

La creatura nel parco © 1996

Di Michael C. LaBossiere

Ontologist@aol.com

Call of Cthulhu

Introduzione

Questa avventura è destinata a un gruppo di investigatori esperti ed è ambientata nell'area in cui si sono svolti gli avvenimenti della guerra franco-indiana (attorno alla moderna Pennsylvania e al fiume Ohio). È un'avventura degli anni '90, ma può essere ampiamente modificata per essere utilizzata in un altro periodo di tempo.

L'avventura inizia con la morte misteriosa di un amico e mette gli investigatori contro un orrore generato durante la guerra franco-indiana (il fronte nord americano della guerra dei sette anni, che vide contrapposti inglesi e francesi – ndt).

Gli investigatori possono sconfiggere un essere maledetto che ruba i volti dei viventi, o finiranno anche loro come cadaveri ammuffiti e senza volto?



Informazioni Legali

Questa avventura è un copyright del 1996 del Dottor. Michael C. LaBossiere. Può essere distribuita 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.opifex.cnhost.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 un marchio registrato Chaosium Inc's registered per il loro gioco di orrore e meraviglia nei mondi di HP Lovecraft. Per ulteriori informazioni, contattare Chaosium Inc., 950-A 56th St, Oakland, CA 94608 – o chiamate al 510-595-2440. Visitate la pagina web della Chaosium a www.chaosium.com/cthulhu.

Informazioni per il Custode

La guerra franco-indiana è stata combattuta per quasi un decennio e alla fine ha portato alla dominazione inglese nel Nord America.

Ci sono state molte battaglie che sono state registrate nei libri di storia e ce ne sono alcune che sono andate perse nell'oscurità del passato.

Una di queste battaglie coinvolse una piccola forza di soldati inglesi brutalmente assassinati da un'oscura tribù che adorava esseri aberranti.

Questa tribù era odiata e temuta dagli altri nativi americani che vivevano nella zona, tanto che quando una forza di rappresaglia di soldati inglesi e guerrieri Mohawk venne a cercare i responsabili del massacro, gli abitanti locali diedero loro le indicazioni necessarie.

La battaglia fu breve e brutale e portò allo sterminio quasi completo della tribù.

Sfortunatamente per l'ufficiale inglese, Daniel Tucker, uno dei sopravvissuti era uno sciamano particolarmente potente e malvagio.

Questo sciamano progettò la sua vendetta per anni e nel 1766 mandò una piccola banda di guerrieri per

catturare Daniel Tucker.

Tucker fu portato dallo sciamano che lo trasformò in un ladro di facce usando una magia oscura e terribile.

Il malvagio sciamano quindi usò Tucker per uccidere gli uomini che erano sotto il suo comando.

La vendetta del malvagio sciamano sarebbe stata completata, tranne per il fatto che uno dei guerrieri Mohawk, "Orso Ringhiante", che aveva stretto amicizia con Tucker, non era impreparato per quanto riguarda la magia.

Questo guerriero consultò gli anziani e gli sciamani e imparò molto sul ladro di facce.

Orso Ringhiante andò da Jonathan Tucker, fratello di Daniel e ufficiale inglese, informandolo di quello che stava succedendo.

Jonathan Tucker, Orso Ringhiante e una piccola forza di soldati inglesi e guerrieri Mohawk partirono per uccidere il malvagio sciamano.

La spedizione arrivò al piccolo forte che Daniel Tucker aveva comandato solo per scoprire che tutti gli uomini erano stati uccisi e le loro facce rimosse.

Per le due settimane seguenti i soldati e i guerrieri combatterono i guerrieri dello sciamano e rintracciarono il ladro di facce.

Alla fine, Orso Ringhiante trovò il rifugio dello sciamano e lo uccise.

Orso Ringhiante si era aspettato che il ladro di facce morisse alla morte del suo creatore, ma le sue informazioni si rivelarono inesatte.

Per i tre giorni successivi il ladro di facce compì delle incursioni e uccise soldati e guerrieri.

Durante questo periodo, Orso Ringhiante lavorò a ritmo frenetico per costruire una "tomba" in cui imprigionare il ladro di facce.

Quando la "tomba" fu completata, solo Tucker, Orso Ringhiante, un soldato inglese di nome John Trask e un guerriero Mohawk erano rimasti in vita.

Guidati da Orso Ringhiante, gli uomini rintracciarono il ladro di facce e combatterono con esso.

Durante la ricerca John Trask fu colpito al petto con un moschetto e disse agli altri di lasciarlo sotto un albero.

Certo di essere prossimo alla fine Trask, scrisse la storia degli eventi che si erano verificati (vedi Allegato n. 1).

Gli altri andarono avanti senza di lui.

Nella battaglia finale, il guerriero Mohawk morì per primo, seguito da Jonathan Tucker.

Ferito mortalmente, Orso Ringhiante colpì il ladro di facce con un ultimo lancio del suo tomahawk da guerra e ne spinse il corpo nella "tomba".

Con il suo ultimo respiro incise il Segno degli Antichi nella pietra e pronunciò l'incantesimo che sigillava la "tomba".

John Trask si trascinò fino al vecchio forte e cadde nell'incoscienza per quasi due giorni, ma fu abbastanza fortunato da essere trovato da un gruppo di ricerca inglese.

Fu riportato alla civiltà e alla fine si riprese abbastanza da tornare e cercare i suoi amici.

A causa della vasta estensione delle foreste e della presenza di indigeni ostili, non fu mai in grado di trovare i corpi.

I suoi scritti dell'evento furono tenuti dalla sua famiglia e alla fine ceduti a un museo.

Il ladro di facce che un tempo era stato Daniel Tucker rimase per oltre due secoli nella sua "tomba", tenuto in una specie di sospensione dall'incantesimo, finché alcuni operai edili portarono alla luce la sua prigionia e rimossero il Segno degli Antichi.

Il ladro di facce riprese conoscenza e si allontanò dalla tomba, ponendo così le basi per l'inizio dell'avventura.

Cronologia dell'avventura

Questa tabella mostra gli eventi che si verificano immediatamente prima dell'inizio dell'avventura.

La colonna "Giorni" elenca il numero di giorni prima dell'inizio dell'avventura in cui si sono verificati gli eventi.

La colonna "Eventi" elenca ciò che è successo durante quei giorni.

Giorni	Eventi
14	Gli operai edili portano accidentalmente alla luce la "tomba" del ladro di facce e trovano uno scheletro. La polizia viene chiamata e porta lo scheletro dal coroner per farlo esaminare. Il Segno degli Antichi che imprigiona il ladro di facce viene rimosso da uno degli operai, permettendo all'essere di scappare dopo il tramonto.
13	Il ladro di facce attacca e uccide sei adolescenti nel parco a tarda notte. Questo si verifica nell'area "A" sulla mappa del parco. La creatura trascina cinque dei corpi nell'area "9" sulla mappa del parco e usa il loro sangue per iniziare il rituale di preparazione del sito, completando il primo palo. Il ladro del viso alla fine seppellisce tutti i corpi nell'area "A."
12	L'esaminatore medico stabilisce che lo scheletro ha più di 100 anni. Il cantiere è dichiarato potenziale sito archeologico e la costruzione viene interrotta. Il ladro di volti continua il suo rituale e completa il secondo palo. I genitori di quattro adolescenti scomparsi li denunciano mentre i genitori degli altri due pensano che siano scappati di casa e sono felici di essersene liberati.
11	David Brant e i suoi studenti laureati arrivano per iniziare i loro scavi. Il ladro di facce completa il terzo palo.
10	Brant e la sua squadra continuano il loro lavoro. Il ladro di facce completa il quarto e ultimo palo.
9	Il proprietario del cantiere, Jack West, minaccia Brant e scoppia una rissa. West viene arrestato, ma Brant non lo denuncia. Il ladro di facce termina la preparazione del suo sito rituale e uccide una giovane donna, Carol Stenhegan, nel sito "B." Vi nasconde il corpo e porta la faccia della ragazza al suo sito rituale per prepararla. Lo staff del parco trova una pozza di sangue nel parcheggio di fronte al sito rituale del ladro di facce.
8/6	Aspettando che la preparazione del viso finisca, il ladro di facce esplora l'area. La scomparsa di Carol Stenhegan viene denunciata dalla sua compagna di stanza.
5	La faccia di Carol è pronta e il ladro di facce uccide la sua seconda vittima, Carl Porter, nella zona "C." Nasconde il suo corpo nell'area "C" e inizia i preparativi sul viso di Porter. Tim Williams, che stava correndo con Porter, lo vede mentre il ladro di facce gli sta strappando la faccia, rivelandosi per quello che è. Terribilmente scosso da questi eventi, Williams sfugge al ladro di facce e corre senza meta per tutta la notte, finché non viene trovato dalla polizia e portato in ospedale.
4	Alla fine la polizia ottiene una storia semi-coerente da Williams e inizia la ricerca. Il ladro di volti decide di mantenere un profilo basso per qualche tempo. Basandosi sulla storia di Porter, la polizia ritiene che l'assassina sia Stenhegan.
3	La polizia cerca nel parco e trova le scarpe di Porter appese a un albero e la sua mano nelle vicinanze. La polizia intensifica le pattuglie del parco ed esorta le persone a non andare nel parco da soli o di notte.
2	La polizia trova il corpo senza volto di Porter abilmente sepolto sotto un albero caduto. La polizia decide di mantenere segreti al pubblico i dettagli sul corpo di Porter.
1	L'investigatore che conosceva Porter viene chiamato per il funerale e riceve informazioni su come è morto Porter.

