

La Casa Di Mia Zia©1996, 1998

By Michael C. LaBossiere

Ontologist@aol.com

Call of Cthulhu

Informazioni legali

Questa avventura è protetta da copyright 1996, 1998 del Dr. Michael C. LaBossiere. Può essere distribuita liberamente per uso personale a condizione che non venga modificata e che non venga addebitato alcun costo superiore al normale costo di distribuzione. Visitate il mio sito web all'indirizzo <http://www.opifex.cnchost.com>.

Call of Cthulhu è un marchio registrato di Chaosium Inc. per il loro gioco di horror e meraviglia nei mondi di HP Lovecraft. Per ulteriori informazioni, contattare Chaosium Inc., 950-A 56th St, Oakland, CA 94608 - o chiamare il numero 510-547-7681. Visitate la pagina web di Chaosium all'indirizzo <http://www.chaosium.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.

Indice

Informazioni Legali.....	1
Introduzione per il Custode	2
Coinvolgere gli investigatori.....	2
La Casa	3
Mappa dell'Area	3
Mappe della Casa.....	4
Indagini.....	5
L'Azione	8
Conclusione.....	10
PNG & Mostri.....	12
Aiuti di Gioco.....	17
Mappe.....	19

Introduzione del Custode

“La casa di mia zia” è uno scherzo crudele da fare agli investigatori, e quindi dovrebbe essere gestito con la dovuta cautela. Questa avventura è pensata per essere giocata subito dopo che gli investigatori hanno vissuto un'esperienza particolarmente difficile. Prima di giocare questa avventura, il Custode dovrebbe suggerire agli investigatori che hanno sofferto troppo e che avrebbero sicuramente bisogno di una pausa per dare loro la possibilità di riprendersi dalle prove passate. È importante che il Custode convinca i giocatori che questa avventura sarà una “passeggiata” o una tregua dagli orrori passati. Naturalmente, questa avventura li immergerà in nuovi terrori e li convincerà che il Mito è ancora più orribilmente pervasivo di quanto avessero mai sospettato.



La trama di base dell'avventura è che alcuni esseri del Mito sono venuti a conoscenza delle attività degli investigatori e intendono porvi fine (eliminando gli investigatori stessi). Per raggiungere questo obiettivo, un essere del Mito è stato inviato per sostituire uno dei parenti di un investigatore e attirare gli investigatori in una trappola.

Nel corso dell'avventura, questo essere farà del suo meglio per neutralizzare gli investigatori (uccidendoli o facendoli impazzire). L'obiettivo degli investigatori è sopravvivere e sconfiggere l'essere (o almeno fuggire vivi e sani di mente).

Il Custode è libero di modificare il numero di creature che si oppongono agli investigatori al fine di bilanciare l'avventura.

Coinvolgere gli investigatori

Prima di iniziare l'avventura, zia Sandra (una lontana parente di un investigatore che in realtà non è sua zia) dovrebbe essere presentata come un personaggio non giocante minore. L'investigatore era il preferito della “zia” quando era ragazzo e lei è rimasta in contatto con lui nel corso degli anni. Da varie informazioni raccolte, zia Sandra ha concluso che l'investigatore fosse interessato al soprannaturale.

Poiché riteneva che tutte quelle “cose” fossero sciocchezze, cercava spesso di persuadere l'investigatore ad abbandonare “quelle ridicole storie di fantasmi, poteri psichici e altre sciocchezze”. Sfortunatamente per zia Sandra, il soprannaturale è piuttosto reale.

Poco prima dell'inizio dell'avventura, alcune creature dei Miti si accorgeranno del rapporto tra l'investigatore e la zia Sandra. Una creatura particolarmente raccapricciante, un Divoratore, verrà inviata per sostituire la zia e tendere una trappola agli investigatori. Dopo aver attirato la zia in una trappola (informandola che ha vinto una casa - lei informerà l'investigatore della sua grande fortuna in una lettera), il Divoratore la imprigionerà e preparerà la sua trappola. Quando sarà pronto, invierà una lettera dattiloscritta (la zia ha dattiloscritto tutte le sue lettere per anni) agli investigatori chiedendo il loro aiuto (Aiuto di gioco #1).

