lauta mancia.

Una volta al mese viene presentata la fattura che il maggiordomo salda in contanti senza battere ciglio, le cifre in gioco sono alte, i viveri sono per quattro persone e quattro cani, che l'autista non ha mai visto ma che durante la notte vengono liberati nel parco della villa.

A questo punto gli investigatori dovranno scegliere cosa fare, la prima possibilità è sorvegliare le abitazioni dei due superstiti della spedizione, la seconda è fare irruzione nella villa, non più da ospiti ma da invasori.

GUARDIA NOTTURNA

Se gli investigatori vogliono provare a difendere Alessandro Bortolami lo troveranno pronto a farli rimanere per la notte in casa sua, anche se il giovane sarà assolutamente contrario a uscire di casa.

Sfortunatamente i ratti non attaccheranno all'interno dell'abitazione, la mattina successiva si diffonderà la notizia che c'è stata un'altra vittima, sembra una prostituta uccisa a tarda notte.

Ai giornali è stato fatto divieto di pubblicare quanto successo ma sembra proprio che il modus operandi sia il medesimo dei primi tre omicidi, naturalmente il panico in città salirà ancora, a questo punto nessuno sembra più essere al sicuro.

Questo quarto omicidio potrebbe confondere le acque, dopotutto la vittima non aveva certo partecipato alla spedizione in Arabia, tuttavia dovrebbe essere evidente che si rende necessaria un'altra visita a villa Malvezzi, stavolta senza avvisare.

Se gli investigatori non lo faranno la notte successiva un'altra vittima fornirà il quinto e ultimo cuore per il rituale, Eleonora Malvezzi e il figlio lo compiranno, dopodiché abbandoneranno la villa lasciandosi dietro i cadaveri del maggiordomo e della cameriera.

Chi provasse a entrare nel parco verrebbe aggredito dai quattro cani zombie, mentre all'interno Arturo Malvezzi assalirà chiunque cerchi di entrare nel sotterraneo.

UN INCONTRO NEL PARCO

L'antica dimora della famiglia Malvezzi è in mezzo a uno splendido parco, racchiuso da un muro alto circa tre metri con un cancello in ferro battuto sul lato lungo.

L'area del parco è immensa, il muro è lungo trecentocinquanta metri per duecento, la villa si intravede in lontananza solo guardando attraverso il cancello, scavalcare il muro non è difficile come pure scassinare il cancello ma una volta entrati nel parco iniziano i problemi.

Di notte i quattro cani dei Malvezzi pattugliano a coppie l'esterno della villa e trovarseli di fronte è inevitabile, si tratta di giganteschi mastiff trasformati in zombie e chiamati Andrea, Bruno, Cesare e Dora.

All'inizio le cose sembrano andare bene, la nebbia serale avvolge lentamente il parco della villa, gli alberi secolari sembrano sentinelle e l'erba umida soffoca il suono dei passi, poi gli investigatori sentiranno un ringhio, basso e gutturale, proveniente da molto vicino.

Dalle ombre emergono le sagome di due cani giganteschi, quando si avvicinano alla luce tremolante delle lanterne gli investigatori vedranno che la loro pelle è lacerata in più punti ed è scura, con striature verticali del tutto innaturali, gli occhi sono sporgenti e sembrano stranamente fissi, dalla bocca cola una bava grigiastra.

Uno dei cani solleva il muso verso e apre la bocca: i denti sono neri e scheggiati, ma ancora terribilmente affilati, un filo di saliva scura cade sull'erba, tutto sembra sospeso nel silenzio silenzio, poi gli animali attaccheranno.

Dopo aver ucciso le creature gli investigatori avranno appena il tempo di tirare il fiato che sentiranno arrivare la seconda coppia e dovranno affrontare un altro combattimento.

Dopo aver sconfitto (si spera senza troppi danni) anche questi due cani gli investigatori riusciranno ad arrivare alla villa, che giace oscura e silenziosa, senza altri problemi: un tiro *scassinare* sul portone o su una finestra permetterà di entrare nell'edificio.

VILLA MALVEZZI

Una grande scalinata porta alla porta principale della villa, che si apre sul salone padronale, una stanza ampia, rinnovata di recente, con un soffitto decorato da un affresco che rappresenta il cielo stellato e le costellazioni della mitologia greca.

Le pareti hanno grandi finestre che si aprono sul giardino e una serie di stucchi, al centro del salone c'è un tappeto orientale di grande valore, con un tiro riuscito su antiquariato o arte farà capire che si tratta dell'opera di un artigiano di Tabriz risalente alla metà del 1800.

Un gruppo di divani e poltrone rivestiti in damasco e un grande lampadario in vetro di Murano diffonde una luce calda, è lo spazio delle conversazioni ufficiali, della musica e dell'accoglienza degli ospiti, un grosso camino fornisce il riscaldamento nelle fredde notti invernali.

Commentari sopra il silenzio delle stelle

Il volume si presenta come un manoscritto rilegato in pelle scura, quasi nera, che al tatto risulta stranamente fredda.

Le pagine sono di pergamena ingiallita, fitte di annotazioni in un italiano arcaico e dotto, intervallate da complessi diagrammi astronomici che non sembrano corrispondere alle costellazioni conosciute.

Il testo non è un semplice trattato di astronomia, ma un'analisi delirante sulla natura del vuoto cosmico, il misterioso autore sostiene che il "silenzio" tra le stelle non sia un'assenza di suono, ma una barriera vibrante che separa la nostra realtà da entità esterne.

Il libro descrive configurazioni celesti cicliche che indeboliscono il velo della realtà, permettendo a entità come Azathoth o Yog-Sothoth di influenzare il mondo sublunare, inoltre contiene calcoli matematici per prevedere quando "le stelle saranno propizie", momenti in cui certi antichi rituali acquisiscono un potere devastante.

Tempo di studio: 1 settimana

Perdita di sanità: 1 / 1d4

Aumento dei Miti di Cthulhu: 1d4 + 1

Incantesimi: Contattare Yog-Sothoth, Prevedere congiunzione astrale.

Un tiro riuscito su *scienze naturali*, *occulto* o Miti rivelerà che le stelle dipinte sul soffitto sono sbagliate e non rappresentano le stelle attuali.

Sulla destra ci sono le scale che salgono al piano superiore e quattro stanze lungo un corridoio.

La prima stanza sulla destra è una piccola biblioteca, silenziosa e raccolta, con scaffali in legno scuro colmi di volumi rilegati in pelle che coprono le pareti.

Una scrivania vicino alla finestra e due poltrone invitano alla lettura, tra i volumi c'è un libro scritto in italiano arcaico dal titolo "*Commentari sopra il silenzio delle stelle*", un manoscritto senza autore. La stanza successiva è un bagno, decorato con marmo bianco e con sanitari elaborati, senza niente di particolare.

Sulla sinistra si incontra una sala da fumo, ci sono sette sedie disposte in cerchio con un tavolino al centro, su una parete si trova un mobiletto da parete contenete dei sigari e alcuni accendini.

Un tiro su *occulto* permetterà di individuare la posizione delle poltrone come i vertici di una stella a sette punte, spostandone una tutto quello che c'è nella stanza sparirà di colpo e apparirà un scala mobile che scende, vicino alla scala c'è un cartello con la scritta "verità"; questo costerà ai presenti 1/1d4 punti sanità.

Se gli investigatori escono dalla sala e vi rientrano tutto sarà tornato normale, comprese le sette sedie disposte ai sette vertici come prima.

Se qualcuno decidesse di imboccare la scala mobile questa lo porterebbe a un pianerottolo con un'altra scala che scende, a questo punto risalire sarà impossibile, l'incauto investigatore dovrà scendere la scala per un lungo periodo, sino ad arrivare a una stanza chiusa con la porta di un ascensore.