Coinvolgere gli investigatori

Prima di cominciare l'avventura il Custode dovrebbe scegliere uno degli investigatori come amico di Carl Porter.

L'avventura inizierà dopo che l'investigatore che conosceva Porter verrà a conoscenza della sua morte. La sorella di Porter, Elizabeth, sta organizzando il funerale e si aspetta che l'investigatore sia presente. La donna racconterà all'investigatore la natura orribile della morte di Porter e dirà che la polizia non sta facendo un buon lavoro nel trovare il suo assassino.

Dato che Elizabeth, conversando con il fratello, è venuta a sapere di qualcuna delle avventure degli investigatori, chiederà all'investigatore di chiamare i suoi compagni e di indagare sulla morte del fratello.

Informazioni per i giocatori

Indagare su Porter, Williams e Stenhegan

Carl Porter era un contabile di una società di medie dimensioni, single, era ritenuto molto affidabile e ben inserito.

Era in ottima salute dato che correva e frequentava regolarmente un centro benessere.

Non aveva nemici noti e nessuno avrebbe potuto avere qualche ragione per volerlo morto.

Il suo amico, Tim Williams, lavora come manager in un negozio di dischi.

Le passate conversazioni tra Porter e l'investigatore suo amico suggeriscono che Williams, dopo un esaurimento nervoso all'università, aveva sofferto di qualche problema con la tossicodipendenza e che Porter era il suo mentore in un programma di riabilitazione.

Gli investigatori hanno due fonti primarie di informazioni sulla morte di Porter: i rapporti della polizia e Williams.

Se gli investigatori hanno accesso ai rapporti della polizia o sono in grado di conquistare la fiducia di alcuni agenti di polizia locali, saranno in grado di conoscere alcune o tutte le seguenti informazioni:

- 1) Porter è stato ucciso nel parco 5 giorni prima dell'inizio dell'avventura.
- 2) La mano di Porter è stata trovata tre giorni fa nel parco.
- 3) Il corpo di Porter è stato trovato sepolto sotto un albero caduto nel parco.
- 4) Il corpo di Porter è stato trovato privo di una mano (che è stata recuperata) e della pelle del viso (che non è stata recuperata).
- 5) La principale sospettata è Carol Stenhegan, la cui scomparsa è stata segnalata 9 giorni prima dell'inizio dell'avventura.

Se gli investigatori saranno in grado di ottenere l'accesso al rapporto del medico legale o di ottenere la fiducia di qualcuno che lavora nell'ufficio del coroner, saranno in grado di conoscere alcune o tutte queste informazioni:

- 1) Porter è stato ucciso da una combinazione di trauma contundente al petto e ferita da arma da taglio nell'addome.
- 2) Il trauma contusivo sembra essere da un impatto molto potente, forse da una mazza da baseball.
- 3) La pugnalata è eccezionalmente profonda e fatta con un'insolita abilità.
- 4) La mano mancante sembra essere stata strappata con una forza enorme, che ha causato la distruzione del polso.
- 5) La faccia di Porter è stata rimossa con precisione chirurgica.

Se gli investigatori controllano Williams, scopriranno che si trova in una stanza d'ospedale privata, sottoposto a trattamento medico.

Se gli investigatori sono in grado di convincere lo staff che sono amici di Williams, investigatori ufficiali, medici personali o che hanno una buona ragione per cui dovrebbero essere autorizzati a parlare con Williams, uno o due investigatori saranno autorizzati a parlare con lui.

Williams sarà seduto su una sedia a leggere una rivista quando gli investigatori entreranno. Avrà uno sguardo spiritato negli occhi e sembrerà di essere quasi al limite. Ci sono diverse scatole di medicinali sul comodino, principalmente tranquillanti. Se gli investigatori chiedono di Porter, Williams racconterà la seguente storia:

"Carl e io stavamo facendo una corsa notturna nel parco. Sapevamo che il parco è chiuso quando è buio, ma entrambi eravamo rimasti bloccati al lavoro tutto il giorno. Eravamo in una zona boscosa quando abbiamo visto una donna che correva davanti a noi. Era molto carina e la vedemmo storcersi una caviglia e cadere. Carl è ... era ... molto meglio di me con le donne. Si è avvicinato e l'ha aiutata a rimettersi in piedi... Non penso che lei mi abbia visto... ha attaccato Carl. L'ho vista afferrarlo alla gola e colpirlo... poi ha preso in mano un coltello e lo ha pugnalato. Io... ho potuto vedere tutto molto chiaramente. Ho urlato e lei ha alzato lo sguardo su di me... Carl stava ancora lottando per la vita e l'ha colpita in faccia e poi... Dio... e poi... lui gli ha strappato completamente la faccia... è stato orribile... Dio è stato orribile... orribile... orribile!"

A questo punto Williams inizierà a urlare e correrà verso la porta. Anche se gli viene mostrata una foto della Stenhegan l'uomo inizierà immediatamente a gridare follemente. Una volta che Williams inizia a urlare, due infermieri e un inserviente entreranno nella stanza per calmarlo. Agli investigatori verrà detto di andarsene e non gli sarà permesso di vedere di nuovo Williams. Williams alla fine si riprenderà, ma resterà in terapia per il resto della sua vita. Se gli investigatori decidono di controllare Carol Stenhegan, troveranno due fonti primarie di informazione. Il primo è il rapporto della polizia e il secondo è la coinquilina della Stenhegan, Jenifer Stubbs. Secondo il rapporto della polizia, Stubbs ha riferito che la Stenhegan è scomparsa 8 giorni prima dell'inizio dell'avventura e lei è l'unica sospettata nell'assassinio di Porter. Dato i danni che Porter ha subito, la polizia crede che se la Stenhegan è coinvolta, deve aver comunque avuto un qualche aiuto. Gli investigatori verranno a conoscenza del nome e dell'indirizzo della compagna di stanza di Carol dal rapporto della polizia. Se decidono di interrogarla la ragazza sarà disposta a parlare con loro, perlomeno se le daranno una buona ragione per farlo. Se gli investigatori riescono a parlarle, lei dirà loro che la Stenhegan è andata a correre nel parco 9 giorni prima dell'inizio dell'avventura e che non è mai tornata. Se gli investigatori insinuano che Stenhegan sia stata coinvolta nella morte di Porter, Jenifer negherà con veemenza, dicendo che Stenhegan era una persona molto gentile. La Stenhegan era un'infermiera e le persone con cui ha lavorato lo confermeranno.

Indagare sugli adolescenti scomparsi

Se gli investigatori sono in grado di accedere ai rapporti della polizia e vengono a conoscenza degli adolescenti scomparsi, scopriranno che quattro adolescenti sono stati dichiarati scomparsi dai loro genitori nello stesso giorno. Secondo i rapporti, gli adolescenti erano noti per essere frequentatori del parco. Se gli investigatori parlano con i genitori che hanno denunciato la scomparsa dei loro figli e gli amici dei ragazzi, scopriranno che gli adolescenti andavano spesso nel parco e che la maggior parte di loro ha avuto piccoli guai con la polizia. Scopriranno anche che i genitori di due adolescenti pensano che i loro figli siano scappati e non siano preoccupati per questo, tanto da non denunciare l'accaduto. Gli altri genitori sono preoccupati per i loro figli e non pensano che siano scappati.

Se gli investigatori suggeriscono che gli adolescenti potrebbero essere stati coinvolti nella morte di Porter, gli verrà detto che gli adolescenti non erano angeli ma che è assolutamente impensabile che abbiano ucciso qualcuno.

I nomi dei ragazzi sono: Janet Anderson, Kevin Davis, Bert Trent, Ted Bunch, Keisha Lont e Jim Boyd. La polizia non ha indizi sulle sparizioni, ma alcuni ufficiali sospettano che la morte di Porter e la scomparsa della Stenhegan siano collegate alla scomparsa degli adolescenti.

Il sangue nel parcheggio

Se gli investigatori vanno in cerca di notizie su altri eventi insoliti, potrebbero essere in grado di venire a conoscenza dalla polizia o dal personale del parco che una pozzanghera di sangue è stata trovata nel parcheggio nove giorni prima dell'inizio dell'avventura.

Il sangue è stato analizzato ed è risultato essere sangue umano, ma la polizia non ha nessun indizio sul caso.

Il sangue è il risultato della creazione del sito rituale da parte del ladro di facce.

Gli investigatori potrebbero venire a sapere dal nonno di Brant che il sangue necessario per la creazione del sito rituale si deve trovare a meno di 30 piedi (10 metri) dalla faccia originale.

Parlando con David Brant

Gli investigatori dovranno parlare con Brant, poiché lui detiene le tre chiavi per affrontare con successo il ladro di facce, vale a dire il Segno degli Antichi mancante, gli scritti di John Trask e suo nonno. Brant passa la maggior parte del suo tempo nel sito archeologico.

