

“OSSA DI PALUDE “ ©1996

autore Dott. Michael C. LaBossiere

ontologist@aol.com

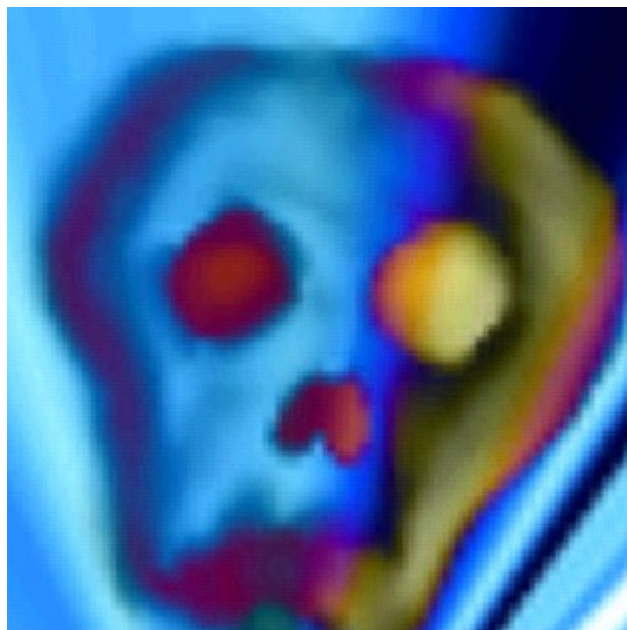
Call of Cthulhu

Informazioni Legali

Questa avventura è coperta da copyright 1996 del Dottor Michael C. LaBossiere. Può essere liberamente distribuita per uso personale, purché non sia modificata e non venga richiesto denaro oltre ai normali costi di distribuzione per essa. Visitate il mio sito web all'indirizzo www.opiflex.cnchost.com.

La traduzione in italiano è a cura di Rai Giampaolo e può essere usata liberamente per uso personale a condizione che non sia modificata e che nessun costo oltre al normale costo di distribuzione vi sia ricaricato. Visitate il mio sito web a: www.tschai.it.

Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per il loro gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft. Per maggiori informazioni contattare Chaosium Inc., 950-A 56th St, Oakland, CA 94608 – o chiamaci al numero 510-595-2440. Visita la pagina web della Chaosium all'indirizzo www.chaosium.com/cthulhu.

**Introduzione**

Popolate da alligatori e da serpenti velenosi le paludi della Florida sono piene di pericoli. Occasionalmente qualcuno muore in queste paludi. Peraltro nessuno si sarebbe aspettato che un team di ricerca universitario sparisse mentre catalogava piante di pianura. Le autorità locali sono confuse, per cui sarà compito degli investigatori scoprire come cinque persone siano sparite nella palude e perché una sesta persona è stata trovata gravemente ferita e quasi folle.

Questa avventura è progettata per un piccolo gruppo di investigatori con esperienza limitata. Si svolge nel 1990, ma può essere modificata per un periodo differente.

Informazioni per il custode

La Guerra Civile Americana ebbe luogo dal 1861 al 1865. Durante questo periodo si svolsero diversi terribili eventi. Molti di essi furono di natura normale per una guerra, come sanguinose battaglie ed assedi, ma alcune furono sia terribili che decisamente oltre la normale realtà della violenza umana.

Nel 1865, appena prima della fine della guerra, una piccola banda di disertori confederati si diede al banditismo e cominciarono a derubare la popolazione civile. I banditi furono spinti nella palude della Florida dai soldati, alcuni dei quali erano stati loro camerati d'armi durante la guerra. Le truppe del posto, bene al corrente delle leggende locali concernenti la palude, rifiutarono di entrarvi. I loro ufficiali si addentrarono nella palude per meno di un metro, poi videro un alligatore e decisero di ritornare con i loro uomini.

I banditi fuggirono nella palude sino a che arrivarono ad una piccola isola. Sull'isola c'era una casa circondata da pali. I banditi videro che ciascun palo era decorato con un teschio umano, la qual cosa

li sconvolse parecchio. Ma videro anche che ogni teschio era decorato con un simbolo d'oro, il che provocò la loro avidità e vinse la loro paura. Avvicinatisi con cautela alla capanna si resero conto che non c'era nessuno. Facendo appello al loro coraggio e alla loro avidità i banditi iniziarono a togliere l'oro dai teschi. Restarono terrorizzati quando i teschi iniziarono a urlare e terribili spiriti sorsero dalle orbite vuote. Quelli che sopravvissero all'attacco fuggirono nella palude solo per trovarsi faccia a faccia con quelle che pensarono essere truppe Confederate. Gli ex soldati videro con terrore che le cose nelle uniformi grigie erano cadaveri, guidati da qualcosa ancora più orribile di loro. Circondati da orrori alcuni di quegli uomini divennero folli, mentre altri cercarono un'ultima disperata resistenza. Alla fine tutti i banditi furono massacrati, a eccezione del loro capo, e incontrarono una sorte veramente orribile.

Il proprietario della capanna, un terribile stregone chiamato Papa Swamp, preparò i corpi dei banditi morti e li portò in una zona maledetta della palude, dove li affondò nella melma. Dopo una settimana i cadaveri si tirarono fuori dal fango e tornarono barcollando dal loro nuovo padrone. Il capo dei banditi dovette affrontare una sorte ancora più orribile. I suoi arti furono tagliati ed il suo addome svuotato mentre era ancora vivo e quanto rimaneva di lui venne piazzato sopra un palo. Lo stregone lanciò un potente incantesimo per mantenerlo in uno stato di semivita, e lasciando i resti come torso guardiano ritornò al suo riposo nella palude.

L'opera dello stregone rimase indisturbata, dormendo il sonno dei dannati, per decine di anni. Poi due persone (Daniel Ricker e Marilyn Frie) facenti parte di un gruppo di ricercatori universitari trovarono per caso la casa di Papa Swamp. I due ricercatori ritennero di essersi imbattuti in una struttura abbandonata ed andarono ad investigare. Essi si aspettavano di trovare qualche interessante reliquia, invece trovarono un'orribile morte. Avvisato dal suo guardiano Papa Swamp emerse dal suo sonno per investigare. Egli portò i corpi dei ricercatori nella sua zona di palude maledetta e cominciò il processo per trasformarli in zombie. Dopo aver abbandonato i corpi egli vagò nella palude assieme ai non morti sino a trovare il campo del team di ricerca. Papa Swamp riuscì ad uccidere due dei ricercatori (Fred Draker e Wilbur Brown) ma altri due fuggirono nella palude. Uno dei sopravvissuti (Brian Aspin) fu ucciso da un alligatore, mentre l'altra (Janet Sloane) vagò nella palude per due giorni, sino a quando fu ritrovata da alcuni pescatori. Papa Swamp portò i due nuovi corpi nella palude maledetta, per trasformarli in zombie di palude.

Il coinvolgimento degli investigatori

Ci sono diversi modi per coinvolgere gli investigatori. Uno è che Janet Sloane sia amica o parente di un investigatore. In tal caso egli sarà contattato dalle autorità. Esse diranno che Sloane è rimasta coinvolta in un incidente e che ha chiesto di lui. In tal caso gli investigatori potranno parlare liberamente a Sloane.

Un secondo modo per coinvolgere gli investigatori nella vicenda è che un parente, un amico o un collega della vittima li contatti e chiedi loro di investigare. In questo caso gli investigatori avranno accesso alle informazioni riguardanti le ricerche.

Un terzo modo per coinvolgere gli investigatori è che le autorità li contattino e chiedano il loro aiuto. Se gli investigatori hanno contatti con le forze dell'ordine o si sono costruiti una reputazione nel risolvere situazioni "inusuali" questi possono essere motivi plausibili per il coinvolgimento. In questo caso gli investigatori avranno accesso a tutte le informazioni disponibili sulla situazione.

Un quarto modo per coinvolgere gli investigatori è che essi vengano a conoscenza della situazione dai giornali o da testimoni e decidano di indagare. In tal caso dovranno probabilmente lavorare per raccogliere le informazioni sulla situazione.

Naturalmente il Custode può creare un altro modo per coinvolgere gli investigatori, rendendolo adatto a una sua specifica campagna.

Informazioni per i giocatori/Investigazioni

Investigazioni iniziali

Gli investigatori dovrebbero avere pochi problemi per sapere i nomi delle persone scomparse, se hanno i necessari contatti. La polizia conosce chi è scomparso, e così anche lo staff universitario delle facoltà coinvolte nella ricerca. Naturalmente anche Janet Sloane conosce i nomi degli scomparsi, ma ottenere un resoconto coerente da lei potrebbe essere difficile. I nomi dei ricercatori scomparsi sono Daniel Ricker, Marilyn Frie, Fred Draker, Wilbur Brown e Brian Aspin.

Se gli investigatori controllano il team di ricerca apprenderanno che era composto da sei persone di varie università. Il team stava effettuando ricerche sulle piante di palude e quella in Florida era una delle tante visitate. Se gli investigatori effettueranno ricerche sul passato dei ricercatori essi troveranno (ammettendo che abbiano le risorse per condurre una ricerca efficace) che nessuno dei membri del team ha trascorsi criminali o storie di malattie mentali. Tutti loro erano rispettati accademici ed erano considerati ragionevolmente amichevoli e stabili da colleghi ed amici.

Se gli investigatori parlano alle persone che hanno trovato Janet Sloane (Dan Johnson, Ted Grunder e Bill Goldstein) essi diranno di aver trovato Janet barcollante nell'acqua, coperta da morsi d'insetto, sanguisughe e graffi. Essi diranno che la ragazza era incoerente e balbettava qualcosa sugli “uomini morti”. Essi diranno di averla condotta in un ospedale. I pescatori mostreranno volentieri agli investigatori il luogo del ritrovamento, che è un'area della palude relativamente aperta e con una pesca decente.