Questo ha solo due pulsanti, uno con la scritta "inferno" e uno con il numero 0, schiacciando il primo l'investigatore sparirà, premendo il secondo ritornerà nella sala da fumo.

Se qualcuno schiacciasse il tasto "inferno" allora le cose andranno come descritto nel paragrafo "Una pessima alternativa".

Anche se è disceso per ore la salita dell'ascensore sarà brevissima e l'investigatore scoprirà che nel resto della villa sono passati solo pochi istanti, il che gli costerà 1/1d4 punti sanità.

La porta successiva è una sala da thé, con un tavolino e quattro sedie, una credenza piena di

piattini, tazze, teiere, porta zucchero e stoviglie, sul tavolo c'è una lettera che contiene solo la frase "Quando tornerai dal deserto" scritta con una calligrafia incerta.

Sulla sinistra del salone ci sono due porte, se prima di aprirle i giocatori faranno un tiro ascoltare riuscito sentiranno in quella più lontana dall'ingresso un paio di persone che parlano poi il rumore secco di una stecca che colpisce la biglia riecheggia nella stanza, e si sentono delle esclamazioni di gioia.

Nell'altra porta si sentiranno molte voci e il rumore acciottolante dei piatti, evidentemente diverse persone stanno pranzando.

In realtà le stanze sono vuote, i suoni sono ricordi del passato, quando apriranno una delle porte gli investigatori perderanno un punto sanità se non riusciranno nel tiro apposito.

La porta della stanza in alto dà accesso a una sala da biliardo, ampia e con un bellissimo tavolo da biliardo in legno scuro al centro, l'illuminazione è concentrata sul gioco, lungo le pareti ci sono alcune sedie e un mobile bar, oltre alla rastrelliera per le stecche, le palle e i gessetti; la stanza non sembra affatto usata, un velo di polvere copre tutto e ci sono alcune ragnatele negli angoli.

Il panno verde è scolorito, macchiato in modo irregolare, se gli investigatori metteranno una o più palle sul biliardo queste rotoleranno lentamente da sole, la perdita di sanità sarà 0/1.

Se sul panno saranno messe più di cinque palle queste inizieranno a orbitare attorno al centro del biliardo per poi allinearsi, un tiro su scienze naturali o astronomia permetterà di capire che il movimento rappresenta una congiunzione astrale.

L'altra porta conduce in una sala da pranzo con un grande tavolo in noce massello che domina la stanza, circondato da dodici sedie imbottite.

Il grande tavolo è apparecchiato ma la polvere copre piatti e posate, le sedie sembrano leggermente disallineate, la tovaglia è di lino pregiato ma logora e macchiata.

Alle pareti ci sono boiserie e quadri con scene di nature morte, se gli investigatori non si fermeranno troppo tutto apparirà normale ma, dopo mezz'ora di permanenza nella stanza i soggetti dei quadri sembrano lentamente decomporsi, un odore dolciastro e nauseante si diffonde nella stanza mentre si iniziano a sentire dei rumori di stoviglie.

Il tutto costerà la perdita di 0/1 punti sanità, un tiro individuare

permetterà di trovare in un sottofondo del tavolo un coltello interamente in osso con alcune incisioni in arabo sul manico, si tratta di un'arma magica.

Usata contro una creatura magica l'arma procura un danno di 8, sarà quindi molto efficace contro quello che rimane di Arturo Malvezzi, il coltello ha la particolarità di non danneggiare gli esseri viventi.

Dalla sala da pranzo si accede alla cucina, da dove non si sente niente ma che sembra usata regolarmente, tutto è in ordine e il tavolo è apparecchiato per due persone.

Una porta dà accesso alla cambusa, dove ci sono le scorte di viveri e il supporto per il ghiaccio, oltre a un paio di lampade ad acetilene con una piccola scorta di carburante, alcune candele e una scatola di fiammiferi.

Al piano superiore ci sono diverse camere da letto, alcuni bagni e un magazzino, la prima stanza sulla destra è la camera padronale, ha un bagno privato, un letto a baldacchino, un armadio con uno specchio e una piccola scrivania con il necessario per scrivere.

Il bagno è rivestito in marmo, con una vasca in ghisa, una tazza in ceramica e un lavabo elegante sormontato da un grande specchio; a fianco del lavabo un armadietto contiene tutto il necessario per la rasatura e una boccetta di profumo da uomo, il bagno non sembra usato di recente e c'è un cattivo odore dovuto probabilmente all'evaporazione dell'acqua nei sifoni.

La stanza è sottilmente inquietante, il letto a baldacchino è coperto da drappi pesanti che sembrano muoversi lievemente anche senza vento, lo specchio sembra riflettere l'ambiente con un lieve ritardo.

Nello scrittoio c'è il diario di Arturo Malvezzi, tutte le pagine dopo la partenza della spedizione sono state strappate, una piccola annotazione scritta dietro la copertina dice "Non sembra più lui...".

Il letto e la stanza non sembrano essere stati usati da diverso tempo anche se c'è la sensazione che qualcuno abbia dormito lì di recente, le lenzuola sono fredde, ma segnate.

I muri della camera sono segnati da graffi sottili sino a una ventina di centimetri di altezza, visibili solo con una luce radente, se apriranno l'armadio gli investigatori vedranno svolazzare qualche tarma e una serie di abiti in perfetto ordine.

La porta successiva è un bagno comune, senza

niente di particolare con l'eccezione di qualche capello nero che esce dallo scarico del lavandino: provando a tirar fuori i capelli questi continueranno a uscire senza fine, questo costerà 0/1 punti sanità. La stanza seguente è quella di Giacomo, anche questa sembra abbandonata da tempo e non si trova niente di strano al suo interno.

A sinistra si trova un magazzino pieno di vecchie sedie, cornici rotte, vecchi libri, bottiglie vuote e altre cianfrusaglie, dalla parte opposta del corridoio ci sono tre camere da letto, un bagno e uno studio. Nello studio ci sono una scrivania e una libreria con diversi volumi, quasi tutti testi universitari e qualche romanzo, niente di particolare, le tre camere da letto su questo lato del corridoio sono più sobrie, con arredi eleganti ma semplici.

In due delle camere da letto gli investigatori troveranno il maggiordomo e le cameriera.

AL CENTRO DELL'ORRORE

I due domestici di casa Malvezzi accoglieranno gli investigatori con gioia, sono prigionieri nella villa e stanno vivendo in un incubo mentre ora hanno la speranza di salvarsi.

Il maggiordomo racconterà che dopo il ritorno dalla spedizione Giacomo era cambiato, rivelando una terribile cattiveria e iniziando a cambiare le cose nella villa.

Erano stati fatti dei lavori ed era stato ridipinto l'affresco del salone, le scale per lo scantinato erano state eliminate come pure la porta di servizio della cucina.

Ma le cose più orribili arrivarono dopo, i quattro cani della villa erano stati trasformati in esseri orribili e malevoli, mentre prima erano adorabili e docili, poi la stessa sorte era toccata al proprietario, il povero signor Arturo.

Con orrore il maggiordomo e la domestica avevano scoperto di non riuscire ad allontanarsi troppo dalla villa e nemmeno di poter parlare di quanto succedeva, poi era apparsa un'orribile creatura, un grosso ratto con la faccia umana.

Da allora la vita dei due era stata un inferno, apparentemente tutto era normale ma nei sotterranei della villa si tenevano cerimonie oscure, la cameriera cucinava i pasti e il maggiordomo li portava a Eleonora e Giacomo, la carne acquistata per i cani nutriva degli orrendi ratti e qualcosa di orribile si stava preparando.

Quando gli investigatori chiederanno come arrivare alle cantine i due risponderanno che occorre scendere le scale mobili nella sala del fumo e, una volta arrivati nell'ascensore, schiacciare il tasto "inferno".