Data la natura lenta dell'archeologia e il problema causato dalle occasionali interruzioni di West, Brant e il suo team saranno lì per almeno un mese, forse più a lungo.

Brant sta soggiornando in uno degli hotel della città insieme alla sua squadra di studenti neo laureati.

Gli investigatori non dovrebbero avere problemi per sapere della presenza di Brant, poiché la sua piccola spedizione è stata riportata diverse volte nelle notizie locali, principalmente a causa delle polemiche sulle spese statali per la ricerca.

Gli investigatori che non leggono il giornale locale, non guardano la TV e non ascoltano la radio potrebbero imbattersi in lui mentre è nel sito o mentre è nel parco, alla ricerca di indizi che potrebbero indicare altri siti che varrebbe la pena esplorare.

Brant è un po' ossessionato dal suo lavoro, ma sarà disponibile.

Brant è un esperto dei primi abitanti del Nord America e ha familiarità con molti dei loro miti, leggende e storie, la sua area di interesse speciale è la guerra franco-indiana.

Ha una copia del manoscritto di Trask, un disegno del Segno degli Antichi preso dalla "tomba" e suo nonno conosce parecchie cose della magia antica.

Brant sarà disposto a far fare agli investigatori un tour del sito, se questi sono disposti a seguire le sue regole su dove poter intervenire e su cosa possono toccare.

Sarà anche disposto a mostrare loro il Segno degli Antichi, ma non lo farà senza un motivo estremamente valido.

Egli non crede che il segno sia magico, tuttavia pensa che si tratti di un artefatto storico molto prezioso.

Se gli investigatori chiedono se sa qualcosa sulla "tomba", menzionerà lo scritto di Trask.

Sul suo portatile PowerBook Brant ha una copia del testo scritto da Trask e sarà disposto a diffonderla, se gli investigatori sembrano interessati.

Brant non crede che qualcosa di soprannaturale sia accaduto nel 1766.

Invece crede che un evento insolito, ma non soprannaturale, sia accaduto nell'area e che sia stato trasformato in un mito.

Lui dà qualche credito allo scritto di Trask, ma respinge le parti più insolite come il prodotto di una mente superstiziosa e non scientifica.

Indicherà il fatto che Trask ammette di essere stato gravemente ferito e non è raro che le persone perdano la loro razionalità quando sono gravemente ferite.

La testimonianza lasciata da Trask è la seguente:

Nell'anno di nostro Signore 1766,

Scrivo queste note sapendo che potrebbe essere l'ultima cosa che qualcuno potrà leggere.

Il mio amico Jonathan Tucker perse suo fratello a causa di un malvagio selvaggio che lo catturò proprio nel mezzo di uno scontro armato.

Il mio amico Jonathan ha saputo del destino di suo fratello da un nobile selvaggio che viene chiamato Orso Ringhiante dai suoi seguaci.

Questo guerriero disse a Jonathan che suo fratello era stato catturato da uno sciamano malvagio che aveva fatto in modo da usarlo contro i suoi stessi compagni.

Inizialmente, abbiamo dato poco credito alle sue parole, ma un dispaccio dal forte ha confermato che Daniel era stato catturato e che gli uomini venivano uccisi durante la notte.

Un soldato aveva riferito di aver visto Daniel colpire uno dei suoi uomini e trascinarlo fuori nel bosco.

Orso Ringhiante, io e una banda di coraggiosi inglesi e Mohawk partimmo con Jonathan per sistemare le cose.

Abbiamo marciato e marciato per raggiungere rapidamente il forte, ma siamo arrivati tardi.

Al servizio del mio re e della mia nazione ho versato il sangue e preso la vita di molti uomini e ho visto molto orrore nei miei giorni, ma quello che abbiamo trovato ha gelato il nostro sangue come il vento invernale.

Gli uomini del forte erano stati tutti uccisi e il loro corpo abbandonato nutriva gli uccelli che si cibano delle carogne.

Il vero orrore era che la faccia di ogni uomo era stata staccata dal suo cranio.

Avevo già visto i selvaggi prendere scalpi, ma questa sorta di malvagità era al di là anche delle loro anime pagane.

Orso Ringhiante ci condusse al nascondiglio dello sciamano e, dopo un duro combattimento con le sue guardie, trapassò la testa dell'uomo con la sua ascia di guerra.

Abbiamo perso alcuni uomini in quella battaglia, alcuni corpi apparentemente non avevano nessuna ferita che ne giustificasse la morte.

I guerrieri sussurravano di stregoneria e sebbene noi valorosi inglesi ridessimo di queste superstizioni, non potei trovare un singolo segno su nessuno dei corpi.

Pensammo che il peggio fosse finito con la morte dello sciamano.

Vorrei che questo fosse stato vero.

Nei successivi tre giorni, Daniel venne e uccise e uccise.

Almeno, penso che sia stato Daniel.

Sembrava proprio essere lui e anche il suo stesso fratello lo ha confermato.

Ma le cose che ha fatto non sarebbero mai state fatte da Daniel Jonathan.

In un'occasione, gli abbiamo sparato con quattro moschetti.

Barcollò e fuggì, ma tornò il giorno successivo senza alcun segno di ferita.

Orso Ringhiante affermò che il corpo di Daniel era stato posseduto da uno spirito di oscurità e malvagità e io sono incline a credergli.

Con solo quattro di noi rimasti, abbiamo quasi perso la speranza.

In preda alla disperazione, abbiamo seguito gli ordini di Orso Ringhiante e lo abbiamo aiutato a costruire una piccola struttura di pietra e legno.

Ha ballato attorno alla costruzione cantando e salmodiando.

Avrei pensato che stesse evocando il diavolo, se non avessi saputo che questi era nei boschi oscuri a guardarci.

Il mattino arrivò con un sole splendente che non ci ha rallegtrato.

Silenziosamente e cupamente siamo andati a cacciarlo invece di aspettare che venisse da noi.

Siamo riusciti a raggiungere la cosa maledetta mentre stava facendo qualcosa di orribile a una faccia che aveva preso, e le abbiamo cacciato in corpo alcune palle di piombo.

La cosa ci ha investito, abbattendomi prima che potessi fare qualcosa di più che infilare un coltello nel suo braccio.

Fuggì dagli altri che lo stavano inseguendo.

Posso sentire il fuoco del moschetto lontano nel bosco.

Penso di star per morire e prego Dio che uccidano la cosa.

Se gli investigatori chiedono a Brant cosa pensa degli omicidi e delle persone scomparse, questi dirà che non ha seguito da vicino le notizie, ma pensa che sia "l'ennesimo psicopatico che è stato creato nella nostra società come una bomba a orologeria che adesso è esplosa".

Brant, e il pubblico in generale, non sanno che la faccia di Porter è stata presa.

Se gli investigatori glielo diranno, sarà molto sorpreso.

Suggerirà che sia una sorta di coincidenza o che qualcuno abbia fatto la connessione tra la testimonianza di Trask e la "tomba", qualcuno abbastanza pazzo da fare il genere di cose descritte. Brant farà notare che lo scritto lasciato da Trask può essere trovato in molti libri e su internet. Se Brant è esposto a prove che indicano che qualcosa di soprannaturale è coinvolto o se le somiglianze tra gli eventi degli scritti e degli eventi del Trask nel parco diventano troppo evidenti da ignorare, sarà disposto a chiamare suo nonno per chiedere informazioni. Insisterà ancora che è solo uno psicopatico che commette gli omicidi, ma dirà che la conoscenza delle tradizioni e della mitologia del nonno sarebbe utile per catturare la persona. Il nonno di David, John Brant, non è in grado di viaggiare, ma sarà in grado di consigliare il nipote via telefono. Sarà anche disposto a parlare con gli investigatori, specialmente se lo prenderanno sul serio. John Brant conosce un sacco di miti e leggende (ha un'abilità in occulto del 90% e un'abilità nei Miti di Cthulhu 4%) e sarà in grado di fornire agli investigatori informazioni su ciò che potrebbero dover affrontare. John Brant dirà che o hanno a che fare o con un pazzo, o con qualche sorta di spirito malvagio, o con un orribile essere conosciuto come un "ladro di facce". Dirà che se è un pazzo, allora la polizia sarà in grado di risolvere la questione. Se si tratta di uno spirito malvagio o di un "ladro di facce", allora la polizia non sarà in grado di affrontare la cosa. Darà agli investigatori consigli su come debbano essere affrontati questi esseri. Molti dei consigli saranno completamente basati su leggende o non saranno rilevanti per affrontare il ladro di facce, ma John descriverà almeno un modo corretto per sconfiggere il ladro di facce. Fornirà alcune informazioni errate sui "ladri di facce" ma anche alcune molto accurate. Viene lasciato al Custode decidere cosa esattamente John Brant dirà agli investigatori.