Miti di Cthulhu

Investigatori con l'abilità dei Miti di Cthulhu possono tentare un tiro di dadi per determinare se hanno mai sentito qualcosa riguardo le cose incontrate nell'avventura. Se un investigatore ha successo nel tiro avrà qualche vaga informazione circa la rianimazione dei morti con le arte magiche. A meno che il Custode non voglia altrimenti non ci sono chiari riferimenti sul tipo di esseri dell'avventura in nessun testo dei Miti.

Occulto

Investigatori con l'abilità Occulto possono tentare un tiro di dadi per determinare se hanno qualche informazione che possa essere utile. A discrezione del Custode il tiro di dado frutterà miti e leggende riguardo non morti, zombie ed altri orrori del genere. L'esatto contenuto di questi miti e leggende è lasciato alla discrezione del Custode. Naturalmente l'abilità Occulto non rivelerà nessuna informazione specifica circa gli esseri dei Miti in questa avventura.

Ricerche in biblioteca

Gli investigatori probabilmente vi faranno qualche ricerca. Le seguenti informazioni rilevanti vi potranno essere trovate se riuscirà un tiro in Biblioteconomia in una qualsiasi biblioteca ben fornita o facendo una ricerca in internet, e così via.

Il libro *Oscure leggende del vecchio Sud* può essere trovato in diverse ben fornite biblioteche, specialmente quelle del sud. Il libro non è considerato un lavoro da storico ma piuttosto quello abbastanza accurato di un dilettante.

Da *Oscure leggende del vecchio Sud*, 1918 autore Reginald Peirce

Una leggenda particolarmente strana racconta la storia di una bestia detta "Papa Swamp". Questo essere si suppone sia stato un tempo un uomo. Trasformato da una terribile e oscura magia "Papa Swamp" si suppone essere una terrificante mistura di uomo, alligatore, serpente e acqua di palude. Questo essere è ritenuto colpevole del massacro di varie persone nel 1730. Al giorno d'oggi si dice che alcune delle persone svanite nelle paludi della Florida siano vittime di "Papa Swamp".

Il libro *Misteri irrisolti della vecchia America* può essere trovato in diverse librerie e resta disponibile in alcuni grossi book store. Nonostante il fatto che sia stato scritto da una ex celebrità dei talk show è sorprendentemente accurato e ben scritto.

Da *Misteri irrisolti della vecchia America*, 1994 autore Daniel Barker-

Una serie di uccisioni particolarmente raccapriccianti si crede sia avvenuta in quella che attualmente è la Florida. Nel 1730 un pazzo conosciuto come "Papa Swamp" si dice sia emerso dalla palude e abbia ucciso diverse persone. Secondo alcune storie tramandate attraverso gli anni le vittime furono letteralmente fatte a pezzi. Si racconta che, in alcuni casi, i loro cuori vennero tirati fuori dal torace e i loro crani frantumati. Sfortunatamente questa storia non può essere adeguatamente verificata dato che non viene riportata la località dove le vittime vennero sepolte. Peraltro, se la storia dovesse essere vera, si tratta di una delle prime stragi compiute da un folle in America del Nord. Secondo alcune delle storie "Papa Swamp" fu un uomo chiamato "Aleister Smythe". Smythe, così raccontano le storie, venne in Florida dalla Virginia e abitò in una casa costruita nella palude...

Se gli investigatori hanno accesso a documenti abbastanza oscuri, hanno contatti nel mondo accademico o sono molto tenaci allora potranno trovare, con un tiro riuscito su Biblioteconomia, il libro *Raccolta di diari – Volume III*. Questo volume fa parte di una serie che raccoglie diari americani. Molte librerie non hanno tutti i volumi, e alcune non ne hanno nessuno. L'opera è principalmente intesa per storici che fanno ricerche sulla storia americana.

Da *Raccolta di diari – Volume III*, 1973 edita da Carmen Dion, André Porter e Pat Reaves-

Brani tratti dal diario di Eric Cornwall, proprietario di una piantagione in Virginia.

21 luglio, 1708

... Ho comprato diversi buoni schiavi oggi, compreso un sano e sorprendentemente istruito ragazzo chiamato "John". Quelli intelligenti sono una benedizione ambigua. Gli schiavi svegli apprendono facilmente, ma spesso hanno idee che li conducono alle frustate. Come dice il mio capocampo, uno schiavo frustato non lavora bene per un pezzo, così io preferirei risparmiare la frusta il più possibile...

12 agosto, 1713

... Uno dei supervisori ha scoperto alcuni schiavi che stavano celebrando una sorta di rituale pagano. Egli li ha bastonati per bene ed è sicuro che ci penseranno due volte prima di praticare questa sorta di adorazione del demonio nel paese di Dio. Sono preoccupato per l'influenza che queste idee anticristiane hanno sui giovani schiavi: Essi possono essere salvati, ma alcuni di loro, specialmente John, stanno mostrando troppo interesse per queste cose...

14 aprile, 1714

... Un nuovo vicino si è installato nel vecchio posto degli Hempstead. Karl Hempstead e la sua intera famiglia sono caduti vittime di una sorta di sifilide o di qualche altra brutta malattia solo qualche mese fa. Il nuovo vicino sembra abbastanza amichevole, ma non sono sicuro sul suo diritto a prendere possesso delle terre degli Hempstead. L'ufficiale locale sembra soddisfatto della sua storia riguardante una parentela con la signora Hempstead, ma qualcosa in lui mi sembra sbagliata....

21 ottobre, 1715

... Uno dei miei sorveglianti ha trovato alcuni schiavi impegnati in un altro di quei vili rituali pagani. Stavolta ha colto in fallo molti degli schiavi giovani. Ho deciso di vendere questi schiavi irrequieti....

24 ottobre, 1715

... Il signor Smythe è venuto a farmi un'offerta per John. Ho cercato di fargli acquistare anche altri schiavi, ma era interessato solo a John. Smythe continua a preoccuparmi, anche se appare abbastanza affabile. Sebbene mia moglie sostenga che è un semplice effetto ottico potrei giurare di averlo visto con espressione irrisoria e malvagia durante la messa...

3 maggio, 1723

... Due miei schiavi sono scomparsi. Gli altri schiavi dicono che un "uomo nero" è venuto a prenderli nella notte. Sembrano veramente spaventati da questo "uomo nero". Quando gli ho chiesto chi era questo uomo nero, e perché erano così spaventati da uno della loro razza, uno dei vecchi mi ha detto che esso aveva molti nomi, e che non apparteneva a una specie umana, fosse nera o bianca. Per qualche ragione penso che gli schiavi fossero sinceri, per cui ho limitato la loro punizione a quattro frustate a testa. Uno dei compratori di cotone mi ha detto che Smythe non ha venduto cotone quest'anno, e che quando ha cavalcato attraverso le sue terre si è accorto che Smythe ha lasciato i campi incolti. Apparentemente egli ha anche venduto molti dei suoi schiavi. Io divento sempre più sospettoso su di lui...

4 marzo, 1724

...Tom Tremaine mi ha fatto visita oggi. Ha detto che due delle sue vacche e uno dei suoi schiavi migliori sono andati persi. Mi ha raccontato che il suo cane ha iniziato ad abbaiare la scorsa notte intorno a mezzanotte, ma lui non gli ha prestato ascolto dato che ha pensato che il

cane fosse stato disturbato da un procione. Tra la gente se mormora che una strega potrebbe essere in zona, ma questa è una superstizione senza senso, o almeno lo spero...

12 febbraio, 1725

... David è venuto da me oggi e mi ha detto che lui ed alcuni dei ragazzi hanno tenuto d'occhio Smythe e lo hanno visto nei boschi mentre continuava a gridare "yogatoth" e "gnarlsteps" e faceva altre strane cose. Ha detto che lui e i ragazzi vogliono andare a chiedere spiegazioni a Smythe e vedere quali cattive cose stesse perpetrando. Ho consigliato prudenza, ma i giovani a volte possono essere così sconsiderati...

14 febbraio, 1725

... Ho scoperto questa mattina che David ed i suoi compagni sono andati a casa di Smythe la scorsa notte, per avere delle spiegazioni. David continua a non essere sicuro di quello che è successo, ma qualcosa gli ha procurato alcune brutte bruciature sul torace. Egli ha affermato che Smythe ha messo un malocchio su di lui, ma non sono sicuro di cosa pensare. David ha detto che lui ed i suoi compagni hanno trovato Smythe e John mentre camminavano in cerchio conducendo un qualche tipo di rituale pagano. Egli ha detto che c'erano anche gli schiavi scomparsi, ma stavano immobili con gli occhi vacui. David ha detto che quando lui ed i ragazzi hanno fatto irruzione nel cerchio Smythe ha lanciato gli schiavi contro di loro. David mi ha detto che il suo gruppo, dopo averli avvertiti, ha sparato addosso agli aggressori, ma gli schiavi hanno continuato a venire avanti. Egli ha detto che puzzavano come se fossero morti, così tutti loro scapparono via.

15 febbraio, 1725

... Io ed alcuni degli uomini e dei giovani abbiamo cavalcato sino alla casa di Smythe con i moschetti carichi. Lo abbiamo affrontato sulla porta di casa e gli abbiamo chiesto notizie degli schiavi. Quando non ha potuto darci risposte soddisfacenti siamo entrati di forza. Non potrò mai raccontare tutti gli orrori che vidi questo giorno, ma sia sufficiente dire che non potrò mai dimenticare quegli uomini morti che continuavano a camminare. Sparammo su Smythe e lo ferimmo mentre fuggiva da noi. Nonostante iniziassimo subito ad inseguirlo egli riuscì a sfuggirci. Frustrati ritornammo alla casa ed appiccammo il fuoco, bruciando la morte all'interno. Non abbiamo mai trovato John, così posso solo supporre che egli sia scappato insieme al suo padrone...

Parlando a Janet Sloane

Se gli investigatori riescono a parlare con Janet Sloane vedranno che sta ancora riprendendosi dalla sua ordalia. Ella ha graffi e tagli dappertutto sulla pelle, tumefazioni da morsi di insetti ed i suoi occhi le danno un aspetto terribilmente ossessionato. Agli investigatori sarà permesso di parlare con lei solo dopo che avrà ricuperato abbastanza da essere coerente. Questo sarà circa una settimana dopo il ricovero.