Adesso gli investigatori sanno come arrivare al pericoloso confronto finale, sarà finalmente possibile chiudere i conti con madre e figlio. Spostata una sedia e percorse le scale mobili gli investigatori entreranno tutti nell'ascensore, che sembra allargarsi e restringersi in funzione del numero di persone che vi entrano, poi li condurrà nei sotterranei della villa.

All'aprirsi della porta dell'ascensore gli investigatori si troveranno in una larga stanza rettangolare con i muri completamente ricoperti da simboli esoterici e illuminata da diverse grosse candele allineate lungo le pareti lunghe, ci sono un paio di pagliericci, un tavolo con due sedie e una libreria colma di antichi tomi addossati a una parete.

Sul fondo della stanza c'è un altare a forma di croce, coperto da un drappo nero e con tre cuori umani che pulsano come se fossero vivi.

Davanti all'altare Eleonora e suo figlio Giacomo stanno attendendo il ritorno del Topo di Valpurga



con il quarto cuore, la donna cammina benissimo e non ha bisogno della carrozzella, che giace abbandonata in un angolo.

Accanto all'altare c'è anche Arturo Malvezzi, ridotto a uno zombie dall'aspetto terrificante, questa visione causerà la perdita di 1/1d6 di sanità.

Per un solo istante tutto sembra sospeso nell'immobilità, poi il tempo ritornerà a scorrere e inizierà il combattimento all'ultimo sangue.

Lo zombie attaccherà cercando di mordere i nuovi arrivati, mentre Eleonora e Giacomo useranno gli incantesimi, sfortunatamente le loro capacità magiche sono decisamente elevate.

Gli investigatori avranno a disposizione un round di combattimento per colpire gli avversari, poi subiranno gli effetti degli incantesimi e l'attacco dello zombie.

Un modo per porre fine al combattimento è colpire tutti i cuori "uccidendoli", questo causerà la morte di Eleonora e Giacomo e la fine della minaccia.

Subito dopo l'inizio del combattimento arriverà, attraverso una apertura nel pavimento, anche il Topo di Valpurga con una ventina di ratti che attaccheranno immediatamente un investigatore.

Tutti vedranno che la creatura ha il volto di Giacomo, questo comporterà la perdita di 1/1d4 su sanità.

Uccidere tutti gli animali sarà molto difficile, ma se si elimina il Signore dei Ratti, cioè Giacomo Malvezzi, gli animali fuggiranno, come anche il Topo di Valpurga, una volta uccisi madre e figlio agli investigatori resterà appena il tempo di rientrare nell'ascensore e di fuggire, poi il sotterraneo imploderà scomparendo dall'esistenza.

Se qualche investigatore dovesse attardarsi per arraffare qualche volume magico dalla libreria non farà in tempo a entrare nell'ascensore e i suoi compagni lo vedranno finire smembrato, perdendo un punto sanità.

UNA PESSIMA ALTERNATIVA

Tutto quello descritto avverrà se nessuno schiaccia il tasto "inferno" dell'ascensore, se qualcuno lo fa allora le cose cambieranno parecchio.

Il malcapitato arriverà nei sotterranei e dovrà combattere contro Eleonora e Giacomo Malvezzi, se nessuno lo segue verrà sicuramente sopraffatto e a quel punto gli investigatori saranno attaccati di

sorpresa mentre esplorano la villa.

Il Custode dovrà decidere se madre e figlio si limiteranno a far perdere tempo agli investigatori in attesa del ritorno dei ratti o se cercheranno di ucciderli, in ogni caso la situazione potrebbe diventare difficile.

L'unica possibilità per gli investigatori sarà quella di restare uniti e all'erta, scoprendo il modo di arrivare nel sotterraneo per distruggere i cuori pronti per il sacrificio.

Se gli investigatori penetreranno al sotterraneo troveranno lo zombie ad attenderli, subito dopo anche Eleonora e Giacomo arriveranno per difendere i cuori, i due possono trasportarsi magicamente nel loro covo e percepiscono quando qualcuno lo viola.

Il Custode dovrà gestire questo combattimento prestando molta attenzione ai punti magia spesi da Eleonora e Giacomo, senza la magia i due sono facilmente battibili ma finché possono lanciare gli incantesimi sono avversari pericolosissimi.

LA FINE DELL'AVVENTURA

Ci sono tre possibili finali per l'avventura, nel primo gli investigatori non penetreranno nella villa prima del quinto omicidio, il Topo di Valpurga porterà il quinto cuore e il rituale sarà compiuto.

Nel secondo gli investigatori saranno sconfitti e moriranno nella villa, forse uno dei loro cuori contribuirà alla riuscita del rituale.

In questi due casi Eleonora Malvezzi e il figlio se ne andranno dalla villa dopo aver ucciso i domestici, mesi dopo un giornale parlerà di strani suicidi nei pressi dei Colli Euganei poi le stelle si allineeranno in modo da avvicinare il ritorno dei Grandi Antichi sulla Terra e il risveglio di Cthulhu, si può iniziare a giocare a L'alba di Cthulhu della Serpentarium.

La terza possibilità è che gli investigatori eliminino il Signore dei Ratti e sua madre, in tal caso i superstiti si renderanno conto di aver salvato il mondo e guadagneranno 1d10 di sanità, oltre a un d20 di credito per la loro impresa.

AIUTI DI GIOCO

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Nome	Cognome	Cosa fa
Lorenzo	Guerrini	Direttore del quotidiano Il gazzettino
Alberto	Benedetti	Pensionato
Arturo	Malvezzi	Ricco commerciante padovano
Eleonora	Malvezzi	Moglie di Arturo e strega
Giacomo	Malvezzi	Laureando in archeologia
Sergio	Agosti	Proprietario drogheria Due Fanti
Franco	Camporese	Garzone drogheria Due Fanti
Otello	Raimondi	Maggiordomo famiglia Malvezzi
Laura	Damiani	Cameriera famiglia Malvezzi
Pietro	Vardotto	Professore di storia all'università di Padova
Antonello	Dazzari	Professore di storia all'università di Padova - deceduto
Francesco	Maserà	Laureando in archeologia - deceduto
Ludovico	Spampinati	Laureando in archeologia - deceduto
Alessandro	Bortolami	Laureando in archeologia
Benedetto	Schiavon	Laureando in archeologia
Ernesto	Di Giacomo	Tenente regia guardia di pubblica sicurezza
Carlo	Venturi	Brigadiere regia guardia di pubblica sicurezza
Silvio	Rampinati	Medico forense

IL GAZZETTINO

Edizione di martedì 12 marzo 1923

****Illustri studiosi padovani in partenza per una spedizione nello Yemen alla ricerca di antiche rovine preislamiche nel deserto d'Arabia****

Padova – È prevista per domani mattina la partenza di una spedizione archeologica che vede coinvolti alcuni fra i più stimati studiosi della nostra città. Il gruppo, guidato dal professor Antonello Dazzari, docente di Storia Antica presso l'Università di Padova, si imbarcherà alla volta dello Yemen, dove intende condurre ricerche su presunte rovine preislamiche recentemente segnalate da esploratori locali. Accanto al professor Dazzari prenderà parte alla missione il noto appassionato e mecenate padovano Arturo Malvezzi, già finanziatore di precedenti campagne di scavo nel Mediterraneo orientale, accompagnato dal figlio, il Dottor Giacomo Malvezzi.

Malvezzi, figura assai conosciuta negli ambienti culturali cittadini, ha espresso grande entusiasmo per l'impresa, dichiarando che «le sabbie d'Arabia celano ancora molte verità dimenticate».