Mappe

Mappa del parco

Il parco è un parco pubblico e non è necessario pagare per entrarvi. È ragionevolmente ben tenuto ed è sporadicamente visitato dalla polizia locale, soprattutto per tenere fuori i delinquenti giovanili e i senzatetto e impedire loro di devastare il parco. Il parco tende ad essere abbastanza vuoto durante l'orario di lavoro, ma ci sono quasi sempre alcune persone che camminano con i cani, in bicicletta o corrono nel parco quando è aperto (le ore vanno dall'alba al tramonto). Dopo il lavoro e nel fine settimana, il parco tende ad essere molto popolato quando il tempo è bello. In caso di maltempo ci saranno comunque alcuni appassionati di fitness nel parco. Anche dopo il primo incidente, la presenza nel parco non è diminuita in modo significativo. Dopotutto, la maggior parte dei parchi americani è teatro di violenze e la gente continua a frequentarli. Naturalmente, le persone assennate saranno più caute. Con il peggiorare della situazione, il numero di persone che accedono al parco diminuirà in modo significativo. A meno che la polizia non chiuda effettivamente il parco, alcune persone continueranno ad andarci. La mappa del parco mostra il layout del parco e l'area circostante. La linea tratteggiata rossa mostra il confine del parco. Le aree del parco vicino alle aree coltivate sono delimitate con una staccionata. Questi recinti sono stati creati dai proprietari terrieri per impedire alle persone di prendere scorciatoie



attraverso la loro terra.

Alcuni di loro hanno persino usato il filo spinato come deterrente.

Ci sono alcuni recinti in legno accanto agli ingressi del parco, ma esistono principalmente per motivi estetici.

L'accesso al parco avviene tramite quattro ingressi.

Quattro strade corrono nel parco e ci sono due strade principali nel parco.

Queste strade asfaltate a due corsie attraversano il centro del parco.

Sebbene il limite di velocità imposto sia di 10 miglia all'ora, le persone spesso attraversano il parco a velocità superiori a 50 miglia all'ora.

C'è una pista ciclabile sterrata nel parco.

Il percorso è contrassegnato da una sottile linea marrone sulla mappa. Il percorso è legalmente limitato a biciclette e pedoni, ma è abbastanza largo per una macchina.

Ci sono pali piantati nella pista in diversi punti come deterrente per gli automobilisti avventurosi.

Il piccolo lago e il torrente sono contrassegnati sulla mappa in blu. Ci sono pesci nell'acqua, ma per gli uomini non è propriamente il posto adatto per nuotare.

Le sezioni molto boschive sono contrassegnate sulla mappa come sezioni verdi con striature scure. Ci sono alberi e cespugli sparsi in tutto il parco, ma queste aree hanno abbastanza vegetazione da qualificarsi come minuscole foreste.

I custodi che desiderano ambientare l'avventura in un'area specifica possono sentirsi liberi di sostituire la mappa del parco con una propria mappa o addirittura una mappa di un loro parco locale.

1. Appartamenti, case e negozi: questa zona contiene sei case, tre condomini e un piccolo centro commerciale. Le case e gli appartamenti sono tutti perfettamente normali. Il piccolo centro commerciale ha un negozio di alimentari, un minimarket, un negozio di libri, un negozio di dischi e una lavanderia a gettoni. Il piccolo centro commerciale è l'edificio più grande ed è quello contrassegnato con un "1".

2. Case e distributore di benzina: questa area contiene otto case e una stazione di servizio con un minimarket.

L'area della stazione di servizio è il triangolo contrassegnato con un "2".

3. Costruzione / sito archeologico: ci sono tre villette a schiera parzialmente costruite in quest'area. Sul lato della strada di fronte alla città è stato allestito un sito archeologico. Questa è l'area dove le ossa e i manufatti sono stati trovati dagli operai edili. Il team archeologico ha contrassegnato meticolosamente l'area in preparazione della loro ricerca. Naturalmente, non saranno inclini a lasciar danneggiare l'area e si opporranno (entro certi limiti) a chiunque tenti di interferire con il sito. Durante il giorno in cui la squadra universitaria lavorerà, con l'interruzione occasionale del proprietario del terreno. Il proprietario, David Riverstein, vuole che completino velocemente gli scavi e se ne vadano, dal momento che non può riprendere la costruzione fino a quando l'area non viene adeguatamente rilevata ed esplorata.

Di notte la città ha distaccato un'anziana guardia di sicurezza. La guardia passa la maggior parte del suo tempo a dormire in una delle baracche del sito.

Il sito contiene tre serie di ossa umane e alcuni artefatti associati. Il primo scheletro apparteneva a un maschio nativo americano di 28 anni. Lo scheletro ha un braccio destro rotto e una clavicola in frantumi. Questo scheletro si troverà direttamente di fronte alla "tomba". Saranno trovati i resti di un arco, diverse punte di freccia e un tomahawk di ferro. Il secondo scheletro apparteneva a un soldato inglese di 34 anni. Lo scheletro si trova a dieci metri dalla tomba e ha il cranio schiacciato. I resti di una spada e un moschetto sono vicini alle ossa. Il terzo scheletro apparteneva a un nativo americano di 19 anni. Lo scheletro ha una gamba rotta e la gabbia toracica con diverse fratture. I resti di un tomahawk di ferro sono vicini alle ossa.

La "tomba" è costituita da una piccola camera sotto un grande mucchio di rocce. La camera è stata creata attraverso l'uso di grosse travi di legno. Le travi sono incise con simboli strani, molti dei quali sembrano molto simili al Segno degli Antichi. Una grossa pietra larga circa 2,5 metri è stata estratta dal mucchio mediante un escavatore. La pietra appare stranamente levigata su un lato, sul quale è stato scalpellato un incavo a forma di stella. Il Segno degli Antichi che si adatta all'incisione è stato trovato dagli operai edili e consegnato agli archeologi. A parte le ossa e la "tomba", non ci sono altri resti o artefatti.

4. Appartamenti: questa area contiene otto condomini. Questi sono composti da monolocali che hanno due stanze: la cucina-camera da letto-soggiorno e il bagno. Questi appartamenti sono utilizzati principalmente da studenti e altre persone con scarse risorse.

5. Case: questa zona contiene sei case, quattro delle quali sono state suddivise in appartamenti.

6. Parcheggio / Uffici: in quest'area ci sono un parcheggio pavimentato e gli uffici del parcheggio stesso. L'edificio del parcheggio ha un bagno per uomini, un bagno per donne, un piccolo ufficio/area di sosta per i lavoratori del parcheggio e un ripostiglio per attrezzature. Dietro l'edificio ci sono diversi tavoli da picnic e griglie. Sepolta quindici piedi (quattro metri e mezzo) sotto il parcheggio, nella zona in cui si trova il sangue, c'è la faccia originale del ladro di facce. È sigillata in un vaso di terracotta decorato con strani simboli e pieno di un olio denso. Vicino al vaso c'è una scatola di ferro molto arrugginita. All'interno della scatola c'è un coltello incantato (come da pagina 153 nel libro delle regole della 5a edizione) che è stato avvolto in cuoio oliato per preservarlo. Ci sono anche 76 monete d'oro dei primi del 1700 (francesi e inglesi) nella scatola. Queste monete varrebbero molto per un collezionista o un museo. La scatola contiene anche un flauto incantato adatto per evocare/controllare un Servitore degli Dei Esterni (come da pagina 144 del libro delle regole della 5a edizione). Questi oggetti appartenevano allo sciamano malvagio che ha creato il ladro di facce. Sono stati tenuti nella scatola di ferro (rubata ad alcuni europei che lo sciamano ha assassinato) nascosta nei boschi per proteggerli mentre era impegnato in varie attività.

7. Parco giochi: qui è stato allestito un robusto parco giochi per bambini. Di solito brulica di bambini.

8. Ponti: ci sono due ponti qui. Uno (segnato in nero) è un ponte in cemento e acciaio per auto. L'altro (segnato in marrone) è un ponte di legno per pedoni e motociclisti. I ponti sono robusti ma il ponte di legno diventa molto scivoloso quando è bagnato.

9. Sito rituale: il ladro di facce ha stabilito la sua "residenza" in quest'area. La sua presenza farà sì che l'area si deteriori. Inizialmente, gli alberi e la vegetazione inizieranno ad apparire come se fossero affetti da una sorta di lieve malattia. Col passare del tempo, l'area inizierà a peggiorare e l'effetto si diffonderà. Gli animali eviteranno quest'area non appena arriverà il ladro di facce. Man mano che l'area della sua folle influenza aumenta, sempre più animali fuggiranno. Il sito rituale ha la sua mappa, che è dettagliata di seguito.

A. Sito n. 1 - Adolescenti: questa è l'area in cui il ladro di facce ha ucciso i sei adolescenti. I loro corpi sono sepolti da alberi caduti, mucchi di sterpaglie e altre cose nascondono le tombe poco profonde. A causa degli sforzi del ladro di facce, le tombe saranno abbastanza difficili da trovare. Gli adolescenti sono stati uccisi da colpi che hanno frantumato le loro teste e i loro corpi. Cinque dei corpi sono stati prosciugati dal sangue e uno ha il viso accuratamente rimosso. Nulla è stato prelevato dai corpi, quindi tutti i morti hanno i loro portafogli e i documenti d'identità, le donne hanno le loro borse. I loro corpi sono molto decomposti e gli insetti li stanno divorando.