Janet racconterà la storia seguente:

Noi abbiamo esaminato la palude per diversi giorni senza problemi, a parte gli abituali pericoli dovuti a serpenti ed alligatori. L'ultimo giorno eravamo sistemati su una isoletta abbastanza asciutta. Stavamo catalogando i ritrovamenti del giorno quando Daniel (Ricker) disse che pensava di aver visto un qualche tipo di struttura su un'isola vicina. Io veramente non riuscivo a scorgere alcunché attraverso la nebbia e gli alberi, ma David insisteva che si trattava di una casa o di qualcosa del genere. Egli convinse Marilyn (Frie) a prendere il dinghy (barchetta o canotto) e a remare sino all'isola assieme a lui. Brian (Aspin) ha provato a convincerli a rinunciare. Egli era quasi riuscito a convincere David a restare per dare una mano nella catalogazione quando Marilyn decise di giocare alla monella vizziata. Io speravo solo che per una volta si adeguaesse a quello che diceva Brian, ma naturalmente lei non lo fece. Se lo avesse fatto potrebbe essere ancora viva. Tutti loro potrebbero essere ancora vivi. Io non ho idea di cosa abbiano trovato la sopra, ma passò un'ora e non avevano ancora fatto ritorno. Brian stava preparando una barca per andare a cercarli quando quella gente... quelle cose che una volta erano gente... vennero fuori dalla palude. Io non ricordo con precisione che cosa successe poi... solo urla e sangue e fuga. La prima cosa che ricordo con chiarezza è il risveglio in ospedale. Vorrei che fosse tutto solo un sogno... vorrei solo che tutto passasse.

Se saranno richieste ulteriori informazioni Janet sarà in grado di dare una sommaria descrizione degli zombie di palude. Dirà che sembrano esseri umani, ad eccezione del fatto che appaiono gonfi e biancastri come chi è annegato ed ha galleggiato per giorni. Ella dirà anche che c'era una figura che non ha visto molto bene ma che la ha spaventata più delle altre.

Janet sarà in grado di fornire agli investigatori abbastanza informazioni sull'ubicazione dell'isola della spedizione, cosicché essi saranno in grado di trovarla. Ella sarà riluttante a dire alla polizia dov'è l'isola sino a quando penserà, correttamente, che chiunque abbia ucciso i suoi amici non sarà particolarmente intimorito dalla legge e che i poliziotti potrebbero essere soltanto nuove vittime per gli orrori della palude.

Mappe

Mappa della palude (Swamp area map)

Questa mappa mostra l'area della palude in cui si svolgerà l'azione. La palude ha una prospera popolazione di alligatori e serpenti, molti dei quali sono pericolosi. Se il Custode volesse introdurre un elemento di violenza naturale egli può preparare qualche incontro con la fauna locale. Peraltro sembrerebbe che gli investigatori avranno abbastanza da fare anche senza minacciarli con alligatori e serpenti.

La palude è un terreno abbastanza ostile. Muoversi attraverso la palude è estremamente difficile. E' possibile muoversi attraverso essa nuotando in certi posti e camminando in altri. Peraltro questo sarà estremamente lento, a causa del terreno, e pericoloso, per la possibilità di annegamento e per la presenza di animali pericolosi. La palude può inoltre essere attraversata usando una piccola barca. Questo è più sicuro che muoversi nuotando, ma può essere pericoloso dato che l'acqua è piena di tronchi d'albero sommersi, che possono facilmente causare un buco nello scafo dell'imbarcazione. Se gli investigatori saranno cauti e andranno piano potranno evitare incidenti. Se essi viaggiano rapidamente, usando motori fuoribordo, sarà facile colpire qualche ostacolo e avere un incidente. Il Custode dovrà giudicare la probabilità degli investigatori coinvolti nell'incidente e le conseguenze di questo episodio.

L'isola base della spedizione (Expedition island map)

Questa isola è dove gli universitari hanno posto la loro base d'operazioni per la giornata. Fino a che gli investigatori non riusciranno a parlare con Janet Sloane avranno molte difficoltà a trovare l'isola. L'area generica nella quale il team stava conducendo le proprie ricerche è conosciuto dai colleghi dell'università, ma è un'area abbastanza vasta della palude e le possibilità degli investigatori di trovare l'isola semplicemente aggirandosi per caso sono abbastanza scarse. Una ricerca potrebbe richiedere un paio di giorni, dipende da come gli investigatori conducono l'esplorazione. Se gli investigatori parlano con Janet Sloane, lei sarà in grado di dire loro dove l'isola è pressappoco collocata. Con questa informazione gli investigatori potranno trovare l'isola dopo un paio d'ore di ricerca. L'isola è pressappoco a tre miglia dalla terraferma. Tre miglia attraverso la palude sono tre miglia veramente lunghe. L'isola è mostrata nella sua mappa più avanti.

L'isola di Papa Swamp (Papa Swamp map)

Questa è l'isola dove si trova la casa di Papa Swamp. Nessun vivente conosce questa isola e sarà piuttosto difficile trovarla. E' situata a circa 300 yarde (270 metri circa) dall'isola base della spedizione. Può essere vista dall'isola base della spedizione, specialmente la sagoma della casa sarà abbastanza visibile. Dall'isola base della spedizione l'isola di Papa Swamp chiude una buona parte del paesaggio naturale. Se gli investigatori useranno un binocolo per guardare l'isola potranno riconoscere la casa per quello che è. Essi saranno anche in grado di vedere che ci sono degli oggetti rotondi (i teschi) sui pali attorno alla casa. Questi teschi sono difficilmente riconoscibili dato che sono ricoperti da sporcizia. La casa e i dintorni sono mostrati nella loro mappa.

La palude maledetta (Cursed swamp)

Questa è l'area che Papa Swamp ha maledetto usando l'incantesimo Incanta Palude. A meno che gli investigatori non abbiano qualche mezzo per rivelare le aree magiche, essi non potranno mai rendersi conto della vera natura dell'area. Il teschio usato per l'incantesimo è nell'area, ma si trova sotto due piedi (sessanta centimetri) di fango e tre piedi (novanta centimetri) d'acqua.

La tomba di Papa Swamp (Papa Swamp resting place)

Questa è l'area dove Papa Swamp riposa quando è inattivo. Egli giace in mezzo a tre tronchi d'albero sotto sei piedi (180 centimetri) d'acqua. E' attaccato con catene agli alberi in modo da restare fermo mentre "dorme".

La mappa dell'isola della spedizione (Expedition island map)

Le caratteristiche della mappa dell'isola della spedizione sono le seguenti:

Barche (boats): Le due barche usate dalla spedizione sono sull'isola. Si tratta di barche con scafo in alluminio con motori fuoribordo nuovi. Entrambe le barche hanno buchi nel loro scafo e sono parzialmente affondate nella palude (l'aria nella sezione del sedile ne impedisce il completo affondamento). Una delle barche ha circa una dozzina di fori di baionetta ma l'altra ne ha solo due. Con qualche sforzo i buchi possono essere rappezzati e le barche rimesse in funzione. C'è il pieno di carburante per i motori e questi funzioneranno ancora. Il terreno nei pressi delle barche è ancora malamente fatto a pezzi dalla violenta lotta che c'è stata sul posto.

Tenda (tent): Questa è la tenda della spedizione. Consiste in un grande tendone su pali con reti antizanzara su tutti i lati. Dentro ci sono alcuni piccoli tavoli ripiegabili, sedie pieghevoli e parti di equipaggiamento scientifico, per lo più collezioni di campioni e attrezzi per immagazzinamento. C'è anche una radio ricetrasmittente su uno dei tavoli. Ci sono tre computer portatili nella tenda, uno giace in frantumi sul pavimento dove è stato calpestato da uno zombie di palude. Uno dei portatili sopravvissuti è un PowerBook 5300, l'altro è un modello IBM. Quello fracassato sul pavimento è un notebook IBM, i due portatili intatti sono ancora funzionanti, sebbene le loro batterie abbiano una carica residua minima. Se gli investigatori controllano i computers troveranno solo materiale su piante e informazioni sulle ricerche. Il vero premio per gli investigatori è una QuikTake 150 Apple (una macchina fotografica che registra le immagini su una RAM card e non su pellicola). Questo apparecchio giace mezzo sepolto nel fango vicino ad una sezione di zanzariera che è stata completamente strappata. L'involucro è rotto ma l'apparecchio è ancora funzionante. Se gli investigatori connettono la QuickTake al PowerBook potranno vedere le immagini registrate sulla RAM. La maggior parte delle immagini sono piante, ma le ultime due saranno molto interessanti. Una è stata presa attraverso la reticella ed è la foto di qualcosa di simile a un uomo in abiti a brandelli e marci che sta venendo fuori dalla palude. L'immagine non è molto chiara ma gli investigatori sentiranno che c'è qualcosa di "sbagliato" nell'immagine. La seconda foto mostra quello che sembra essere un cadavere reso livido dalla palude, orrendamente gonfio e vestito con una putrida divisa da confederato, che sta penetrando nella zanzariera con una baionetta arrugginita tra le mani. Alle sue spalle una figura indistinta (Papa Swamp) può essere vista ferma nella palude, assieme alle barche e a due altre figure (zombie di palude).