Completano la spedizione quattro studenti dell'Istituto di Archeologia, selezionati per merito accademico e spirito d'iniziativa, e il figlio del Malvezzi, giovane archeologo appena laureato.

I giovani studiosi avranno l'occasione di affiancare il professor Dazzari nelle delicate operazioni di ricognizione e catalogazione dei reperti.

Secondo le informazioni raccolte, l'obiettivo principale della missione è l'esplorazione di un sito situato nell'entroterra montuoso dello Yemen meridionale, dove sarebbero stati rinvenuti frammenti di iscrizioni e manufatti risalenti a epoche anteriori all'avvento dell'Islam. Se confermate, tali scoperte potrebbero gettare nuova luce sulle antiche civiltà dell'Arabia Felix.

La spedizione, che avrà una durata prevista di tre mesi, è sostenuta dall'Università di Padova e da alcuni enti culturali nazionali, numerosi cittadini si sono già detti desiderosi di seguire gli sviluppi dell'impresa, che rappresenta un motivo d'orgoglio per la nostra comunità accademica.

Il professor Dazzari, interpellato prima della partenza, ha dichiarato: «Ci attendono territori impervi e misteriosi, ma confidiamo che il lavoro congiunto di studiosi e studenti possa portare a risultati di grande interesse scientifico».

La città augura buon viaggio ai suoi rappresentanti, con l'auspicio che possano tornare portando con sé nuove conoscenze e preziose testimonianze del passato.

LA VOCE DEL MATTINO

Quotidiano Popolare – Edizione di Sabato 7 aprile 1923

MISTERIOSA SCOMPARSA NEL DESERTO D'ARABIA

Un membro della spedizione padovana svanito tra le dune

Notizie allarmanti giungono dall'Arabia, dove si trova la spedizione archeologica guidata dal professor Antonello Dazzari dell'Università di Padova. Secondo indiscrezioni raccolte da nostri corrispondenti, uno dei membri del gruppo sarebbe scomparso in circostanze che definire insolite è dir poco.

Il disperso sarebbe un giovane assistente della spedizione, Giacomo Malvezzi partito poche settimane fa insieme al professor Dazzari, al padre, il mecenate Arturo Malvezzi e ad altri tre studenti dell'Istituto di Archeologia. Fonti vicine all'ambiente accademico parlano di un ragazzo serio e preparato, non incline a imprudenze. La scomparsa sarebbe avvenuta durante una terribile tempesta di sabbia, i membri della spedizione hanno perso il contatto e il giovane non è stato più ritrovato.

Le ricerche condotte dai compagni non hanno dato alcun esito, alcuni membri della carovana locale riferiscono di aver udito, nelle ore successive, strani echi provenire dalle gole del deserto, simili a lamenti portati dal vento. Tali testimonianze, sebbene prive di conferma, hanno alimentato non poche speculazioni.

Il signor Malvezzi, interpellato tramite telegramma, ha dichiarato che la situazione è «sotto controllo» e che la spedizione cercherà il ragazzo scomparso, tuttavia cresce la preoccupazione tra i familiari e gli ambienti universitari padovani, che attendono notizie più precise.

Il deserto d'Arabia, con i suoi misteri e le sue antiche leggende, torna dunque a far parlare di sé. Resta da capire se ci si trovi di fronte a un tragico incidente o a qualcosa di ben più inquietante.

LA VOCE DEL MATTINO

Quotidiano Popolare – Edizione di Venerdì 27 aprile 1923

MIRACOLO NEL DESERTO

Ritrovato il giovane Giacomo Malvezzi

La paura ha finalmente lasciato il posto al sollievo, Giacomo Malvezzi, il giovane studente che sembrava inghiottito dalle sabbie dell'Arabia, è vivo.

Per dodici lunghissimi giorni il deserto lo ha tenuto prigioniero, ma il destino ha voluto che il suo cammino incrociasse quello di una carovana di beduini.

Trovato stremato e ormai a un passo dalla fine, Giacomo è stato accolto e curato nel villaggio di Al Mishaliah, la conferma ufficiale del suo ritrovamento è giunta dal consolato italiano di Aden, ponendo fine a un incubo che ha tenuto l'Italia con il fiato sospeso.

La redazione si unisce alla gioia della famiglia e dei colleghi di Giacomo Malvezzi, che sarà presto di ritorno a Padova.

IL GAZZETTINO

Edizione di mercoledì 10 ottobre 1923

****Misteriosa e orribile morte in Piazza delle Erbe****

Stimato professore universitario trovato senza vita

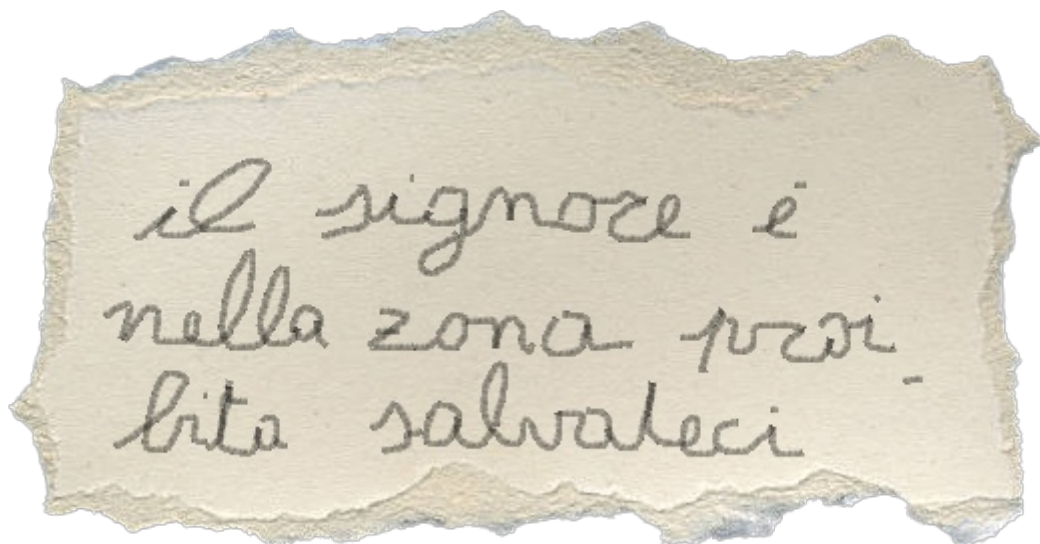
Padova – La nostra città è stata ieri scossa da un grave fatto di cronaca avvenuto in pieno centro, presso la frequentata Piazza delle Erbe. Il professor Antonello Dazzari, rinomato docente di Storia presso l'Ateneo Patavino, è stato rinvenuto privo di vita da alcuni passanti accorsi dopo aver udito improvvise grida d'aiuto.

Secondo le prime informazioni raccolte, il corpo del professore presentava segni di una violenta aggressione. Gli inquirenti, giunti prontamente sul posto, riferiscono che le ferite riscontrate potrebbero essere compatibili con l'attacco di piccoli animali, forse roditori. Un particolare che ha lasciato sgomenti gli investigatori riguarda l'assenza del cuore, che potrebbe essere stato danneggiato o asportato durante l'aggressione.

La Polizia ha avviato immediate indagini, senza al momento escludere alcuna pista. Si stanno raccogliendo testimonianze e verificando la presenza di eventuali movimenti sospetti nelle vicinanze della piazza nelle ore precedenti al tragico evento.

Il professor Dazzari era figura assai stimata negli ambienti accademici e cittadini. Numerosi colleghi e studenti hanno espresso profondo cordoglio per la sua improvvisa scomparsa.