B. Sito # 2 - Stenhegan: è qui che il ladro di facce ha ucciso la Stenhegan. Il suo cadavere è sepolto sotto una fitta pila di aghi di pino. Il suo corpo è molto decomposto e manca della faccia. Il suo Walkman schiacciato giace sotto un cespuglio vicino al suo corpo. Il ladro di facce non si accorse che la ragazza lasciò cadere il Walkman. Il suo corpo sarà abbastanza difficile da trovare, data la cura con cui è sepolto.

C. Sito # 3 - Porter: è qui che il ladro ha ucciso Porter. Poiché Williams è sopravvissuto all'incontro, la polizia sapeva dove cercare il corpo e i cani della polizia furono in grado di ritrovarlo con il fiuto.

Mappa del sito rituale

Il sito rituale si trova in una zona isolata e con molti alberi. Il ladro di facce ha selezionato quest'area proprio perché è improbabile che qualcuno possa inciamparci per caso, inoltre è a 2 miglia di distanza da dove si trova la sua faccia originale. Ci sono quattro alberi ravvicinati nella zona. Al centro degli alberi c'è un quadrato di terreno con il lato di cinque piedi (circa un metro e mezzo) che è stata ripulita da erba e vegetazione. Agli



angoli del quadrato si trovano dei pali di legno intagliato (rubati dal cantiere) alti tre piedi (poco più di novanta centimetri). Sono piantati per due piedi (poco più di sessanta centimetri) nel terreno e sono leggermente piegati (usando la corda rubata dal cantiere) verso il centro del quadrato. I pali sono stati decorati con molti simboli strani e loro e le corde sono stati immersi nel sangue umano. C'è una piccola fossa (profonda due piedi) scavata nel centro del quadrato. Quando il ladro di facce prende una faccia, la stende sopra il pozzetto usando quattro corde sottili legate a ciascun palo. Il ladro di facce, usando legno verde cosperso di sangue umano, accende nella fossa un fuoco che produce molto fumo. Una volta che il viso è "affumicato", questi ha bisogno di asciugarsi ulteriormente per un po' di tempo, così gli investigatori potrebbero trovare una faccia nel caso entrassero in quest'area. Vedere una faccia mentre si sta asciugando costa 0/1D6 Punti Sanità.

Il ladro di facce ha investito un punto della sua VOL nella preparazione di quest'area, quindi tende a stare vicino per impedire che i pali rituali vengano disturbati. A causa della natura della creazione del sito, il ladro di volti ha un legame psichico che gli permette di sapere se il sito viene disturbato.

Mappa dei giocatori

La mappa dei giocatori è identica alla mappa del parco a eccezione dei punti "9", "A", "B" e "C", che non vengono mostrati.

Fare riferimento alla sezione Mappa del parco per le descrizioni e i dettagli della posizione. La mappa dei giocatori è il tipo di mappa che ci si può procurare presso il locale servizio parchi, all'ufficio turismo della città, o parlando con la gente del posto e disegnando una mappa.

Azione

L'azione inizia quando gli investigatori arrivano nella zona in cui si svolge l'avventura. La prima parte dello scenario si concentrerà sull'indagine, quando gli investigatori cercheranno di scoprire cosa stia succedendo. Durante l'indagine iniziale gli investigatori dovrebbero partecipare al funerale di Porter e scoprire cosa gli è successo. Dopo di ciò, probabilmente tenteranno di contattare la polizia. Se gli investigatori hanno credenziali accettabili e sembrano disposti ad aiutare, la polizia sarà lieta di presentarli come consulenti speciali. Se gli investigatori decidono di farlo da soli, il Custode dovrà trovare un altro modo per coinvolgerli più a fondo nella situazione. Agli investigatori dovrebbe essere data l'opportunità di entrare in contatto con Brant dopo poco tempo dall'inizio, in modo che possano guadagnarsi la sua fiducia e ottenere il suo aiuto.

Un altro attacco

Il ladro di facce reclamerà un'altra vittima all'inizio dell'avventura. Questa vittima sarà Sandra Jones che verrà attaccata durante un giro in pattini durante il giorno. Un'altra donna che incapperà in un attacco, Anne Smith, sopravvivrà all'incontro con un braccio e tre costole rotte fuggendo non appena viene attaccata. La descrizione che la donna darà alla polizia corrisponderà strettamente alla descrizione di Porter. Gli investigatori dovrebbero conoscere queste informazioni. Un modo è quello di accedere ai rapporti della polizia. Un altro più drammatico modo è di vedere Anne che arriva dal bosco sbandando in sella alla sua bici, con il sangue che le esce dalla ferita al braccio, per crollare di fronte agli investigatori.

Altri attacchi

Il ladro di facce continuerà a mietere vittime ogni pochi giorni e preparerà i loro volti per i suoi scopi. Nei casi in cui ci siano sopravvissuti, riferiranno che l'attaccante era una delle precedenti vittime. Se gli investigatori non sono in grado di agire in modo efficace, la polizia sarà costretta a chiudere il parco. A quel punto, il ladro di facce inizierà ad attaccare le persone al di fuori del parco. La polizia avrà seri problemi a sconfiggere il ladro di facce con le proprie forze, ma alla fine arriverà qualcuno dal governo in grado di gestire la situazione.

Alla caccia del ladro

È probabile che gli investigatori tenteranno di stanare il ladro di facce. Se apprendono del sito rituale dal nonno di Brant, probabilmente cercheranno anche questo. Il ladro di facce sarà difficile da trovare poiché è abile nel rimanere fuori dalla vista ed è in grado di assumere l'aspetto delle sue vittime. È abbastanza intelligente ed è improbabile che abbocchi a trappole o trucchi improvvisati, tuttavia un piano ben elaborato potrebbe intrappolarlo. Il ladro di facce tende a proteggere il suo sito rituale e un appostamento lì sarebbe un modo per essere certi di incontrarlo.

Combattere il ladro

Il ladro di facce non ha paura di un combattimento diretto, anche se preferisce attaccare quando è in vantaggio. Se gli investigatori riusciranno ad affrontarlo in combattimento, combatterà per uccidere quante più persone possibile. Se le cose vanno male, tenderà di fuggire. Sa che si riformerà dopo essere stato "ucciso" ma preferisce evitare di sprecare i suoi punti VOL. È probabile che ad un certo punto gli investigatori lo "uccideranno" e lui si riformerà il giorno dopo. Sarà infuriato per questo e tenderà di uccidere gli investigatori e prendere le loro facce. Se gli investigatori si dimostrati eccezionalmente capaci, per un po' sceglierà di rimanere nascosto dopo la sua "morte" e poi tornerà a uccidere. A causa della sua natura distorta, non può vivere molto a lungo (circa cinque giorni al massimo) senza uccidere e prendere una faccia.

Un'aringa rossa

Robert Chaplin, uno degli studenti laureati di Brant, sarà reclutato da West per sabotare lo scavo. Chaplin ha una dipendenza dalle droghe e ha sempre bisogno di soldi per mantenere la sua abitudine. Quando West cercherà di corrompere Brant, Chaplin ascolterà la conversazione. Quindi contatterà West e si offre di aiutarlo in cambio di denaro.

Chaplin visiterà il sito archeologico una notte e inizierà a distruggerlo. Sarà sorpreso da una studentessa laureata, Mindy Carlitto. Chaplin colpirà Mindy con una pala, realizzerà che l'ha uccisa e tenderà di seppellirla. Mentre sta scavando la tomba sarà visto dal ragazzo di Mindy, Juan Rodenburg, che sta tornando dal drugstore vicino con bibite e patatine. Chaplin scapperà, ma sarà riconosciuto da Juan. Juan chiamerà la polizia e riferirà l'omicidio. Sarà desideroso di aiutare la polizia e gli investigatori a rintracciare Chaplin. Chaplin andrà in un banco dei pegni, comprerà una pistola e una tenda e si nasconderà nel parco.

Il Custode dovrebbe fare del suo meglio per usare Chaplin come un'aringa rossa. Chaplin andrà oltre il limite dopo aver ucciso Mindy e soffrirà di terribili sintomi da astinenza, quindi avrà un aspetto orribile e si comporterà come un pazzo. Tenderà a sparare alle persone che lo scopriranno, anche se il suo obiettivo principale sarà di evitare di essere scoperto.

Se Chaplin viene catturato o ucciso, i politici locali saranno desiderosi di incolparlo per tutti gli omicidi avvenuti.

La maggior parte dei poliziotti non sarà molto contenta di questo, a tutti appare ovvio che Chaplin non aveva la forza necessaria per fare il tipo di danno che è stato inflitto al corpo di Porter.

Conclusione

L'avventura continua fino a quando il ladro di facce non viene sconfitto, gli investigatori vengono uccisi o si arrendono e se ne vanno.

Sconfiggere il ladro di facce

Il ladro di facce può essere sconfitto in quattro modi. Il primo è trovare e distruggere la sua faccia originale.

Distruggere la faccia farà sì che il ladro di facce si deteriori e alla fine si disintegri completamente.

La faccia è sepolta sotto il parcheggio nel parco. L'unico vero indizio sulla sua posizione è la pozza di sangue che è stata trovata dal personale del parco e segnalata alla polizia. Ottenere il permesso di scavare là sarà difficile e se gli investigatori lo fanno da soli, è probabile che vengano arrestati per aver distrutto proprietà pubbliche. La migliore possibilità di scavare nel parcheggio è di dire a Brant che ci sono prove solide di artefatti sepolti sotto il parcheggio. Se Brant saprà questo, gli sarà permesso di scavare nel parcheggio. Il ladro di facce è consapevole di questa sua vulnerabilità e farà del suo meglio per impedire agli investigatori di trovare la sua vera faccia.