Pozza (puddle): Assumendo che almeno una settimana sia passata da quando Papa Swamp uccise la maggior parte dei membri della spedizione ci saranno quattro zombies di palude che giacciono nella pozza aspettando l'arrivo di altre persone. Papa Swamp sa che facilmente qualcuno arriverà per cercare la spedizione scomparsa e così ha lasciato gli ultimi zombie creati come comitato di benvenuto. Agli zombie è stato detto di terrorizzare e provare a uccidere chiunque dovesse venire sull'isola. A questo fine è verosimile che almeno due di loro facciano i morti nella tenda mentre altri due restino in agguato. Un Custode particolarmente maligno può scegliere di avere uno zombie, nascosto tra le reti e l'equipaggiamento della tenda, che chiami gli investigatori pretendendo di essere di essere gravemente ferito e sofferente, ma ancora vivo. Lo zombie dirà che il team è stato attaccato da orribili mostri e che lui (o lei) ha bisogno di aiuto. Lo zombie sosterrà la messinscena il più a lungo possibile, cercando di attirare gli investigatori nella tenda, il che faciliterà agli altri il tentativo di far naufragare le barche. Lo zombie nella tenda cercherà di spiegare con le sue supposte ferite e l'infermità il suo aspetto, la pronuncia indistinta e la scarsa intelligenza. Lo zombie attualmente non sembra diverso da una persona sofferente di gravi ingiurie e con una severa malattia. Naturalmente lo zombie non ha pulsazione ed è significativamente più freddo di un essere umano vivente. L'incontro non dovrebbe, a meno che non siano particolarmente deboli o inetti, finire in una disfatta per gli investigatori.

Mappa dell'isola (island map)

La mappa dell'isola rappresenta l'area attorno alla casa di Papa Swamp. Per qualche ragione la zona che circonda la casa è sempre avvolta nella nebbia, anche in giornate calde e soleggiate. L'area nei dintorni della casa sembra anche essere leggermente più fredda rispetto alle zone circostanti.

Teschio (skull): Ogni simbolo sulla mappa rappresenta un normale teschio su un palo. I teschi e i pali sono stati incantati per prevenire corruzione e decadimento. Questi teschi sembrano virtualmente identici ai teschi spettri, a parte il fatto che non portano il simbolo d'oro.

Teschio spettro (skull wraith): Ciascun simbolo sulla mappa indica un teschio spettro su un palo. Questi teschi e pali sono preservati dalla magia dell'incantesimo usato per crearli. I teschi spettro saranno piuttosto all'erta, dato che sono stati disturbati circa una settimana prima. Peraltro non saranno pienamente consci degli investigatori a meno che questi non li disturbino o restino più di cinque minuti vicino a un teschio. In questo caso lo spettro emergerà, urlando, e attaccherà. Gli spettri possono allontanarsi solo di 100 yarde (90 metri) dai loro teschi. Essi possono raggiungere ogni area mostrata sulla mappa.

Torso: Questo simbolo indica la posizione del torso guardiano. Esso è coperto da muschio, funghi e muffa, e su di lui crescono dei rampicanti, per cui non è immediatamente riconoscibile come un torso umano a meno che gli investigatori non si avvicinino molto o riescano in un tiro su *individuare oggetti nascosti*. Al torso è stato ordinato di non attirare l'attenzione, così egli resterà quieto e immobile mentre osserva. Se qualcuno gli si avvicina e lo riconosce egli inizierà a parlare. La sua “conversazione” sarà quella di un folle, ma egli potrebbe dire qualcosa che abbia senso, come una richiesta di morte.

Casa (house): Questa è la casa di Papa Swamp. È fatta con pietra nativa e costruita abbastanza bene. La struttura mostra la sua età ed è coperta da muschio e da serpenti di palude. La casa sembra essere in condizioni sorprendentemente buone, considerando la sua età e il fatto che è situata in una palude.

Mappa della casa (house map):

Salone (hall): La porta esterna della casa è in condizioni piuttosto cattive dato che la maggior parte del legno è marcito a causa dell'umidità. I cardini sono pesantemente arrugginiti e la porta è bloccata in posizione semiaperta. Il salone contiene molti calcinacci che sono caduti dal soffitto deteriorato, le pareti sono ricoperte da vari tipi di funghi.

Cucina (kitchen): La cucina contiene una stufa completamente arrugginita, degli utensili altrettanto arrugginiti ed è piena di muffa e funghi.

Camera da letto principale (master bedroom): Questa stanza era quella usata da Smythe. Contiene un letto completamente marcio, altri mobili ormai in rovina e qualche brandello di vestiti decomposti nell'armadio. Sotto una pietra smossa (che può essere individuata dal fatto che un piccolo rivolo d'acqua corre nel piccolo spazio che la circonda) c'è un buco contenente dodici monete d'oro spagnole, venti monete d'oro inglesi e quattordici monete d'oro francesi. Queste monete possono fruttare una considerevole quantità di denaro se vendute a un collezionista o a un museo.

Camera da letto (bedroom): Questa stanza era quella usata da Papa Swamp quando questi era ancora umano. La camera è piena di mobili ormai in disfacimento e non contiene niente di importante.

Laboratorio (laboratory): Il laboratorio è la stanza che si è mantenuta meglio della casa, anche se non è stata pulita o riordinata per oltre un secolo. C'è una varietà di strumenti scientifici del diciannovesimo secolo nella stanza, tutti arrugginiti e rovinati. Nella stanza ci sono vasi e bottiglie di misteriose e non tanto misteriose sostanze. Se gli investigatori dovessero decidere dissennatamente di assaggiare il contenuto di ciascun contenitore essi cadranno ammalati e probabilmente resteranno avvelenati. Dentro un baule di ferro accuratamente chiuso e avvolto in grossi, untuosi tessuti, ci sono due libri. Uno è “*Obscuridad Libro*” e l'altro è “*Notes on the Principles of Violent Magicks*”. I libri sono molto vecchi e piuttosto malmessi, ma possono essere letti.

Azione

L'azione inizia quando gli investigatori entrano nella palude e iniziano la loro ricerca dell'isola della spedizione. Janet Sloane cercherà di accompagnarli e argomenterà che gli investigatori avranno chance molto migliori di trovare l'isola assieme a lei. Sloane sarà molto utile agli investigatori se la porteranno con loro.

Se gli investigatori stanno partecipando a un'indagine ufficiale saranno accompagnati da Jones e due agenti di polizia. Essi saranno equipaggiati con abbastanza barche da poter portare l'intero gruppo in tutta sicurezza. Se gli investigatori non sono parte di un'indagine ufficiale allora dovranno procurarsi da soli l'equipaggiamento.

Se la polizia sta accompagnando gli investigatori il Custode dovrebbe usare i due agenti solo per mostrare quanto orribili siano i Miti. Jones e Sloane non dovrebbero essere usati gratuitamente, a meno che non sia particolarmente efficace vederli massacrati.

Se gli investigatori stanno andando da soli possono sempre incontrare la polizia appena prima che l'azione incominci (questo permette di dimostrare la pericolosità delle creature sui PNG) oppure gli

investigatori possono incrociare la polizia dopo che questa si sia imbattuta negli schiavi di Papa Swamp. In questo caso gli investigatori potrebbero trovare una barca della polizia vuota alla deriva sull'acqua, con il rivestimento danneggiato e pozzanghere di sangue che ne imbrattano il ponte. Se il Custode lo desidera uno o più dei poliziotti possono scappare per essere trovati dagli investigatori. Naturalmente l'esatto ruolo giocato dai poliziotti PNG è lasciato alla discrezione del Custode e alla discrezione degli investigatori.

Primo incontro: Il primo incontro tra gli investigatori e gli schiavi di Papa Swamp avverrà probabilmente sull'isola base della spedizione. Come spiegato prima ci saranno zombie di palude che giacciono in attesa degli investigatori. Gli zombie prima di tutto cercheranno di distruggere i mezzi di trasporto degli investigatori per intrappolarli nella palude. Dopo questo incontro gli investigatori saranno scossi, feriti in modo lieve e senza mezzi di trasporto affidabili. Il Custode dovrebbe provare a trovare una ragione plausibile per evitare di uccidere gli investigatori durante il primo incontro. Si suggerisce anche che i mezzi di trasporto degli investigatori siano danneggiati in modo che essi possano eventualmente ripararli abbastanza da permetter loro un possibile ritorno alla civiltà senza che abbiano da camminare e nuotare dentro la palude.

Sull'isola di Papa Swamp: Gli investigatori quasi certamente andranno sull'isola di Papa Swamp. Sino a che non molesteranno i teschi o non passeranno troppo tempo nelle loro vicinanze potranno entrare nella casa senza essere attaccati. A meno che gli investigatori non siano maestri nel mimetizzarsi il guardiano si accorgerà della loro presenza e informerà Papa Swamp. Papa Swamp radunerà i suoi zombie e arrancherà attraverso la palude sino all'isola. Egli disporrà i suoi zombie in modo da ridurre le possibilità di fuga degli investigatori. Naturalmente, il fatto che essi sono sparpagliati permetterà ad un gruppo di investigatori determinati di rompere l'accerchiamento senza dover fronteggiare tutti gli zombie contemporaneamente. Papa Swamp cercherà di tenere gli investigatori vicini ai teschi infestati, in modo che gli spettri possano unirsi alla mischia. Papa Swamp resterà a distanza di sicurezza dall'azione, così potrà osservare gli investigatori in azione. Se essi sembrano deboli egli terrà la sua forza di zombie di palude lontana dai teschi spettri in modo da avere il piacere di uccidere qualcuno degli investigatori. Se questi dimostrano di essere troppo forti egli fuggirà dalla battaglia assieme agli zombie di palude sopravvissuti. Se gli investigatori riescono a rompere l'accerchiamento e fuggire allora la guerra di palude avrà inizio.

Se gli investigatori uccidono Papa Swamp l'avventura sarà finita. Gli zombie smetteranno di combattere e vagheranno senza scopo. I teschi spettri saranno liberati e il torso guardiano morirà. Il Custode dovrebbe intraprendere passi plausibili per evitare che gli investigatori uccidano Papa Swamp a questo stadio dell'avventura.

Se Papa Swamp sconfigge gli investigatori allora ciascuno di loro tenuto in vita sarà soggetto a terrificanti esperimenti magici che faranno loro desiderare di essere morti. Gli investigatori morti saranno rianimati come zombie di palude. Un Custode pietoso potrebbe dare agli investigatori catturati una chance di fuga, mentre un Custode davvero generoso potrebbe permettere alla polizia di recuperare gli investigatori sopravvissuti.