La cittadinanza, turbata dall'accaduto, attende ora ulteriori chiarimenti dalle autorità competenti.



il signore è
nella zona proi-
bita salvateci

Biglietto del maggiordomo

REGIA QUESTURA DI PADOVA
UFFICIO DI PUBBLICA SICUREZZA
Rapporto Riservato n. 47/1923

Oggetto: Ritrovamento del cadavere del prof. Antonello Dazzari
Luogo: Piazza delle Erbe, Padova
Data: 5 ottobre 1923
Redatto da: Brigadiere Capo Carlo M. Venturi

Alle ore 22:15 circa, a seguito di segnalazioni pervenute da più cittadini riguardanti grida provenienti dalla zona dei portici di Piazza delle Erbe, il sottoscritto si e' recato sul posto con due agenti di pattuglia.

Giunti in loco, si constatava la presenza del corpo senza vita del prof. Antonello Dazzari, di anni 52, docente presso l'Università di Padova. Il cadavere giaceva supino, con gli indumenti in disordine e segni evidenti di aggressione.

Le ferite riscontrate risultano compatibili, secondo un primo esame visivo, con morsi di piccoli animali, verosimilmente roditori. Si segnala altresì la mancanza di una parte anatomica in sede toracica, circostanza che sarà oggetto di approfondita analisi medico-legale.

Sul posto non sono stati rinvenuti testimoni oculari diretti dell'aggressione. I cittadini accorsi riferiscono di aver udito le urla, ma di aver trovato il corpo già privo di vita al loro arrivo. Nessuno dichiara di aver visto persone fuggire dalla scena.

L'area e' stata immediatamente transennata e affidata alla Scientifica per i rilievi di competenza. Sono state acquisite le generalità dei presenti e predisposti ulteriori accertamenti presso l'Istituto di Anatomia Patologica.

Il movente dell'aggressione rimane al momento ignoto. Non si esclude alcuna pista.

Si resta in attesa del referto medico-legale e di eventuali sviluppi investigativi.

Firmato,

Brigadiere Capo Carlo M. Venturi

Regia Questura di Padova

Eleonora Malvezzi, folle discendente di streghe

Eleonora è l'ultima di una antica stirpe di fattucchiere e stregoni, ha appreso le arti magiche sin da bambina e il suo folle scopo è quello di far arrivare i Grandi Antichi sulla Terra e risvegliare Cthulhu dal suo sonno millenario, per questo vuole portare le stelle nella giusta configurazione.

La strega ha mandato il figlio in Yemen per farlo arrivare a Madinat Alshari ed entrare in contatto con Nyarlathotep, al suo ritorno ha trasformato il marito e i cani in zombie guardiani, ha sottomesso i domestici e ha evocato il Topo di Valpurga.

Si tratta di un'avversaria pericolosissima, che conosce incantesimi letali, il solo vantaggio per gli investigatori è che le servono 25 punti magia quando invia il Topo di Valpurga a prelevare un cuore.

Forza	10	Destrezza	14	Intelligenza	14
Costituzione	13	Fascino	12	Istruzione	16
Taglia	13	Mana	60	Sanità	0
Punti ferita	12	Punti magia	60	Schivare	28

Giacomo Malvezzi, Signore dei Ratti

L'incontro con Nyarlathotep ha sconvolto la mente di Giacomo Malvezzi, che è diventato completamente folle.

Il giovane è diventato il Signore dei Ratti, in collaborazione con la madre sta preparando un rituale che porterà le stelle nella giusta configurazione.

Anche lui è terribilmente pericoloso, non ha molti punti magia ma conosce gli stessi incantesimi della madre.

Forza	14	Destrezza	16	Intelligenza	14
Costituzione	14	Fascino	15	Istruzione	17
Taglia	15	Mana	20	Sanità	0
Punti ferita	15	Punti magia	20	Schivare	32

Gli incantesimi della famiglia Malvezzi:

Le nere parole di Thoth

Questo incantesimo necessita di almeno 10 punti magia e due round per essere lanciato, la vittima subisce un danno pari ai punti magia impegnati, la perdita di 1d8 su Fascino e 1d8 su Costituzione.

La carezza dell'Innominabile

Con questo incantesimo è possibile creare uno zombie servitore mediante un rituale di un'ora da eseguirsi nel buio assoluto, chi lo esegue deve impiegare un numero di punti magia pari a quello della vittima, umano o anomale che sia.

Il prediletto di Atlach-Nacha

Mediante tre round di concentrazione e l'impiego di 6 punti magia l'incantatore è in grado di avvolgere la vittima in un bozzolo.

Chi subisce l'incantesimo avrà la sensazione di essere aggredito da migliaia di grossi ragni che gli tesseranno attorno il bozzolo e perderà 1 punto sanità.

Il cuore pulsante

Questo incantesimo deve essere lanciato su un Topo di Valpurga spendendo 25 punti magia e permette all'essere di divorare un cuore e rigurgitarlo, il cuore rimane vivo e pulsante fino a quando l'incantatore non lo distruggerà con il fuoco.

Prevedere congiunzione astrale

Questo incantesimo deve essere lanciato in una notte stellata, costa 15 punti magia e permette di prevedere quando le stelle saranno propizie al ritorno dei Grandi Antichi.

I cinque cuori celesti

Per lanciare questo incantesimo è necessario aver eseguito almeno una volta Prevedere congiunzione astrale, occorrono cinque cuori ottenuti con l'incantesimo Il cuore pulsante, impiegare 55 punti magia ed eseguire un complesso rituale dalla durata di un giorno.

L'effetto è accelerare l'allineamento celeste in grado di permettere ai Grandi Antichi di tornare sulla Terra.

Il sogno degli Antichi

Questo incantesimo richiede tre round e 12 punti magia per essere lanciato e causa al bersagli una visione onirica della corte di Azathoth.

La vittima sarà incapace di qualunque movimento per tre turni, dopodiché si risveglierà completamente sordo e perderà 1d20 di sanità.

Il dolce ritorno

Con un semplice atto di volontà e l'impiego di un punto magia l'incantatore può tornare in un luogo che ha incantato versandovi tre gocce di sangue.

Il dito del destino

Puntando il dito indice contro la vittima prescelta e pronunciando una semplice frase l'incantatore instillerà al malcapitato un terrore folle.

La persona colpita perderà 0/1d6 di sanità e fuggerà in un posto sicuro, una volta raggiunto gli effetti dell'incantesimo svaniranno.

L'incantesimo si può lanciare in un round di combattimento e costa 12 punti magia e 1d6 di sanità.

La fattura della strega

La particolarità di questo incantesimo è che la vittima, che deve essere in vista, non si rende conto subito di essere stata colpita.

Chi subisce l'incantesimo, che necessita di un solo round di gioco e di 10 punti magia, vede i suoi punti Fortuna dimezzarsi e tutti i suoi tentativi di fare qualcosa saranno molto più difficili, in tre casi su quattro il tentativo fallirà, per esempio se prova a sparare la sua arma si incepperà tirando un ulteriore dado da 100 con un risultato superiore a 25.

L'incantesimo termina quando l'incantatore viene colpito e sanguina, quando sorge una nuova alba oppure se la vittima muore.

La fosca chiave

Per lanciare questo incantesimo lo stregone deve riuscire in un confronto con il Mana della vittima, se riesce deve impegnare un punto magia per completare la magia, la vittima sentirà il cuore stretto da un tentacolo o da un pugno e per ogni round perderà 1d3 punti ferita, rimanendo paralizzata e senza poter reagire.

Se i suoi punti ferita arriveranno a zero il suo petto esploderà e il suo cuore apparirà nella mano dell'incantatore.

Per ogni punto ferita inflitto il mago perderà un punto magia, se questi arrivassero a uno l'incantesimo terminerà.

Topo di Valpurga, malevolo servo della strega

Il Topo di Valpurga che guida i ratti è stato creato da Eleonora Malvezzi e obbedisce ciecamente agli ordini della strega, ha il compito di divorare cinque cuori per rendere possibile il rituale di allineamento.