Il secondo modo per sconfiggere il ladro di volti è distruggere il sito rituale e poi "uccidere" ripetutamente il ladro di facce. Il ladro di facce dovrà spendere 1 punto di VOL ogni volta che si riformerà e dovrà creare un altro sito rituale per riconquistare la VOL perduta. Se la volontà del ladro di volti viene ridotta a 0, la creatura si dissolverà in una pozzanghera di liquido e non si riformerà mai più.

Il terzo modo per sconfiggere il ladro di facce è "ucciderlo" e raccogliere accuratamente tutti i resti. Se i resti vengono completamente distrutti usando fuoco, acido o altri mezzi estremamente distruttivi, il ladro di facce non sarà in grado di riformarsi e perirà. Se anche solo il 10% della massa del ladro di facce viene tralasciata senza essere distrutta, la creatura sarà in grado di riformarsi il giorno successivo.

Il quarto modo per sconfiggere il ladro di facce è "ucciderlo", mettere il suo corpo nella "tomba" appositamente preparata nel sito di costruzione e quindi sigillarla incastrando il Segno degli Antichi nell'incavo inciso sulla pietra di chiusura. Il ladro di facce resterà in letargo e non potrà intraprendere alcuna azione. Se la "tomba" viene lasciata incustodita ed esposta, è probabile che qualcuno rimuova il Segno degli Antichi e liberi di nuovo la creatura. Il modo migliore per evitare questo è sigillare il tutto sotto una gran quantità di cemento, che è prontamente disponibile sul sito. West sarà felice di provvedere se questo significa che può tornare a costruire.

Fallireo nello sconfiggere il ladro di facce

Se gli investigatori non sconfiggono il ladro del facce, questi continuerà a uccidere fino a quando non sarà sconfitto. Questo creerà problemi per un lungo periodo di tempo ma alla fine un altro gruppo di investigatori o il governo riuscirà a distruggerlo.

Premio in Punti Sanità

Se gli investigatori distruggono il ladro di facce, dovrebbero ricevere 6 Punti Sanità. Se riescono a imprigionarlo, dovrebbero ricevere in premio 1D6 Punti Sanità. Se gli investigatori fuggono senza sconfiggere il ladro di facce, dovrebbero perdere 1D4 Punti Sanità ciascuno.

NPC

Dottor David Brant, Archeologo

FOR: 13 COS:13 TAG:14 INT:16 VOL:12 DES: 13 ASP:13 EDU: 19 SAN: 70 PF: 14

Oggetti magici: Segno degli Antichi

Abilità importanti: Antropologia 40%, Archeologia 75%, Arrampicarsi 50%, Fucile 37%, Geologia 30%, Individuare cose nascoste 45%, Navigazione 15%, Occulto 30%, Ricerca sui libri 44%, Storia 55%, Uso computer 5%, Zoologia 20%.

Bonus al danno: +1D4

Descrizione: Brant ha 37 anni, ha i capelli neri e la pelle scura. È in ottima forma e lavora regolarmente per mantenersi in forma, dato che le sue spedizioni sono spesso faticose. Brant si considera un "uomo di scienza" e non crede nella magia o nel soprannaturale. È un po' dogmatico su queste tematiche, ma le sue certezze possono essere erose di fronte a prove solide.

Come accennato in precedenza, è un esperto degli abitanti originali del Nord America e ha familiarità con molti dei loro miti, leggende e storie. La sua principale area di interesse è il periodo di tempo in cui si è combattuta la guerra franco-indiana e i periodi immediatamente precedenti e successivi.

Brant è un individuo coraggioso ed è preoccupato per le persone. Quindi, sarà disposto ad aiutare gli investigatori. Se sopravvive all'avventura, può essere un eccellente contatto per gli investigatori in avventure successive.

Robert Chaplin, studente laureato e tossicomane

FOR: 10 COS: 9 TAG:11 INT:14 VOL:10 DES: 11 ASP:12 EDU: 15 SAN: 47 PF: 10

Abilità importanti: Antropologia 15%, Archeologia 25%, Geologia 10%, Individuare cose nascoste 45%, Nascondersi 19%, Ricerca sui libri 45%, Storia 35%, Uso computer 25%.

Bonus al danno: 0

Descrizione: Chaplin è un uomo alto, estremamente magro con lunghi capelli biondi e occhi azzurri. Sembra sempre nervoso, come se nascondesse qualche segreto e sospetti della gente che gli sta vicino. Chaplin è abbastanza intelligente ed è un lavoratore abbastanza diligente. La sua principale debolezza è la dipendenza da varie droghe che usa per "alleviare lo stress della scuola di specializzazione". La sua dipendenza deriva anche dal fatto che è stato terribilmente abusato da un bambino e ha cercato rifugio nelle droghe. È questa dipendenza che lo porterà a diventare un complice di West. Chaplin ha un temperamento molto aggressivo ed è incline a violenti scoppi d'ira e alle minacce. Se messo sotto pressione dagli investigatori potrebbe ricorrere alla violenza. Se si sente minacciato da loro, comprerà una pistola in un banco dei pegni e la terrà sempre con sé. Chaplin è un individuo estremamente incasinato, ma è diventato esperto nel nascondere, sotto una parvenza di semi-normalità costruita con cura, quanto sia squilibrato in realtà.

Jack West, Costruttore furioso

FOR: 11 COS: 10 TAG:15 INT:13 VOL:10 DES: 11 ASP:12 EDU: 15 SAN: 50 PF: 13

Abilità importanti: Contabilità 30%, Contrattare 45%, Convincere 37%, Credito 35%, Parlare veloce 45%, Legge 15%.

Bonus danni: 0

Descrizione: West ha 49 anni, è in condizioni fisiche scadenti e sovrappeso. I pochi capelli che gli sono rimasti son castani.

Jack West un costruttore che non bada molto all'etica ed è stato coinvolto in diversi affari loschi in passato. Tuttavia non ci sono mai state prove sufficienti per giustificare le accuse mosse contro di lui. West ha investito una grande quantità di denaro nel progetto abitativo che è stato interrotto dalla scoperta della "tomba" e delle ossa. Egli avrà diversi confronti con Brant e la polizia durante gli scavi. Scoprendo che non può comprare Brant o i rappresentanti dello stato, recluterà Chaplin per sabotare il sito in modo da poter tornare a fare soldi.

Poliziotto tipico

FOR: 13 COS: 12 TAG:13 INT:12 VOL:10 DES: 12 ASP:10 EDU: 12 SAN: 50 PF: 13

Abilità importanti: Arti marziali 15%, Ascoltare 35%, Bastone 50%, Fucile a pompa 45%, Guidare automobile 45%, Individuare cose nascoste 35%, Legge 30%, Parlare veloce 20%, Pistola 65%, Primo soccorso 35%.

Bonus danni: + 1D4

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

Pistola semi-automatica da 9mm Danno: 1D10 Distanza: 20 Colpi: 15

Manganello: 1D8

Altre attrezzature: Radio, due caricatori da .9 mm, manette.

Descrizione: I poliziotti locali sono competenti e per la maggior parte sono onesti. In genere pattugliano in auto con due agenti o insieme a piedi. Ci sono anche due pattuglie in mountain bike nel parco.

Creature dei Miti**Ladro di facce, razza servitrice minore**

Descrizione: Un ladro di facce è creato con una magia oscura e terribile ai danni di una vittima umana. Un ladro di facce assomiglia molto a un normale essere umano, tranne che il suo corpo è estremamente pallido e ha una leggera sfumatura verdastria (che ricorda la carne in decomposizione). L'aspetto più orribile dell'aspetto di un ladro di facce è l'assenza della pelle del viso. Invece di essere coperti dalla pelle, i muscoli e le ossa sono esposti e coperti da una sostanza densa e mucosa. Ci sono anche sottili viticci simili a larve che crescono dal tessuto muscolare.

Questi viticci sono usati per mantenere in posizione le facce rubate.

I ladri di facce vengono creati come servi da maghi malvagi e vengono spesso usati come guardiani e assassini. Tuttavia, spesso sopravvivono ai loro creatori e continuano a creare guai nel mondo da soli.

A causa dell'orrore della loro creazione e della natura della magia usata per crearli, i ladri di facce sono, per gli standard umani, completamente pazzi e totalmente malvagi. Possiedono l'intelligenza che avevano come esseri umani, così come tutte le loro abilità originali che possono renderli degli avversari molto pericolosi.

I ladri di facce traggono molto piacere dall'uccidere le persone, rubare i loro volti e mascherarsi da umani. Si "nutrono" anche grazie ai volti che rubano, dato che non consumano più cibi e bevande normali. Per preparare le facce da indossare, il ladro di facce deve creare un sito rituale, che è descritto nell'incantesimo Preparare sito rituale del ladro di facce.