La casa può trovarsi in qualsiasi parte della costa orientale, ma deve essere in una zona abbastanza isolata e dovrebbe trovarsi ad almeno un paio di giorni di viaggio dal luogo in cui vivono gli investigatori.

L'avventura inizia quando gli investigatori arrivano alla casa. “Zia Sandra” li accoglierà

alla porta, farà due chiacchiere con loro e mostrerà loro le loro stanze. Poiché il Divoratore sa di avere un limite di tempo ben preciso, passerà all'azione già la prima notte.

La Casa

La casa è una struttura relativamente moderna (è stata costruita circa dieci anni fa) e ha due piani e un seminterrato. È una casa perfettamente normale (a eccezione del suo attuale occupante) e tale sembra.

La casa, infatti, è stata costruita su un antico cimitero dei nativi americani. Nessuna delle tribù locali ha protestato contro la costruzione su quel terreno, poiché il cimitero apparteneva a una tribù che odiavano e temevano (e che in seguito hanno contribuito a sterminare).

La casa è stata costruita per Samuel Lang, un professore di antropologia in pensione. Molti abitanti del luogo lo consideravano un po' strano (e lo era), ma Lang era solo un normale professore in pensione. Ha vissuto nella casa fino a quando non è stato ucciso dal cultista Zeke Williams su ordine del Divoratore. Un altro cultista, l'avvocato Richard Benton, si è occupato del trasferimento dell'atto di proprietà e di insabbiare l'omicidio. Benton è poi partito per Boston, dove aveva altri affari da sbrigare.

La casa si trova a circa ottanta chilometri dalla città o dal paese più vicino (a seconda di dove il Custode ha ambientato l'avventura). La casa più vicina è a pochi minuti di distanza (in auto) ed è occupata da Zeke Williams.

Per poter tenere d'occhio gli investigatori, il Divoratore ha fatto preparare a Zeke dei piccoli spioncini per ogni stanza. Se un investigatore perquisisce attivamente una stanza, ha la possibilità di individuare i fori (Individuare cose nascoste a -30%). Se gli investigatori individuano gli spioncini, il Divoratore negherà di saperne nulla e suggerirà che il precedente proprietario deve averli installati per qualche strano motivo.

La mappa dell'area

La mappa dell'area mostra in dettaglio la zona circostante la casa della zia Sandra.

Casa della zia: la casa di proprietà della zia Sandra.

Fossato: un fossato di drenaggio largo circa un metro. Ce n'è uno su entrambi i lati della strada. Quando piove, i fossati si allagano.

Casa di Zeke: una piccola casa a due piani che non presenta nulla di particolare. La casa di Zeke si trova lungo la strada che porta al paese/città più vicino.

Mappa della casa

La casa è ben tenuta e tutto è in buono stato. Il Divoratore ha concesso alla zia il tempo di portare dentro le sue cose e sistemarsi prima di ucciderla, in modo da rendere la trappola

ancora più efficace.

Primo piano

Ingresso: una porta molto robusta dotata di due serrature solide. La porta ha una «forza» di 17 nel caso qualcuno tentasse di sfondarla. Le porte interne sono molto più fragili. Sebbene si possano chiudere a chiave, hanno una «forza» di soli 6.

Sala da pranzo: questa stanza ospita un vecchio tavolo in quercia (della zia) e una vetrina per le porcellane.

Soggiorno: questa stanza contiene mobili comodi e un tavolino con copie delle riviste preferite della zia.

Sala familiare: la sala familiare contiene una varietà di mobili e un televisore a colori.

Cucina: la cucina è dotata di forno tradizionale, microonde, lavastoviglie, fornelli e un portacoltelli ben fornito.

Camera da letto: questa è la camera da letto della zia. L'Eater non dorme e chiuderà a chiave la porta di notte mentre è fuori. Zeke ha ritagliato un pannello dal pavimento che conduce alla stanza della caldaia/lavanderia. Il pannello si trova sotto il letto ed è coperto da una pila di coperte. A parte il pannello ritagliato, la stanza è normale.