Preferibilmente sceglierà le vittime tra i partecipanti alla spedizione, in quanto questi hanno una maggiore affinità con Giacomo Malvezzi, tuttavia se non fosse possibile raggiungerli sceglierà altri bersagli.

La creatura si presenta come un enorme ratto con il volto umano e con mani al posto delle zampe, vederlo causerà una perdita di sanità di 1/1d4.

Il Topo di Valpurga non attaccherà in prima persona finché tutti i ratti al suo comando non sono stati uccisi, se Giacomo Malvezzi viene ucciso il suo servitore se ne andrà e anche i ratti scapperanno.

Forza	3	Destrezza	18	Punti ferita	6
Costituzione	7	Mana	7		
Taglia	5	Schivare	36		

Morso 50% - Danno 1d4

Graffio 60% - Danno 1d4

La creatura ha al suo comando una torma di una ventina di ratti, che ubbidiranno ai suoi comandi e attaccheranno con il morso e con il graffio.

Il branco va considerato come un singolo attaccante, il suo valore in attacco è pari a 80 e infligge 2d3 di danni per round, ogni colpo andato a segno uccide un ratto, diminuendone l'efficacia in attacco.

Ogni ratto ucciso fa perdere il 5% in attacco, i danni scendono a 1d3 quando il branco arriva a soli dieci componenti.

Arturo Malvezzi, sventurato servitore zombie

Il padrone di casa ha realizzato troppo tardi di aver sposato la persona sbagliata, adesso è il guardiano e servo del sotterraneo, il suo aspetto è terribile e vederlo causerà la perdita di 1/1d4 sanità.

Forza	9	Destrezza	10
Costituzione	13	Mana	8
Taglia	10		

Morso 50% - Danno 1d6

Arturo non è molto pericoloso, attaccherà con il morso ma, come nel caso dei cani, chi venisse morso non sarà diventerà a sua volta uno zombie, anche se potrebbe sviluppare un'infezione.

Per ucciderlo sarà necessario colpirlo alla testa, o con un tiro dichiarato oppure per pura fortuna, dopo un colpo centrato si dovrà tirare un dado da 8 con i seguenti risultati:

1 Testa	Morte immediata
2 Gamba destra	Lo zombie cadrà e non userà la gamba per 1d100 + 30 secondi
3 Gamba sinistra	Lo zombie cadrà e non userà la gamba per 1d100 + 30 secondi
4 Braccio destro	Lo zombie non userà la zampa per 1d100 + 30 secondi
5 Braccio sinistro	Lo zombie non userà la zampa per 1d100 + 30 secondi
6 Collo	Lo zombie si fermerà per due round di gioco
7 Addome	Le viscere dello zombie usciranno dal ventre
8 Schiena	Tirare su fortuna, con un risultato inferiore a dieci lo zombie cadrà e non riuscirà più a muovere le gambe

Caratteristiche Mastiff, feroci cani zombie

Considerato il cane della nobiltà sin dal medioevo il mastiff è un molossoide dalle origini antiche, presente nelle isole britanniche già nell'antichità, portato sembra da mercanti fenici.

I romani rimasero impressionati da questi cani che chiamarono pugnaces britannici, tanto che li impiegarono nelle arene contro belve, tori e anche uomini.

I quattro cani della famiglia Malvezzi hanno un peso tra gli 80 e i 95 chili, sono stati trasformati in zombie guardiani e attaccano con ferocia chiunque entri nel parco della villa durante la notte, di giorno sono acquattati tra i cespugli ma non esiteranno ad attaccare chiunque capitasse nelle vicinanze.

	Andrea	Bruno	Cesare	Dora	
Forza	9	8	9	10	
Costituzione	13	13	14	15	
Taglia	10	11	11	11	
Destrezza	10	11	11	11	
Mana	8	8	8	10	
BD	2	1	2	2	
Morso	50%	45%	45%	55%	
Danno	1d4 + BD	1d4 + BD	1d4 + BD	1d4 + BD	

I cani agiscono sempre in coppia, vederli causa una perdita di sanità di 0/1, hanno un aspetto strano ma solo un tiro riuscito su zoologia permetterà di capire che sono Mastiff ma non sono cani normali.

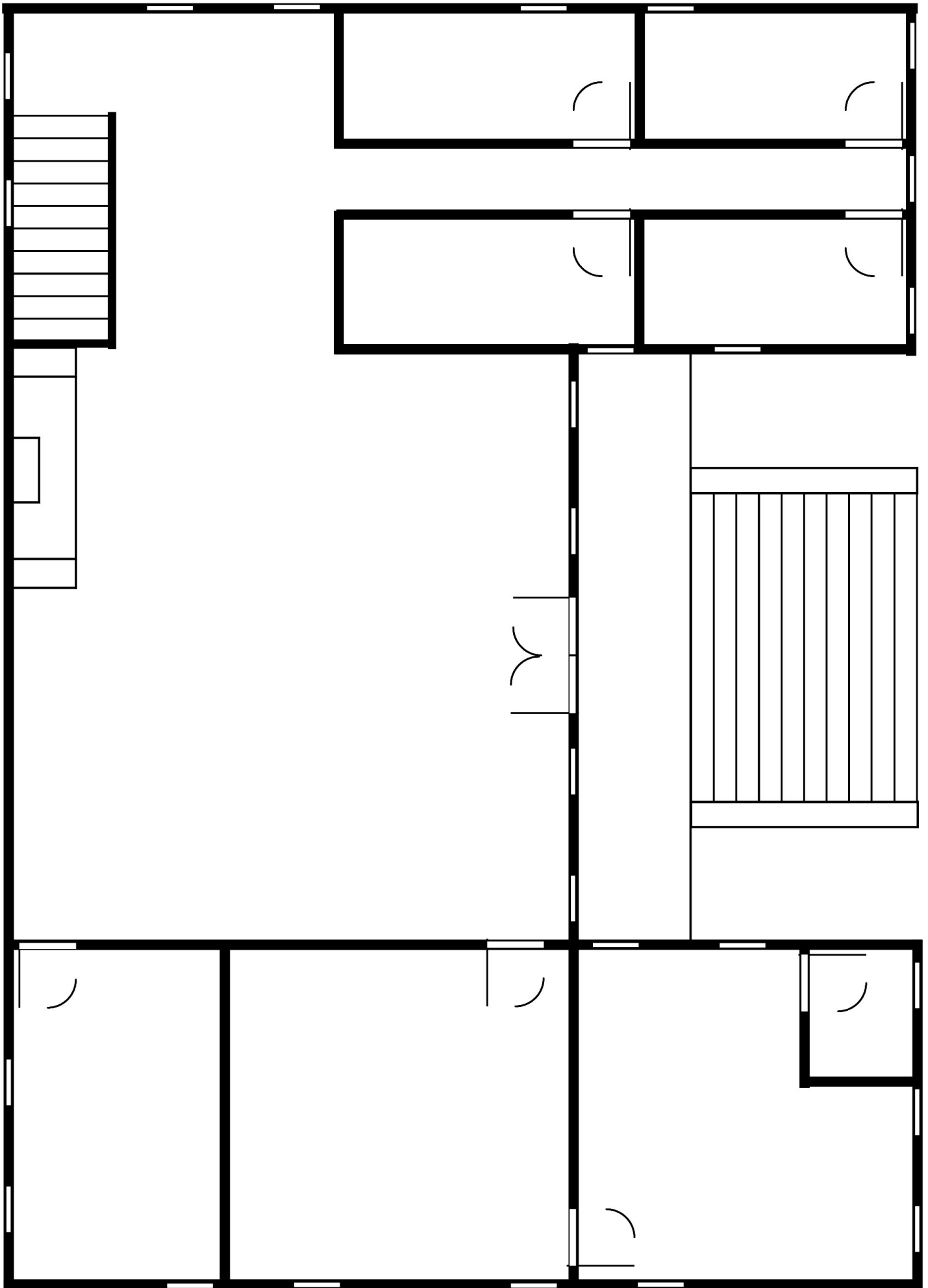
Il classico pelo albicocca fulvo o tigrato è diventato scuro, con striature verticali del tutto innaturali, gli occhi sono sporgenti e sembrano stranamente fissi, dalla bocca cola una bava grigiastra.