Guerra nella palude: Se i primi due incontri non risulteranno in una decisiva vittoria per una o l'altra parte allora la battaglia continuerà. Se gli investigatori avessero un chiaro predominio su Papa Swamp allora egli tenterà di scappare. Dato che Papa Swamp può restare sott'acqua illimitatamente sarà davvero difficile trovarlo nella palude. Se gli investigatori in qualche modo riusciranno a catturarlo egli dirà qualunque cosa allo scopo di essere risparmiato. Ad esempio egli potrebbe raccontare una storia su come sia stato posto sotto una maledizione di uno stregone, e che è

obbligato dalla maledizione ad attaccare la gente, e che è sul punto di tornare a essere un essere umano. Naturalmente egli userà ogni mezzo a sua disposizione per fuggire dagli investigatori, preferibilmente uccidendone il più possibile.

Se Papa Swamp vede le sue forze all'incirca alla pari con quelle degli investigatori egli tenterà una guerra d'attrito, usando i suoi schiavi e i pericoli della palude per indebolire gli investigatori. Egli è estremamente intelligente e pericoloso, e ordirà ogni tipo di trappole mortale e imboscate. Ad esempio userà i suoi zombie per adescare gli investigatori in un'area della palude piena di alligatori o serpenti. Se gli investigatori proveranno a fuggire dalla palude essi saranno sottoposti a un fuoco di fila di attacchi da parte degli zombie di palude. Essi sono abbastanza lenti, ma non possono essere annegati e gli animali selvaggi fuggono da loro. Perciò essi manterranno probabilmente un facile vantaggio sugli investigatori, a meno che questi ultimi non abbiano trasporti motorizzati.

Se Papa Swamp capisce di avere un chiaro vantaggio egli tenterà di catturare vivi quanti più investigatori gli sia possibile, in modo da poter condurre esperimenti su di loro. Egli combatterà di persona, dal momento che ferire chi è più debole di lui lo diverte. Gli investigatori, se hanno buon senso, fuggiranno dalla palude di fronte al terribile nemico. Papa Swamp farà del suo meglio per impedire loro la fuga, e farà buon uso delle sue risorse per questo.

Il Custode dovrebbe fare del suo meglio per rendere la "guerra nella palude" interessante. Gli incontri dovrebbero essere calcolati per spaventare gli investigatori e Papa Swamp dovrebbe essere giocato come un astuto e intelligente avversario. Se gli investigatori sopravvivono e trionfano essi dovranno sentire di aver vinto una battaglia particolarmente dura e meritata.

Conclusione

L'avventura finisce quando gli investigatori sconfiggono Papa Swamp e i suoi schiavi o quando gli stessi investigatori sono sconfitti.

Naturalmente, se gli investigatori trionfano, gli resta il compito piuttosto difficile di spiegare alle autorità che cosa è effettivamente avvenuto. Se Jones è coinvolto e sopravvive troverà qualche modo per spiegare le cose che soddisfai i suoi superiori, anche se dovrà inventare una storia abbastanza elaborata con l'aiuto degli investigatori. Se gli investigatori dovranno trattare con le autorità senza Jones troveranno che una storia che coinvolge un mago vecchio di secoli e mostri non-morti non sarà considerata bene. Gli investigatori troveranno che solo mantenersi silenziosi è un'opzione efficace. Tutti i vecchi corpi coinvolti ritrovati sono stati morti per un periodo di tempo "indeterminato" e i corpi dei ricercatori ritrovati sono stati morti per oltre una settimana. Un esame forense del torso guardiano rivelerà che esso dovrebbe essere morto da quando il suo addome e i suoi arti furono rimossi. Perciò, a meno che gli investigatori non uccidano un poliziotto o Janet Sloane, la polizia li rilascerà.

A seconda di come si sono svolte le cose Janet Sloane e Jones possono diventare utili contatti per gli investigatori.

Se gli investigatori fuggono o sono uccisi Papa Swamp deciderà di uscire dalla palude per vedere qualcosa di questo strano, nuovo mondo. Inutile a dirsi la sua esplorazione si concluderà con diverse morti. Se gli investigatori sopravvivono alla loro disfatta e fuggono potrebbero finire con il rincontrare Papa Swamp di nuovo, probabilmente con qualche conoscenza dei Miti supplementare. Il Custode dovrebbe rammentare che Papa Swamp e i suoi zombie di palude dovranno accedere all'acqua della palude ogni ora per poter sopravvivere, così loro non potranno vagare molto lontano da una fonte di acque di palude. Ogni acqua paludosa andrà bene. Papa Swamp è estremamente intelligente e probabilmente tirerà fuori un modo per viaggiare più lontano sulla terraferma evitando di disseccarsi, se dovesse sorgere la necessità. Ad esempio egli potrebbe riempire

un contenitore o anche una piccola barca con acqua di palude e farla trasportare dai suoi zombie di palude o per mezzo di un veicolo, se riesce a catturarne uno.

Punti sanità: Se gli investigatori decidono di fuggire dall'area ciascuno di essi dovrebbe soffrire la perdita di 1D3 Punti Sanità per la conoscenza dell'orribile cosa che dimora nella palude. Se gli investigatori distruggono tutti i teschi spettri dovrebbero ricevere un premio di 1D8 punti sanità. Distruggere tutti gli zombie di palude garantirà un premio di 1D8 Punti Sanità. Togliere il torso guardiano dal suo misero stato avrà come conseguenza un premio di 1D6 Punti Sanità e sconfiggere Papa Swamp darà un premio di 1D8 Punti Sanità. Il Custode potrebbe voler modificare i tiri di dadi dei premi basandosi sull'operato degli investigatori. Per esempio se gli investigatori sono eccezionalmente coraggiosi, eroici e pieni d'inventiva nello sconfiggere Papa Swamp e i suoi schiavi un premio conveniente anche se i tiri dei dadi risultano scarsi.

NPCS

Janet Sloane, Ricercatrice Universitaria, Età 39

FOR: 12 COS: 16 TAG: 10 INT: 15 VOL: 12 DES: 12 FAS: 13 EDU: 19 SAN: 54 PF: 13

Biblioteconomia 60%, Biologia 45%, Botanica 75%, Chimica 20%, Guidare Automobili 30%, Latino 25%, Nuotare 55%, Pistola 30%, Storia Naturale 35%.

Armi: 9 mm Semiautomatica Danno: 1D10 Portata: 20 Colpi 10

Descrizione: Sloane è alta 5 piedi e sei pollici (165 centimetri circa) e ha capelli castani e carnagione chiara. Sloane è in condizioni fisiche molto buone e pratica il nuoto regolarmente, questo probabilmente la ha salvata durante la fuga, E' un'esperta di piante di palude e ha un incarico come ricercatrice all'Università di Stato della Florida. Ha sofferto la perdita di alcuni punti sanità a causa dell'esposizione agli zombie di palude e a Papa Swamp. E' abbastanza coriacea e vorrà accompagnare gli investigatori nella palude. Ha una pistola calibro 9 mm che ha comprato dopo che una donna è stata violentata nel suo quartiere e ha una buona pratica di tiro. Non ha un permesso per il porto d'armi, tuttavia se gli investigatori la portano con loro lei prenderà la pistola con sé. Una settimana dopo la sua ordalia ha un punto ferita in meno a causa delle sue condizioni, ma guarirà normalmente se le sarà dato il tempo.

Gordon Jones, Detective, Anni 34

FOR: 12 COS: 12 TAG: 12 INT: 12 VOL: 11 DES: 13 FAS: 11 EDU: 14 SAN: 55 PF: 12 Ascoltare 35%, Convincere 25%, Fucile a Pompa 45%, Guidare Automobili 45%, Individuare Cose Nascoste 45%, Legge 30%, Parlare Veloce 20%, Pistola 55%, Pronto Soccorso 35%, Psicologia 35%.

Armi: 9 mm Semiautomatica Danno: 1D10 Portata: 20 Colpi 15

Altro equipaggiamento: Radio, due caricatori 9 mm, manette.

Descrizione: Jones è magro, ha capelli e occhi castani. Fuma e beve molto caffè, ma il regolamento del dipartimento lo costringe a mantenersi in una forma decente. Egli pensa che la spedizione sia incappata in qualche spacciatore di droga su un'isola della palude e che gli scienziati siano stati uccisi dagli spacciatori. Egli ritiene che il caso gli sia stato assegnato perché era una seccatura per uno dei suoi superiori. Jones non crede nel soprannaturale e vuole solo terminare il caso, in modo da potersi allontanare dalla "schifosa palude e dai dannati insetti". Si lamenterà un po' se gli investigatori lo coinvolgeranno nelle loro indagini, ma è abbastanza perspicace da realizzare che avere qualche persona in più con lui abbassa le possibilità di beccarsi una pallottola.

Poliziotto tipico

FOR: 13 COS: 13 TAG: 13 INT: 11 VOL: 11 DES: 12 FAS: 12 EDU: 14 SAN: 55 PF: 12

Ascoltare 25%, Fucile a Pompa 40%, Guidare Automobili 40%, Individuare Cose Nascoste 45%,

Legge 15%, Manganello 40%, Parlare Veloce 20%, Pistola 45%, Pronto Soccorso 30%.

Armi: Fucile a Pompa calibro 12 Danno: 4D6/2D6/1D6 Portata: 10/20/50 Colpi 8,

Pistola 9 mm semiautomatica Danno: 1D10 Portata: 20 Colpi 15

Manganello 1d8

Altro equipaggiamento: Radio, due caricatori 9 mm, manette, auto di pattuglia.

Descrizione: I poliziotti sono agenti tipici. Non credono nel soprannaturale e sono scontenti di essere stati assegnati al caso proprio come il detective. Prendono il loro lavoro seriamente e faranno del loro meglio per trovare gli assassini. Sono un po' preoccupati di trovarsi contro gli spacciatori di droga. Ci saranno due agenti assegnati al caso (Ted Arnold e Kevin Baker).