Anche se i ladri di facce sono più forti della maggior parte degli umani, hanno mani e denti normali e infliggono solo danni normali in combattimento senza armi. Per questo motivo, i ladri di facce si affidano generalmente alle armi in combattimento.

Ciò che rende i ladri di facce particolarmente formidabili è il fatto che sono praticamente indistruttibili. Se un ladro di facce viene "ucciso", il suo corpo inizierà a dissolversi in un liquido verdastro. Questo processo richiede un minuto per ogni punto TAG del ladro di facce. Questo liquido penetrerà nel terreno, attraverserà le crepe, evaporerà e così via. Ventiquattro ore dopo, il ladro di facce si riformerà completamente nel suo sito rituale al costo di 1 punto di VOL.

Ci sono tre modi principali per distruggere un ladro di facce. Il primo è trovare e distruggere la sua faccia originale. Distruggere la faccia farà sì che il ladro facciale si deteriori e alla fine si disintegri completamente. Il secondo è distruggere il sito rituale e "uccidere" ripetutamente il ladro del volto. Il ladro di facce dovrà spendere 1 punto di VOL ogni volta che si riformerà e dovrà creare un altro sito rituale per riconquistare la VOL perduta. Se la VOL del ladro di volti viene ridotta a 0, l'essere perirà.

La terza via per distruggere un ladro di facce significa "ucciderlo" e raccogliere accuratamente tutti i resti. Se i resti vengono completamente distrutti usando fuoco, acido o altri mezzi estremamente distruttivi, il ladro di facce non sarà in grado di riformarsi e perirà. Anche i ladri di facce sono vulnerabili al Segno degli Antichi e ne sono respinti. Un ladro di facce può essere sigillato in una "tomba" appositamente preparata che è stata incantata a tale scopo e sigillata con un Segno degli Antichi.

Un ladro di facce avrà le stesse statistiche possedute da un umano, tranne che la sua FOR e la sua COS saranno 1,5 volte maggiori di quelle originarie. Naturalmente, il ladro di facce avrà 0 Punti Sanità. Il Custode può, naturalmente, generare in modo casuale le statistiche di un ladro di facce.

Il ladro di facce in questa avventura era un soldato inglese di nome Daniel Tucker. Combatté nella guerra francese e indiana e fu con un'unità che attraversò un culto tribale nei boschi del Nord America. I soldati inglesi e i loro alleati Mohawk subirono pesanti perdite ma riuscirono a uccidere quasi tutti membri del culto. Anni dopo uno dei sopravvissuti, un potente sciamano malvagio, tornò per avere vendetta e trasformò Tucker in un ladro di facce. Il fratello di Tucker e un potente sciamano Mohawk alla fine sconfissero il malvagio mago e imprigionarono il ladro di facce, ma a costo della vita.

Il ladro di facce nell'avventura è all'oscuro del mondo moderno, ma comprende la tecnologia come le armi da fuoco e qualsiasi altra cosa che non sia cambiata incredibilmente dalla fine del 1700. Sarà confuso da cose come automobili e non ha idea di cosa siano telefoni, radio, aerei e così via. Tuttavia, è intelligente e imparerà rapidamente da ciò che vede e da eventuali errori. Sa come può essere distrutto o sconfitto, quindi farà del suo meglio per impedire che ciò accada. Essendo stato un soldato, sa come usare le armi e cercherà di procurarsene una il prima possibile.

Ladro di face, maligno predatore di carne

Caratteristica	Dadi	Media	Statistiche
FOR	3D6X1.5	15-17	20
COS	3D6X1.5	15-17	18
TAG	3D6	10-11	13
INT	3D6	10-11	12
VOL	3D6	10-11	12 (inizialmente)
DES	3D6	10-11	13
PF	3D6X1.5	13-14	16

Movimento: 8

Bonus medio al danno: + 1D4, questo ladro di volto ha un bonus al danno di + 1D6.

Arma: Pugno 50%, danno 1D3 + bonus al danno

Armatura: nessuna

Incantesimi: Un ladro di volti conosce sempre Preparare sito rituale del ladro di facce e Rubare la faccia.

C'è un 20% di possibilità che un ladro di facce conosca 1D4 altri incantesimi.

Perdita di Sanità: 0/1D6 Punti Sanità se si vede un ladro di facce.

Abilità: un ladro di volti mantiene le abilità che possiede come umano e può apprendere nuove abilità.

Il ladro di facce in questa avventura ha le seguenti abilità:

Arrampicarsi 45%, Borseggiare 33%, Cavalcare 21%, Coltello 55%, Fucile 46%, Nascondersi 36%, Pistola 35%, Saltare 34%, Scherma 26%, Schivare 47%, Seguire tracce 18%.

Nuovi incantesimi

Creare un ladro di facce

Questo incantesimo trasforma la vittima in un terribile mostro. L'incantesimo richiede 2 punti di VOL dal lanciatore, una pentola appositamente creata, quattro pali di legno e una vittima umana. Condurre il rituale necessario per lanciare l'incantesimo costa 3D6 Punti Sanità. L'incantesimo ha una possibilità base di riuscire pari alla VOLX5 dell'incantatore. Utilizzando un coltello incantato nel rituale si

aumenteranno le probabilità di successo del 10%. La probabilità che l'incantesimo abbia successo è ridotta dell'1% per ogni punto di VOL posseduto dalla vittima, a meno che la vittima non partecipi volontariamente. Il tiro è fatto alla fine del processo. Se il tiro riesce, l'incantatore ha un ladro di facce al suo comando. Se l'incantesimo fallisce, la vittima muore sul terreno senza essere trasformata.

L'incantesimo inizia quando l'incantatore ha legato la vittima su una superficie piana, come il terreno o un tavolo. L'incantatore usa quindi un coltello affilato per incidere diversi simboli magici nella carne nuda della vittima mentre canta.

Questo processo costa alla vittima 0/1D10 Punti Sanità e 1D6 Punti Ferita. Dopo aver preparato il busto e gli arti, l'incantatore rimuove con cura il viso della vittima, lasciandolo intatto. Questo processo costa 1/1D10 Punti Sanità e 1D4 Punti Ferita alla vittima. L'incantesimo aiuta la rimozione della faccia, facendo sì che il viso si distacchi abbastanza facilmente una volta fatti i tagli necessari. L'incantatore impiega un punto VOL sulla faccia e un altro nel corpo del ladro di facce. La vittima deve essere legata e sepolta viva tra quattro pali di legno appositamente intagliati. Ogni palo deve essere immerso nel sangue di un essere umano da utilizzare nel rituale. La faccia della vittima è distesa tra il palo e asciugata con un fuoco che viene acceso sulla vittima sepolta. Durante questi cinque giorni l'incantatore deve tenere il fuoco acceso e cospargere il proprio sangue su di esso ogni giorno. La magia dell'incantesimo mantiene la vittima orribilmente viva per l'intero processo, lo sventurato perderà 1D10 Punti Sanità per ogni giorno in cui è sepolto. Cinque giorni dopo la sepoltura della vittima, questi diventa un ladro di facce e l'incantatore lo può disseppellire. A questo punto la faccia deve essere sigillata in una pentola piena di olio denso che viene creato partendo dal grasso umano. Il ladro di facce servirà fedelmente il suo creatore al meglio delle sue capacità. Il ladro di facce sopravviverà finché il suo volto originale sarà intatto. La magia che viene impegnata sulla pentola manterrà il volto intatto per cento anni per ogni punto di VOL che l'incantatore possedeva quando l'incantesimo è stato lanciato. Se il vaso viene rotto e la faccia viene distrutta, l'incantesimo viene spezzato e il ladro di facce morirà. Se invece il volto non viene distrutto inizierà a decadere lentamente, facendo perdere al ladro di facce 1 punto di VOL ogni giorno finché non perisce.

Preparare il sito rituale del ladro di facce

Questo incantesimo richiede quattro pali appositamente intagliati e cinque vittime umane. Lanciare l'incantesimo costa 1D4 Punti Sanità e 1 punto VOL. Questo incantesimo può essere lanciato da un essere per il proprio uso o per l'uso di qualcun altro.

Per essere efficace l'incantesimo necessita di un periodo di cinque giorni. In ciascuno dei primi quattro giorni dell'incantesimo, l'incantatore deve intagliare un palo di legno con i simboli necessari e immergere il palo nel sangue umano. Il palo deve quindi essere piantato nel terreno. Ogni palo deve trovarsi entro tre metri da un altro palo e questi devono essere posizionati in modo da formare un'area quadrata. Il quinto giorno l'incantatore deve rimuovere la faccia di un essere umano (la persona può essere morta, ma da non più di una settimana) e bagnare il terreno con il suo sangue. Il volto deve quindi essere portato a meno di 10 metri dalla faccia originale del ladro del viso. A quel punto l'incantatore perde 1 punto di VOL che viene assorbito dalla faccia. La faccia quindi deve essere presa e sepolta al centro dell'area rituale.

Una volta completato l'incantesimo, il ladro di facce il cui volto originale era stato usato nel rituale può usare l'area per preparare i volti che ruba. La rimozione o distruzione del volto o di uno dei poli interrompe l'incantesimo e il sito rituale non può più essere usato. Affinché il ladro di facce possa continuare a rubare e usare le facce, deve essere creato un altro sito rituale.