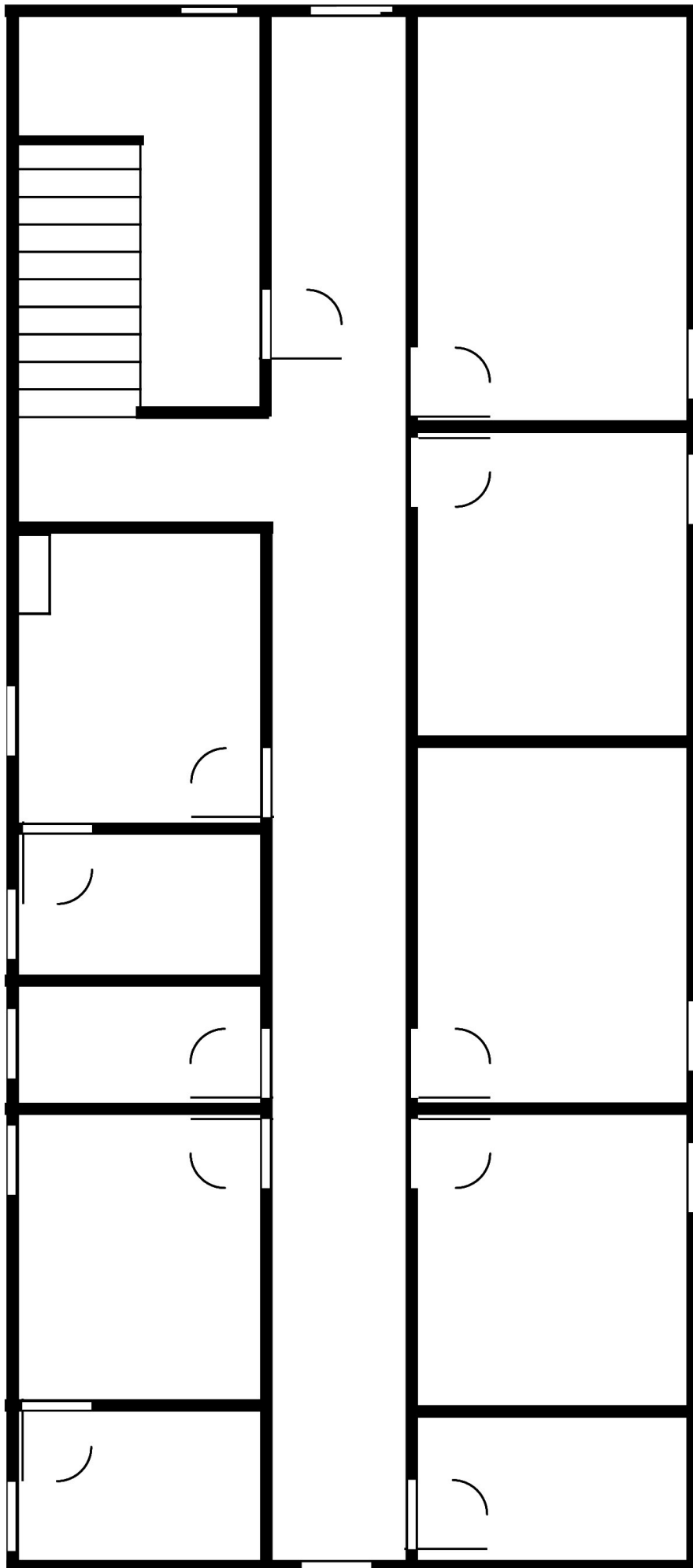
Chi venisse morso dai cani, oltre ai danni, potrebbe sviluppare una grave infezione, solo riuscire in un tiro fortuna eviterà gravi conseguenze, dato che negli anni '20 non c'erano antibiotici, scoperti da Alexander Fleming nel 1928 ma disponibili in Italia solo nel dopoguerra.

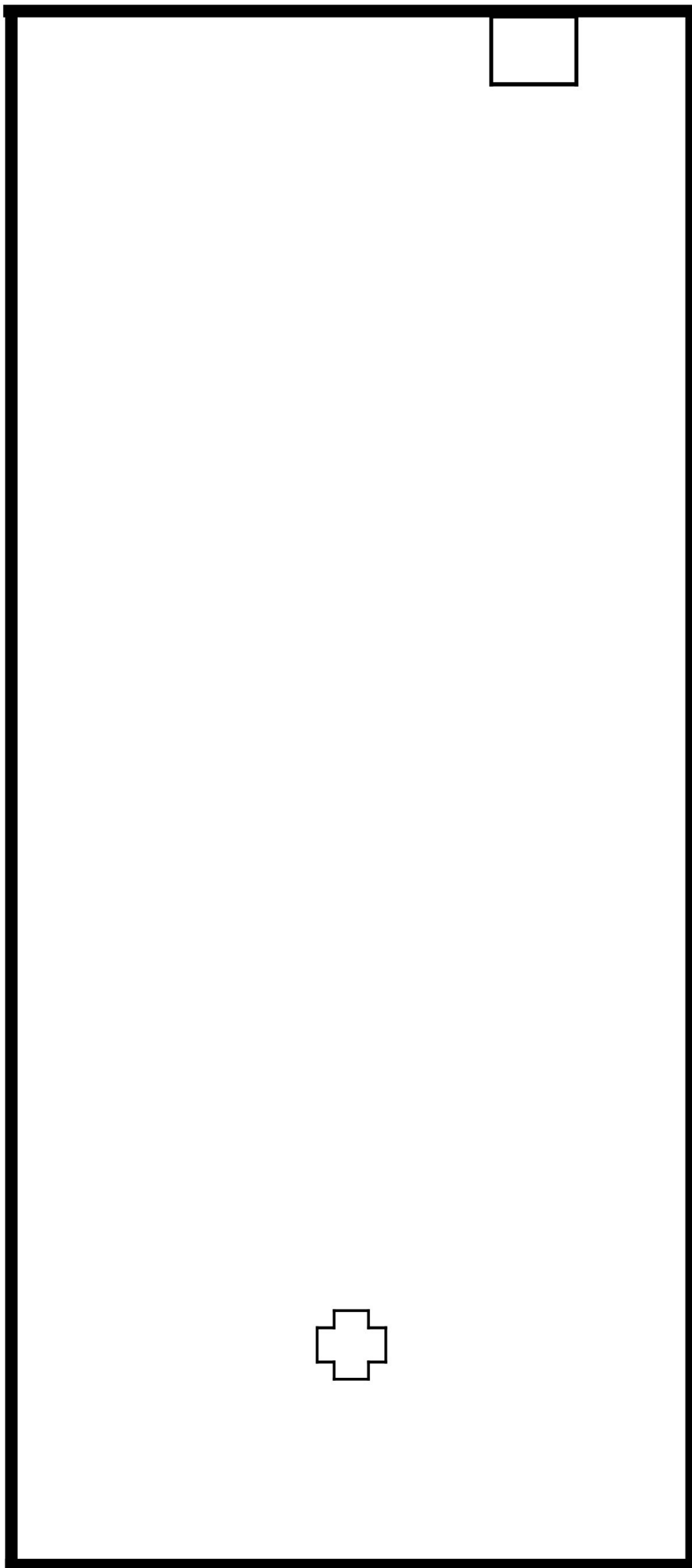
Sparare o colpire un cane non avrà che un effetto limitato, l'animale subirà un danno temporaneo della durata di pochi round, per esempio se colpito a una zampa non la userà per un piccolo periodo di tempo.