Le Entità dei Miti

Papa Swamp

Storia: L'uomo che divenne Papa Swamp nacque in una piantagione della Virginia da una famiglia di schiavi nel 1700. Fu chiamato "John" da sua madre e venduto, nel 1708, a un altro proprietario di schiavi. Nel 1715 John fu venduto a un europeo chiamato Aleister Smythe che riconobbe l'intelligenza di John e il suo potenziale. Smythe era un potente mago e iniziò John ai misteri della magia. Nel 1725 John e Smythe vennero allontanati dalla Virginia, dove le loro nefaste attività erano state scoperte dai locali, che bruciarono la casa di Smythe. I due fuggirono in Florida per evitare di essere linciati. Avendo imparato dagli eventi della Virginia Smythe costruì una casa in una palude della Florida, per evitare interferenze degli abitanti del luogo. Nel 1730 Smythe condusse un terribile rituale che trasformò John da essere umano a una cosa morta ma pienamente cosciente.

Divenuto completamente pazzo a causa dell'ordalia della sua trasformazione John assalì improvvisamente un sorpreso Smythe e lo fece a pezzi. John uscì dalla palude, massacrando tutti quelli che incontrava e poi ritornando alla palude. Le storie di un orribile assassino fecero crescere la leggenda di Papa Swamp, un terribile uomo che vagabondava per la palude uccidendo tutti quelli che incontrava.

John vagò per anni nella palude sino a recuperare abbastanza per agire in modo intelligente. Egli ritornò alla casa di Smythe e ricominciò gli studi sulle arti oscure. Nel secolo seguente egli raffinò la sua magia e condusse terribili esperimenti su quelli abbastanza sfortunati da cadere nelle sue grinfie. Durante questo periodo egli usò le ricerche di Smythe per sviluppare gli incantesimi necessari per creare gli zombie di palude.

Nel 1864 egli ebbe la possibilità di provare le nuove magie create su un gruppo di soldati confederati. Questi soldati erano entrati nella palude per trovare due schiavi fuggitivi. Non trovarono mai gli schiavi. Invece vennero macellati da Papa Swamp e trasformati in zombie di palude. Un anno dopo una banda di ex soldati confederati fuggì nella palude e incontrò Papa Swamp. Questi uomini incontrarono il terribile destino descritto nelle "Informazioni per il Custode". terminate le sue orrende azioni Papa Swamp tornò al suo sonno nella palude maledetta. Egli venne svegliato più di un secolo dopo, quando un nuovo gruppo di vittime arrivò.

Descrizione: Papa Swamp una volta era un essere umano e mantiene una vaga apparenza umana. Il suo corpo è gonfio per l'acqua di palude nella quale è stato immerso nei secoli e è coperto da muffa, muschio e funghi. Nonostante la sua età il corpo si mantiene pienamente mobile, estremamente forte e difficile da distruggere. Papa Swamp è estremamente intelligente, potente ed è un maestro della magia.

A causa dell'orrore della sua creazione e degli anni passati a lanciare incantesimi Papa Swamp è completamente pazzo per gli standard umani. Egli è crudelmente malvagio e prova un grande piacere nel portare gli altri nel suo tormentato e terribile mondo mediante la loro trasformazione. I suoi due interessi principali sono le ricerche magiche e l'applicazione di queste ricerche su vittime inermi. Queste attività lo aiutano a tenere lontano l'insinuarsi della terribile noia della sua esistenza. A causa della depressione collegata al vivere così a lungo papa Swamp ha iniziato a dormire nella palude per passare il tempo tra gli arrivi di nuove vittime. Per non perdere nemmeno una vittima egli ha il suo torso guardiano che fa la guardia dal suo palo. Quando qualcuno arriva a portata dei suoi sensi egli avvisa Papa Swamp in modo che egli possa salutare i suoi "ospiti".

A dispetto della noia della sua esistenza Papa Swamp non ha alcun desiderio di porvi fine. Perciò egli sarà particolarmente ingegnoso e crudele nel combattimento. Se qualcuno entra nella sua area egli lo osserverà da un posto nascosto. Se gli intrusi sembrano deboli egli li prenderà prigionieri, sperimentando su di loro e trasformandoli in zombie di palude o teschi spettri. Se sembrano essere una potenziale minaccia egli agirà contro di loro usando i suoi zombie di palude e i teschi spettri. Mentre i suoi servi stanno tenendo gli avversari occupati egli userà i suoi incantesimi per attaccare i suoi nemici e proteggersi da loro. Egli userà Avvizzimento e Terribile Maledizione di Azathoth come incantesimi offensivi e Defletti Danno per proteggersi degli attacchi. Una volta che i suoi Punti Magia sono esauriti egli inizierà un combattimento fisico. Se pensa che la sua esistenza sia minacciata egli proverà a scappare. Se non riesce a fuggire tenterà di contrattare per la continuazione della sua esistenza.

Egli è quasi completamente immune alle armi che impalano, prendendo solo 1 punto per colpo da queste armi. Inoltre egli subisce solo la metà dei danni dalle altre armi.

Egli deve passare la maggior parte del suo tempo nell'acqua di palude o inizia a disseccarsi. Egli perderà in modo permanente 1 punto di COS per ogni ora che passa fuori dall'acqua della palude. Se la sua COS raggiunge lo zero egli cessa di vivere. A meno che non si dissecchi o sia distrutto la sua esistenza continuerà indefinitivamente.

Papa Swamp, Stregone

	19	DES	10	INT	17
COS	22	FAS	N/A	VOL	20
TAG	14	SAN	0	EDU	18

Movimento: 6

PF: 18

Bonus al danno: +1D6

Perdita di sanità: 1/1D8 vedendo Papa Swamp.

Armatura: nessuna, ma le armi che impalano fanno 1 punto danno e le altre metà danno.

Armi: Pugno 65%, 1D3+1D6, Coltello 60%, 1D4+2+1D6, Bastone 56%, 1D8+1D6

Abilità: Ascoltare 45%, Contrattare 65%, Individuare Cose Nascoste 55%, Latino 30%, Muoversi silenziosamente 35%, Nascondersi 45%, Navigazione 30%, Occulto 80%, Parlare Inglese 95%, Parlare Spagnolo 75%, Parlare Veloce 25%, Persuadere 25%, Psicologia 25%, Seguire Tracce 25%, Storia Naturale 55%.

Incantesimi: Creare Zombie di Palude, Creare Torso Guardiano, Creare Teschi Spettro, Terribile Maledizione di Azathoth, Avvizzimento, Segno degli Antichi, Defletti Danno.

Zombie di Palude

Descrizione: Gli zombie di palude sono il prodotto di una magia particolarmente orribile. Essi sono simili ai normali zombie sotto molti aspetti, peraltro sono considerevolmente più intelligenti. Come gli zombie normali sono pressoché immuni alle armi che impalano, prendendo solo 1 punto per ogni colpo ricevuto da queste armi. Essi inoltre prendono solo metà danni dalle altre armi.

La magia impiegata per creare uno zombie di palude lo fornisce del punto VOL necessario per animarlo. Mentre lo zombie è scarso come volontà ha un'intelligenza molto vicina a quella umana. Perciò è capace di impegnarsi in azioni che richiedano intelligenza, come usare armi ed evitare pericoli evidenti. L'intelligenza non include le capacità possedute dalle vittime da cui lo zombie è stato creato, dato che lo spirito della vittima è stato rimpiazzato dal punto VOL del mago creatore. Lo zombie di palude conserva deboli ricordi delle abilità motorie di base della vittima ("memoria dei muscoli") e queste rimanenze permettono allo zombie di eseguire comandi e combattere. Le tracce di memoria causano a volte strani comportamenti. Per esempio uno zombie di palude che sia stato creato da uno scrittore può "scrivere" su dei fogli con le sue dita. L'incantesimo impiegato per creare uno zombie di palude lo provvede dell'abilità di comunicare, quantunque in maniera limitata. Uno zombie di palude parla nella lingua originaria della vittima da cui è stato creato al 5% X INT'. Anche se lo zombie di palude non parla il linguaggio del suo creatore questi sarà in grado di rendere comprensibili i suoi comandi.

In combattimento uno zombie di palude può combattere con armi, incluse le armi da fuoco. Queste armi sono normalmente usate alla percentuale base per gli umani. Uno zombie di palude, come un normale zombie, è molto difficile da distruggere. A differenza di un normale zombie uno zombie di palude deve passare la maggior parte del suo tempo in acque di palude o comincia a essiccarsi. Uno zombie di palude perde permanentemente 1 punto di COS per ogni ora che trascorre fuori dall'acqua di palude. Se la COS dello zombie di palude raggiunge 0 esso cessa di esistere. Almeno che uno zombie di palude si essicchi o sia distrutto continuerà a vivere indefinitivamente. Se il suo creatore muore esso perderà ogni motivazione e si limiterà a vagare senza scopo. Questi zombie non resisteranno agli attacchi.

Zombie di palude 1-9 erano i soldati Confederati che entrarono nella palude cercando schiavi fuggitivi. Al loro posto trovarono Papa Swamp e una morte terribile. Zombie di palude 10-15 erano i soldati che si diedero al banditismo. Zombie di palude 16-19 erano membri del team universitario. Questi zombie erano Daniel Ricker, Marilyn Frie, Fred Draker e Wilbur Brown.