La magia malvagia usata nella creazione del sito rituale corrompe il terreno. La vegetazione nell'area del sito appassirà e si ammalarà, gli animali fuggiranno dall'area. Più a lungo il sito è in uso più questo effetto aumenterà di intensità e si estenderà su un'area sempre maggiore. L'estensione dell'effetto è di 10 piedi (circa tre metri) per ogni faccia rubata, con un'area massima pari a 5 piedi per ogni punto di VOL che il ladro di facce possiede attualmente. Il 70% dell'area sarà leggermente interessato, il 25%

sarà moderatamente colpito e il 5% sarà gravemente colpito.

Questo incantesimo richiede quattro pali appositamente intagliati e cinque vittime umane. Lanciare l'incantesimo costa 1D4 Punti Sanità e 1 punto VOL. Questo incantesimo può essere lanciato da un essere per il proprio uso o per l'uso di un altro essere.

L'incantesimo viene lanciato per un periodo di cinque giorni. In ciascuno dei primi quattro giorni della cerimonia l'incantatore deve intagliare un palo di legno con le rovine necessarie e immergere il palo nel sangue umano. Il palo deve quindi essere guidato nel terreno. Ogni palo deve trovarsi entro tre metri da un altro palo e devono essere posizionati in modo da formare un'area quadrata. Il quinto giorno l'incantatore deve rimuovere la faccia di un essere umano (la persona può essere morta, ma per non più di una settimana) e immergere il terreno con il suo sangue. Il volto deve quindi essere portato a meno di 10 metri dalla faccia originale del ladro del viso. A quel punto l'incantatore perde 1 punto di VOL che viene impregnato nella faccia. La faccia quindi deve essere presa e sepolta nel centro dell'area rituale.

Una volta completato l'incantesimo, il ladro di faccia il cui volto originale era usato nel rituale può usare l'area per preparare i volti che ruba. La rimozione o distruzione del volto o di uno dei poli interrompe l'incantesimo e il sito rituale non può più essere usato. Affinché il ladro di volti rubi e usi più facce, deve essere creato un altro sito rituale.

La magia malvagia usata nella creazione del sito rituale corrompe il terreno. La vegetazione nell'area del sito appassirà e diventerà malata e gli animali fuggiranno dall'area. Questo effetto aumenterà di intensità e area più a lungo il sito è in uso. L'estensione dell'effetto è di 10 piedi per ogni faccia rubata con un'area massima pari a 5 piedi per ogni punto di POW che il ladro di faccia possiede attualmente. Il 70% dell'area sarà leggermente interessato, il 25% sarà moderatamente colpito e il 5% sarà gravemente colpito.

Rubare faccia

Questo incantesimo richiede un sito rituale preparato in precedenza e una vittima morta da poco (al massimo da 7 giorni). L'incantesimo inizia con la rimozione della faccia della vittima. La parte di rimozione dell'incantesimo costa all'incantatore 1D6 Punti Sanità e 1 Punto Magia. Una volta rimosso il volto, questo deve essere portato nell'area rituale e appeso al fuoco per asciugarlo. Il fuoco deve bruciare per non meno di due ore. Durante questo tempo l'incantatore deve alimentare il fuoco e cospargerlo il sangue mentre intona l'incantesimo. Questa parte dell'incantesimo costa 1D3 Punti Sanità e 1 Punto Magia. Il viso deve asciugare per quattro giorni prima di essere pronto per l'uso.

Una volta che una faccia è preparata, durerà 1 giorno per ogni punto di VOL posseduto dalla vittima, anche se gradualmente peggiorerà durante questo periodo di tempo. Quando il ladro di facce si mette una faccia preparata, sarà in grado di assumere magicamente le sembianze della vittima. Per la maggior parte degli osservatori, il ladro di facce apparirà, parlerà e odorerà come la vittima. Per determinare se il travestimento è efficace, il Custode dovrà confrontare la VOL del ladro di facce a quella del/degli osservatore/i. Il tiro viene modificato del 5% per ogni giorno trascorso dalla preparazione del volto e di un ulteriore 5% per ogni giorno in cui la vittima è morta prima della preparazione del viso. Se il ladro di facce ha successo, gli osservatori vedranno quella che sembra essere la vittima il cui volto è stato rubato e non è richiesto alcun tiro su Sanità. Se il ladro fallisce, l'osservatore/i vede il ladro di facce per quello che è e dovrà fare un tiro Sanità. Se la faccia rubata viene danneggiata mentre viene indossata (il ladro di facce subisce dei danni nella parte anteriore della testa) il viso sarà rovinato e lo si vedrà per quello che è realmente. Il ladro del viso non acquisisce nessuna delle memorie o conoscenze della vittima. Tuttavia, se il ladro del viso mangia la faccia prima che sia completamente deteriorata, guadagnerà un po' di VOL. Per ogni 50 punti di VOL posseduti dalle vittime, il ladro di facce guadagna 1 punto di VOL, fino a un massimo di 21.

Il ladro del viso può preparare solo un volto alla volta nel sito rituale, ma può avere molti volti preparati a portata di mano. Può indossare solo una faccia alla volta, ma può cambiare faccia in circa un minuto (supponendo che i volti siano a portata di mano).

Aiuti di gioco

Aiuto di gioco #1

Nell'anno di nostro Signore 1766,

Scrivo queste note sapendo che potrebbe essere l'ultima cosa che qualcuno potrà leggere.

Il mio amico Jonathan Tucker perse suo fratello a causa di un malvagio selvaggio che lo catturò proprio nel mezzo di uno scontro armato.

Il mio amico Jonathan ha saputo del destino di suo fratello da un nobile selvaggio che viene chiamato Orso Ringhiante dai suoi seguaci.

Questo guerriero disse a Jonathan che suo fratello era stato catturato da uno sciamano malvagio che aveva fatto in modo da usarlo contro i suoi stessi compagni.

Inizialmente, abbiamo dato poco credito alle sue parole, ma un dispaccio dal forte ha confermato che Daniel era stato catturato e che gli uomini venivano uccisi durante la notte.

Un soldato aveva riferito di aver visto Daniel colpire uno dei suoi uomini e trascinarlo fuori nel bosco.

Orso Ringhiante, io e una banda di coraggiosi inglesi e Mohawk partimmo con Jonathan per sistemare le cose.

Abbiamo marciato e marciato per raggiungere rapidamente il forte, ma siamo arrivati tardi.

Al servizio del mio re e della mia nazione ho versato il sangue e preso la vita di molti uomini e ho visto molto orrore nei miei giorni, ma quello che abbiamo trovato ha gelato il nostro sangue come il vento invernale.

Gli uomini del forte erano stati tutti uccisi e il loro corpo abbandonato nutriva gli uccelli che si cibano delle carogne. Il vero orrore era che la faccia di ogni uomo era stata staccata dal suo cranio. Avevo già visto i selvaggi prendere scalpi, ma questa sorta di malvagità era al di là anche delle loro anime pagane. Orso Ringhiante ci condusse al nascondiglio dello sciamano e, dopo un duro combattimento con le sue guardie, trapassò la testa dell'uomo con la sua ascia di guerra.

Abbiamo perso alcuni uomini in quella battaglia, alcuni corpi apparentemente non avevano nessuna ferita che ne giustificasse la morte. I guerrieri sussurravano di stregoneria e sebbene noi valorosi inglesi ridessimo di queste superstizioni, non potei trovare un singolo segno su nessuno dei corpi.

Pensammo che il peggio fosse finito con la morte dello sciamano.

Vorrei che questo fosse stato vero.

Nei successivi tre giorni, Daniel venne e uccise e uccise. Almeno, penso che sia stato Daniel.

Sembrava proprio essere lui e anche il suo stesso fratello lo ha confermato.

Ma le cose che ha fatto non sarebbero mai state fatte da Daniel Jonathan.

In un'occasione, gli abbiamo sparato con quattro moschetti.

Barcollò e fuggì, ma tornò il giorno successivo senza alcun segno di ferita.

Orso Ringhiante affermò che il corpo di Daniel era stato posseduto da uno spirito di oscurità e malvagità e io sono incline a credergli.

Con solo quattro di noi rimasti, abbiamo quasi perso la speranza.

In preda alla disperazione, abbiamo seguito gli ordini di Orso Ringhiante e lo abbiamo aiutato a costruire una piccola struttura di pietra e legno. Ha ballato attorno alla costruzione cantando e salmodiando.

Avrei pensato che stesse evocando il diavolo, se non avessi saputo che questi era nei boschi oscuri a guardarci.

Il mattino arrivò con un sole splendente che non ci ha rallegrato.

Silenziosamente e cupamente siamo andati a cacciarlo invece di aspettare che venisse da noi.

Siamo riusciti a raggiungere la cosa maledetta mentre stava facendo qualcosa di orribile a una faccia che aveva preso, e le abbiamo cacciato in corpo alcune palle di piombo.

La cosa ci ha investito, abbattendomi prima che potessi fare qualcosa di più che infilare un coltello nel suo braccio.

Fuggì dagli altri che lo stavano inseguendo. Posso sentire il fuoco del moschetto lontano nel bosco.

Penso di star per morire e prego Dio che uccidano la cosa.