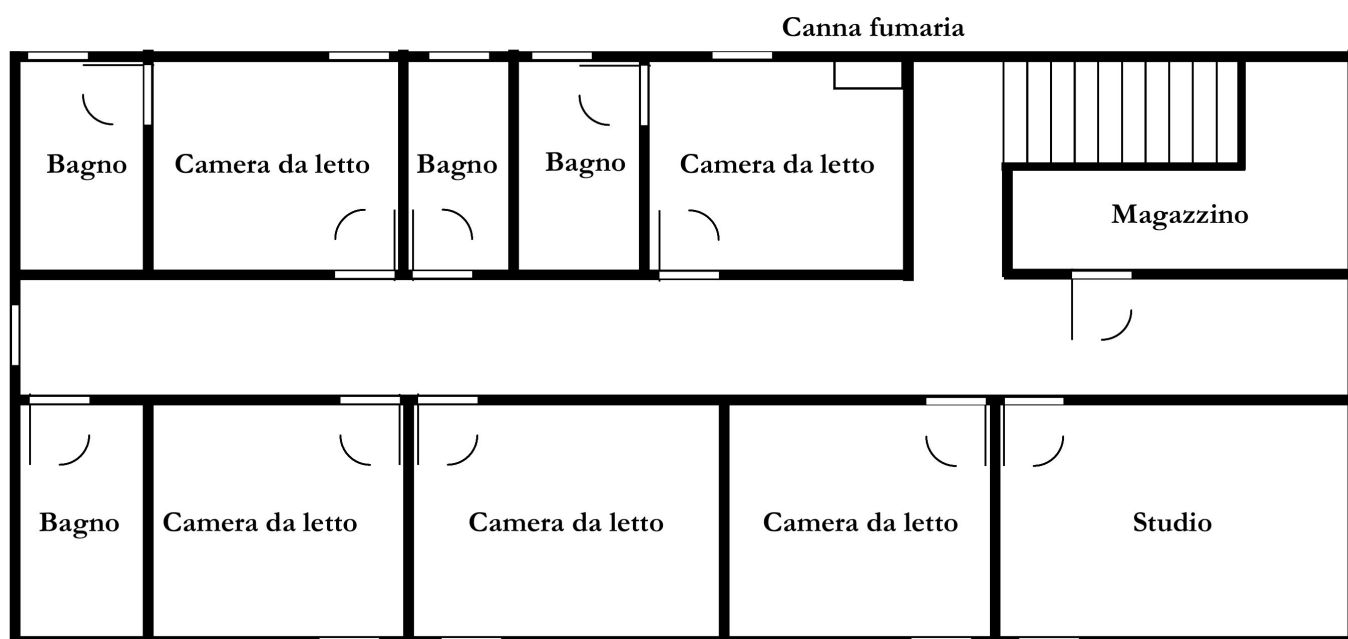
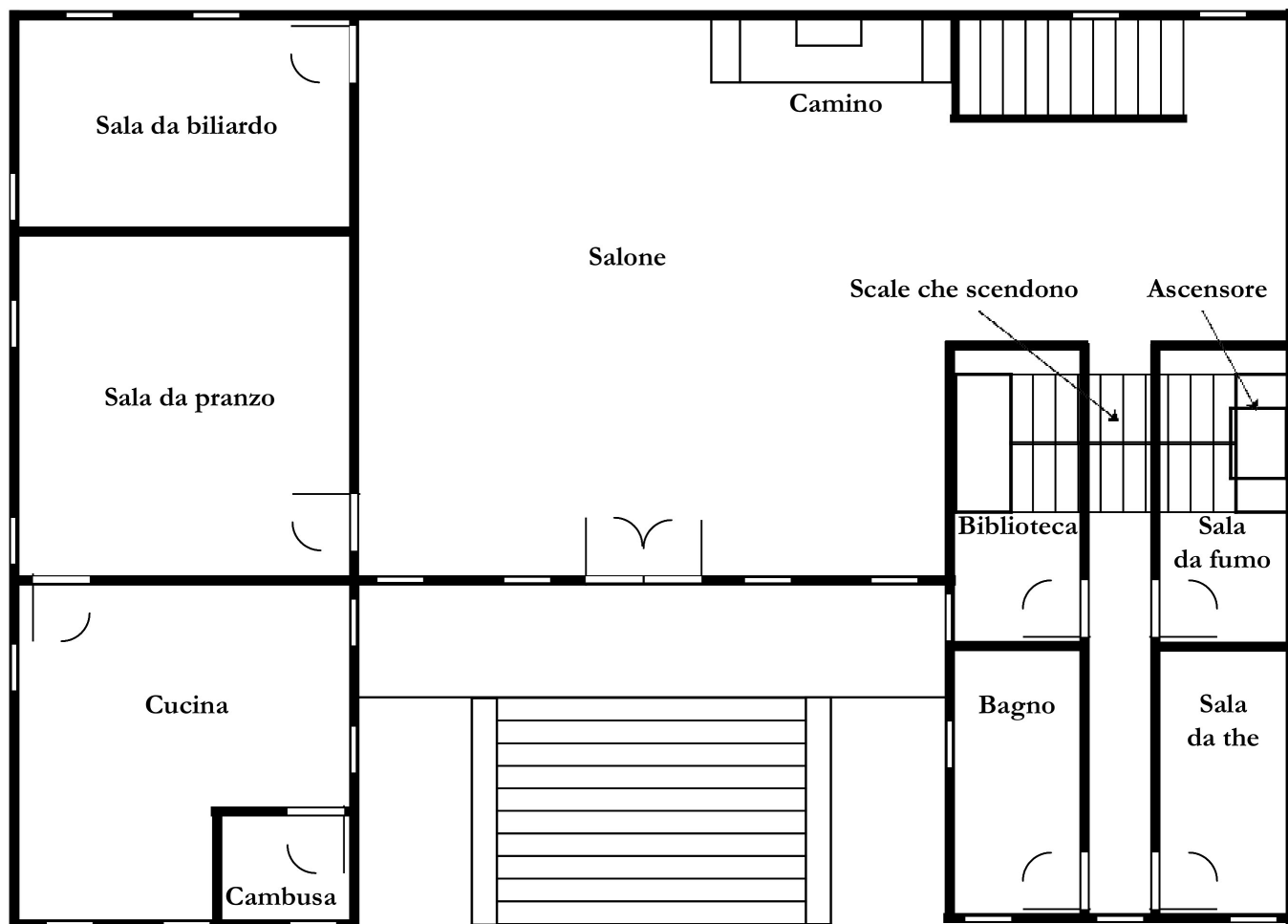
Per uccidere i cani sarà necessario colpirli alla testa, o con un tiro dichiarato oppure per pura fortuna, dopo un colpo centrato si dovrà tirare un dado da 8 con i seguenti risultati:

1 Testa	Morte immediata
2 Zampa anteriore destra	Il cane non userà la zampa per 1d100 + 30 secondi
3 Zampa anteriore sinistra	Il cane non userà la zampa per 1d100 + 30 secondi
4 Zampa posteriore destra	Il cane non userà la zampa per 1d100 + 30 secondi
5 Zampa posteriore sinistra	Il cane non userà la zampa per 1d100 + 30 secondi
6 Collo	Il cane si fermerà per due round di gioco
7 Addome	Le viscere del cane usciranno dal ventre
8 Schiena	Tirare su fortuna, con un risultato inferiore a dieci il cane non riuscirà più a muovere le zampe posteriori









Mappe per il Custode