Zombie di Palude, Maligna Progenie della Palude Maledetta

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9
FOR	3D6x1,5	15-17	10	24	18	14	17	20	9	14	18
COS	3D6x1,5	15-17	17	15	16	14	18	23	9	12	17
TAG	3D6	10-11	12	14	17	13	9	8	11	11	10
INT	2D6	7	9	6	6	6	7	8	5	5	7
VOL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DES	2D6	7	5	11	10	6	6	12	8	2	4
PF		13-14	15	15	17	14	14	16	10	12	14
Armi			S	F	F	B	B	F	B	F	B
Bonus al danno		+1D4		+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	0	+1D4	+1D4

Caratteristiche	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19
FOR	11	18	20	20	18	20	11	12	18	13
COS	18	20	24	21	15	11	11	20	15	11
TAG	12	7	11	13	10	13	11	7	10	7
INT	5	5	2	7	2	5	9	7	10	7
VOL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DES	7	11	10	10	6	7	5	8	9	6
PF	15	14	18	17	13	12	11	14	13	12
Armi	B	F	F	F	B	F	N	N	N	N
Bonus al danno	0	+1D 4	+1D 4	+1D 6	+1D 6	+1D 6	0	0	+1D 4	+1D 4

Movimento: 6

Armi: Tutti possono colpire con il pugno al 50%, 1D3+bonus al danno, alcuni sono muniti di armi.

B=Baionetta 25%, 1D4+2+bonus al danno.

S=Sciabola 15%, 1D8+1+bonus al danno.

F=Fucile (usato come bastone) 25%, 1D8+bonus al danno.

N=Niente

Armatura: Nessuna, ma le armi che impalano fanno solo 1 punto di danno e tutte le altre metà danno.

Perdita di sanità: 1/1D8 punti sanità se si vede uno zombie di palude.

Teschio spettro

Descrizione: I Teschi Spettro sono creati usando l'incantesimo Crea Teschio Spettro sotto descritto. Il teschio spettro è “alloggiato” nel teschio della vittima e quando disturbato il teschio spettro sembra fluire fuori dalle orbite come disgustoso vapore. Una volta che si è formato esso sembra un orribilmente distorto teschio spettrale. Esso vola attorno a gran velocità ma rimane in un raggio di 50 metri dal suo teschio.

I teschi spettro non sono completamente sotto il controllo del loro creatore. A causa dell'orrore della loro condizione e dell'astio che certamente sentono verso il loro artefice sono spesso inclini alla ribellione. Per poter obbligare un teschio spettro a obbedire a un suo comando il creatore deve confrontare la



sua VOL contro la VOL del teschio spettro sulla tabella resistenza. Se il tiro fallisce il teschio spettro farà quello che desidera sino a quando il controllo potrà essere riaffermato. Se il tiro riesce il teschio spettro eseguirà l'ordine. Se il creatore del teschio spettro tira un 00 il teschio spettro sarà libero dall'incantesimo e attaccherà il suo creatore cercando di distruggerlo.

A causa dell'orrore della loro creazione e della loro esistenza i teschi spettro sono inclini a compiere atti di terribile violenza contro i viventi. A causa di questo essi tenderanno ad attaccare le persone che avranno la sfortuna di incontrarli.

I Teschi Spettro possono essere distrutti sconfiggendoli in combattimento o distruggendo il loro teschio. I teschi sono sorprendentemente difficili da distruggere e hanno un numero di Punti ferita uguale alla loro VOL. I teschi spettro hanno solo INT e VOL, entrambe determinate tirando 3D6.

Un teschio spettro può allontanarsi per un massimo di 100 yarde (50 metri circa) dal teschio che lo ospita. Essi sono molto attenti a quanto succede nei pressi dei loro teschi e saranno indotti a investigare se disturbati. Con ogni probabilità una volta usciti essi attaccheranno chiunque incontrano.

Combattimento: i teschi spettro non sono entità solide e corporee e non sono vulnerabili alle armi fisiche. Un teschio spettro attacca confrontando la sua VOL contro la COS della vittima. Se il teschio spettro ha successo la vittima perde 1D6-1 punti di COS. Durante l'attacco sembra che il teschio stia mordendo e colpendo la vittima, e questo causa ferite visibili. La vittima riguadagna 1 punto COS per ogni settimana, se sopravvive. Se il teschio spettro esce sconfitto dal confronto perde 1 punto della sua VOL. Se la sua VOL scende a zero si dissolve e va incontro al suo destino finale. I teschi spettro possono essere colpiti anche da attacchi magici che abbiano influenza sulla VOL. I teschi spettro non riguadagnano i punti VOL persi. Quando il creatore di un teschio spettro muore il teschio spettro è libero di andare incontro al suo destino.

Teschi Spettro, i morti senza pace

Caratteristiche	Tiri	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6
INT	3D6	10-11	12	11	12	13	10	9
VOL	3D6	10-11	13	14	12	10	9	7

Perdita di sanità: vedere un teschio spettro costa 1/1D8 Punti Sanità

Torso Guardiano

Descrizione: un torso guardiano è il prodotto di una magia particolarmente crudele. Un torso guardiano è creatura un torso umano preparato in modo particolare che viene tenuto orribilmente in vita attraverso la magia impiegata per crearlo. Un torso guardiano consiste in un torso e una testa umani. Il corpo non ha arti. Il torso guardiano non è particolarmente pericoloso. (eccetto che per la possibilità di causare insanità) data la sua incapacità di usare armi.

Un torso guardiano serve il suo padrone facendo la guardia a un'area e informando grazie alla magia il suo padrone quando succede qualcosa. Questa capacità permette al torso di comunicare con il suo creatore sino a una distanza di 1.000 metri. Questa comunicazione è decisamente limitata e trasmette un numero molto limitato di informazioni, come il semplice fatto che il torso ascolta o vede qualcosa che ha destato la sua attenzione. Data la mancanza di arti il torso non può mai lasciare il suo posto (letteralmente) e la magia usata per crearlo ha migliorato i suoi sensi. Perciò questo ne fa una sentinella ideale.

Un torso guardiano è un'efficiente guardiano ma è creatura una particolarmente atroce modo di torturare qualcuno che ha guadagnato l'odio del creatore. Un torso guardiano mantiene la sua piena

intelligenza e memoria, per cui è consapevole della sua terribile condizione ma incapace di fare qualcosa per risolverla.

A causa della magia usata nell'incantesimo il torso guardiano non morirà per cause naturali. Il solo modo in cui un torso guardiano può perire è in modo violento o per la morte del suo creatore. Inutile a dirsi un torso guardiano desidererà la morte come niente altro. Sfortunatamente per il torso guardiano l'incantesimo usato per crearlo gli impedisce di disobbedire al suo padrone e cercare la morte.

Torso Guardiano, l'Orribile Mezzo Essere

Caratteristiche	Tiri	Media	Statistiche
CON	3D6	10-11	11
TAG	1D6	3	4
INT	3D6	5-6	7
VOL	3D6	10-11	11
PF		7	8

Movimento: 0

Bonus al Danno Medio: n/a.

Armi: Nessuna.

Armatura: Nessuna.

Abilità: Ascoltare 65%, Individuare cose nascoste 65%

Perdita di Sanità: 0/1D6 Punti sanità per aver visto un torso guardiano.

Nuovi incantesimi

Palude Maledetta

Questo incantesimo è lanciato sopra una piccola area di palude (circa 20 yarde per 20 yarde – 18 metri x 18 metri) e la trasforma in un'area maledetta. Prima che l'incantesimo possa essere lanciato due corpi umani devono essere fatti a pezzi e gettati nella palude. Questi resti devono essere lasciati a imputridire per una settimana. Dopo questa settimana l'incantatore deve versare almeno dieci litri di sangue umano nella palude intonando un canto. Questa parte dell'incantesimo richiede 12 punti magia e 1D6 punti sanità. Una volta che questa parte dell'incantesimo è completata l'incantatore deve prendere un teschio umano e intagliarlo con gli arcani simboli richiesti, ponendo 3 punti VOL su di esso. Questo teschio deve essere lanciato nella palude quando la parte finale del rituale è terminata. Dopo che il teschio è lanciato nella palude l'area è effettivamente maledetta e pronta a produrre zombie di palude. Se il teschio è rimosso dall'area dell'incantesimo questo verrà spezzato e l'area non sarà più maledetta. Dato che il teschio giace in una palude sarà abbastanza difficile trovarlo.

Creare Zombie di Palude

Questo incantesimo richiede un'area preparata di palude maledetta grazie all'incantesimo Palude Maledetta, come pure uno o più corpi umani. I corpi devono essere morti di recente (ancora caldi) e intatti abbastanza da permettere loro di muoversi una volta che siano stati rianimati. I corpi devono essere spruzzati con sangue umano fresco e poi sommersi nella palude maledetta. Dopo che i corpi sono stati sommersi l'incantesimo deve essere lanciato. L'incantesimo costa 1D10 punti sanità per essere lanciato e deve essere ripetuto per un periodo di sette giorni. Ogni giorno l'incantatore deve

passare almeno un'ora a condurre il rituale a fianco della palude. Ogni rituale costa 3 punti magia per ogni cadavere che deve essere rianimato. Dopo che 21 punti magia sono stati investiti in ogni cadavere essi ritorneranno a una sembianza di vita e usciranno dalla palude maledetta per eseguire gli ordini del loro padrone.

Creare torso guardiano

Questo incantesimo richiede un corpo umano vivente. Mentre l'incantesimo è in corso l'incantatore deve rimuovere gli arti della vittima senza ucciderlo. Questo processo costerà alla vittima 1/1D10 punti sanità. L'incantatore deve spendere sei punti magia e successivamente deve rimuovere l'addome della vittima. La magia tiene la vittima in vita attraverso un fenomeno che le costerà altri 1/1D10 punti sanità. L'incantatore deve poi installare il torso su un robusto palo e investire un punto VOL nel torso. Eseguire questo incantesimo costa 1D10 punti sanità all'incantatore. Quando l'incantesimo è completato la vittima è ancora orribilmente viva. La vittima perde 1/1D10 punti sanità per ogni giorno che passa come torso guardiano, sino a quando non diviene completamente pazzo. A questo punto la vittima diventa il leale torso guardiano del suo creatore.

Creare Teschio Spettro

Per poter lanciare questo incantesimo l'incantatore deve disporre di una vittima vivente e di un crogiolo di oro fuso. Questo oro deve essere preparato prima dell'incantesimo e impregnato con 6 punti magia dall'incantatore. L'incantesimo richiede anche 1 punto VOL e 1D10 punti sanità. Non appena l'incantesimo è lanciato l'incantatore deve tagliare la testa della vittima e poi rimuovere attentamente la pelle e i muscoli dal teschio. Il teschio è poi attentamente pulito dal sangue e dal sangue rappreso. Dopo che il teschio è pulito l'incantatore deve applicare l'oro fuso al teschio e formare gli arcani simboli richiesti. A questo punto l'incantatore deve confrontare la sua VOL contro la vittima. Se ha successo la vittima sarà trasformata in un teschio spettro che è condannato a servire l'incantatore. Se la vittima vince l'incantesimo fallisce, l'incantatore perde permanentemente il punto di VOL e la vittima passa alla vera morte.

Testi dei miti

Obscuridad Libro (Libro dell'Oscurità) – *in spagnolo, scritto da Ferdinand Sanchez, 1641*. Esistono solo sei copie di questo libro. C'erano originariamente dodici copie scritte tra il 1641 e il 1702, ma sei di loro andarono distrutte nel corso degli anni. Si sa che una copia è nella Biblioteca Vaticana e un'altra è proprietà di un museo privato in California. Questo libro contiene un'estesa e sorprendentemente coerente discussione su alcuni aspetti dei Miti. *Perdita di sanità 1D3/1D6; Miti di Cthulhu +5 %; moltiplicatore di incantesimi X1. Il libro contiene l'incantesimo per creare il Segno degli Antichi.*

Note sui principi della magia violenta – *in latino, scritto da Aleister Smythe, 1727*. Solo una copia di questo libro esiste. Questo libro contiene una vasta serie di appunti sulla magia che implica l'uso della violenza, come pure una breve discussione sui Miti. Il libro è un volume scritto a mano su pergamena di alta qualità e rivestito in pelle. *Perdita di sanità 1D3/1D6; Miti di Cthulhu +3 %; moltiplicatore di incantesimi X3. Il libro contiene La terribile maledizione di Azathoth, Avvizziamento e Defletti colpo.*

Testi per i giocatori

Testo #1

Da *Oscure leggende del vecchio Sud*, 1918 autore Reginald Peirce

Una leggenda particolarmente strana racconta la storia di una bestia detta “Papa Swamp”. Questo essere si suppone sia stato un tempo un uomo. Trasformato da una terribile ed oscura magia “Papa Swamp” si suppone essere una terrificante mistura di uomo, alligatore, serpente ed acqua di palude. Questo essere è ritenuto colpevole del massacro di varie persone nel 1730. Al giorno d’oggi si dice che alcune delle persone svanite nelle paludi della Florida siano vittime di “Papa Swamp”.

Il libro *Misteri irrisolti della vecchia America* può essere trovato in diverse librerie e resta disponibile in alcuni grossi book store. Nonostante il fatto che sia stato scritto da una ex celebrità dei talk show è sorprendentemente accurato e ben scritto.

Testo #2

Da *Misteri irrisolti della vecchia America*, 1994 autore Daniel Barker-

Una serie di uccisioni particolarmente raccapriccianti si crede sia avvenuta in quella che attualmente è la Florida. Nel 1730 un pazzo conosciuto come “Papa Swamp” si dice sia emerso dalla palude ed abbia ucciso diverse persone. Secondo alcune storie tramandate attraverso gli anni le vittime furono letteralmente fatte a pezzi. Si racconta che, in alcuni casi, i loro cuori vennero tirati fuori dal torace ed i loro crani frantumati. Sfortunatamente questa storia non può essere adeguatamente verificata dato che non viene riportata la località dove le vittime vennero sepolte. Peraltro, se la storia dovesse essere vera, si tratta di una delle prime stragi compiute da un folle in America del Nord. Secondo alcune delle storie “Papa Swamp” fu un uomo chiamato “Aleister Smythe”. Smythe, così raccontano le storie, venne in Florida dalla Virginia e abitò in una casa costruita nella palude...

Testo #3

Da *Raccolta di diari – Volume III*, 1973 edita da Carmen Dion, André Porter e Pat Reaves-

Brani tratti dal diario di Eric Cornwall, proprietario di una piantagione in Virginia.

21 luglio, 1708

... Ho comprato diversi buoni schiavi oggi, compreso un sano e sorprendentemente istruito ragazzo chiamato "John". Quelli intelligenti sono una benedizione ambigua. Gli schiavi svegli apprendono facilmente, ma spesso hanno idee che li conducono alle frustate. Come dice il mio capocampo, uno schiavo frustato non lavora bene per un pezzo, così io preferirei risparmiare la frusta il più possibile...

12 agosto, 1713

... Uno dei supervisori ha scoperto alcuni schiavi che stavano celebrando una sorta di rituale pagano. Egli li ha bastonati per bene ed è sicuro che ci penseranno due volte prima di praticare questa sorta di adorazione del demonio nel paese di Dio. Sono preoccupato per l'influenza che queste idee anticristiane hanno sui giovani schiavi: Essi possono essere salvati, ma alcuni di loro, specialmente John, stanno mostrando troppo interesse per queste cose...

14 aprile, 1714

... Un nuovo vicino si è installato nel vecchio posto degli Hempstead. Karl Hempstead e la sua intera famiglia sono caduti vittime di una sorta di sifilide o di qualche altra brutta malattia solo qualche mese fa. Il nuovo vicino sembra abbastanza amichevole, ma non sono sicuro sul suo diritto a prendere possesso delle terre degli Hempstead. L'ufficiale locale sembra soddisfatto della sua storia riguardante una parentela con la signora Hempstead, ma qualcosa in lui mi sembra sbagliata....

21 ottobre, 1715

... Uno dei miei sorveglianti ha trovato alcuni schiavi impegnati in un altro di quei vili rituali pagani. Stavolta ha colto in fallo molti degli schiavi giovani. Ho deciso di vendere questi schiavi irrequieti....

24 ottobre, 1715

.... Il signor Smythe è venuto a farmi un'offerta per John. Ho cercato di fargli acquistare anche altri schiavi, ma era interessato unicamente a John. Smythe continua a preoccuparmi, anche se appare abbastanza affabile. Sebbene mia moglie sostenga che è un semplice effetto ottico potrei giurare di averlo visto con espressione irrisoria e malvagia durante la messa....

3 maggio, 1723

... Due miei schiavi sono scomparsi . Gli altri schiavi dicono che un "uomo nero" è venuto a prenderli nella notte. Sembrano veramente spaventati da questo "uomo nero". Quando gli ho chiesto chi era questo uomo nero, e perché erano così spaventati da uno della loro razza, uno dei vecchi mi ha detto che esso aveva molti nomi, e che non apparteneva ad una specie umana, fosse nera o bianca. Per qualche ragione penso che gli schiavi fossero sinceri, per cui ho limitato la loro punizione a quattro frustate a testa. Uno dei compratori di cotone mi ha detto che Smythe non ha venduto cotone quest'anno, e che quando ha cavalcato attraverso le sue terre si è accorto che Smythe ha lasciato i campi incolti. Apparentemente egli ha anche venduto molti dei suoi schiavi. Io divento sempre più sospettoso su di lui...

4 marzo, 1724

...Tom Tremaine mi ha fatto visita oggi. Ha detto che due delle sue vacche e uno dei suoi schiavi migliori sono andati persi. Mi ha raccontato che il suo cane ha iniziato ad abbaiare la scorsa notte intorno a mezzanotte, ma lui non gli ha prestato ascolto dato che ha pensato che il cane fosse stato disturbato da un procione. Tra la gente se mormora che una strega potrebbe essere in zona, ma questa è una superstizione senza senso, o almeno lo spero...

12 febbraio, 1725

... David è venuto da me oggi e mi ha detto che lui ed alcuni dei ragazzi hanno tenuto d'occhio Smythe e lo hanno visto nei boschi mentre continuava a gridare "yogatoth" e "gnarlsteps" e faceva altre strane cose. Ha detto che lui e i ragazzi vogliono andare a chiedere spiegazioni a Smythe e vedere quali cattive cose stesse perpetrando. Ho consigliato prudenza, ma i giovani a volte possono essere così sconsiderati...

14 febbraio, 1725

... Ho scoperto questa mattina che David ed i suoi compagni sono andati a casa di Smythe la scorsa notte, per avere delle spiegazioni. David continua a non essere sicuro di quello che è successo, ma qualcosa gli ha procurato alcune brutte bruciature sul torace. Egli ha affermato che Smythe ha messo un malocchio su di lui, ma non sono sicuro di cosa pensare. David ha detto che lui ed i suoi compagni hanno trovato Smythe e John mentre camminavano in cerchio conducendo un qualche tipo di rituale pagano. Egli ha detto che c'erano anche gli schiavi scomparsi, ma stavano immobili con gli occhi vacui. David ha detto che quando lui ed i ragazzi hanno fatto irruzione nel cerchio Smythe ha lanciato gli schiavi contro di loro. David mi ha detto che il suo gruppo, dopo averli avvertiti, ha sparato addosso agli aggressori, ma gli schiavi hanno continuato a venire avanti. Egli ha detto che puzzavano come se fossero morti, così tutti loro scapparono via.

15 febbraio, 1725

... Io ed alcuni degli uomini e dei giovani abbiamo cavalcato sino alla casa di Smythe con i moschetti carichi. Lo abbiamo affrontato sulla porta di casa e gli abbiamo chiesto notizie degli schiavi. Quando non ha potuto darci risposte soddisfacenti siamo entrati di forza. Non potrò mai raccontare tutti gli orrori che vidi questo giorno, ma sia sufficiente dire che non potrò mai dimenticare quegli uomini morti che continuavano a camminare. Sparammo su Smythe e lo ferimmo mentre fuggiva da noi. Nonostante iniziassimo subito ad inseguirlo egli riuscì a sfuggirci. Frustrati ritornammo alla casa ed appiccammo il fuoco, bruciando la morte all'interno. Non abbiamo mai trovato John, così posso solo supporre che egli sia scappato insieme al suo padrone...