Bagno: Un bagno normale, che il Divoratore non ha bisogno di usare (si ricorda però di tirare lo sciacquone di tanto in tanto).

Garage: Vuoto, dato che la zia non possedeva un'auto.

Secondo Piano

Camere da letto: Le camere da letto sono arredate, ma non presentano nulla di particolare.

Bagni: Bagni normali.

Armadio: Contiene la biancheria.

Studio: La stanza contiene diverse librerie e alcuni mobili. Il Divoratore dirà agli investigatori che alcune delle librerie erano già lì quando si è trasferita. Se gli investigatori perquisiranno la stanza, troveranno quasi certamente (+20% ai tiri per individuare oggetti nascosti) uno scomparto segreto in una delle librerie. Questa libreria è stata portata da Zeke e il Divoratore ha preparato il manoscritto nascosto nello scomparto. Il manoscritto è descritto in dettaglio qui di seguito. A parte il manoscritto, non c'è nulla di insolito nello studio.

Cantina

Seminterrato rifinito: questa zona è dotata di moquette e boiserie, ma è vuota.

Magazzino: il magazzino contiene una varietà di cianfrusaglie (appartenute a Lang), tra cui una motosega e un fucile a colpo singolo calibro .410. L'arma e la motosega si trovano su un banco da lavoro in fondo alla stanza e sono nascoste da un mucchio di altra roba. Accanto al

fucile c'è una scatola con 30 vecchie cartucce (ognuna ha una probabilità su 10 di non funzionare). Sul banco da lavoro c'è anche una valigetta malconcia che contiene alcuni vecchi appunti di Lang (di un corso di Antropologia del primo anno). La valigetta è chiusa a chiave e un po' arrugginita. Può essere aperta con la forza (ha una "forza" di 8) o tagliata.

Locale caldaia/lavanderia: questa stanza contiene la caldaia a gasolio della casa, oltre a una lavatrice e un'asciugatrice. La stanza è normale, ad eccezione del pannello che conduce alla camera da letto. A causa della scarsa illuminazione, il pannello è piuttosto difficile da individuare (-10% al tiro per individuare oggetti nascosti). Se gli investigatori portano le proprie torce, non subiscono alcuna penalità per individuarlo.

Indagini

Gli investigatori vorranno sicuramente indagare sulla situazione. Poiché l'Eater conosce bene i metodi tipici dei nemici umani del Mito, ha preparato una serie di indizi falsi e di depistaggi.

Uno di questi indizi falsi è il manoscritto che si trova nello studio. Questo manoscritto finge di essere il diario di Lang e fornisce un resoconto (di fantasia) dei suoi rapporti con i Miti. Questo manoscritto è stato preparato dal Divoratore ed espone abilmente una storia plausibile che sembra spiegare cosa sta succedendo. Ha anche lo scopo di aiutare Zeke a farsi accettare dagli investigatori come alleato. Dopotutto, se Zeke era un tale problema per il malvagio Lang, potrebbe certamente aiutare gli investigatori. Naturalmente, il manoscritto è una totale invenzione (Lang non aveva la minima idea di cosa fossero i Miti fino a quando il Divoratore non lo ha ucciso). Sono stati forniti estratti sufficienti come dispense affinché i giocatori possano cogliere l'atmosfera del diario. Il Divoratore ha prestato attenzione a simulare l'età del diario (ha usato un vecchio libro e ha fatto in modo che Zeke lo lasciasse al sole per "invecchiarlo" ulteriormente). Se gli investigatori hanno trovato la valigetta di Lang e i suoi appunti, noteranno che la grafia del diario è diversa da quella degli appunti se li confrontano fianco a fianco.

Il Divoratore, fingendo di essere zia Sandra, suggerirà agli investigatori di parlare con Zeke Williams. Il Divoratore dirà loro che Zeke è amichevole, anche se un po' eccentrico.

Se gli investigatori seguono il suo suggerimento, il Divoratore inviterà Zeke a casa. Zeke sembra essere un anziano gentile ma in realtà è un seguace al servizio dei Miti. Gli esseri che il Divoratore serve hanno promesso a Zeke i mezzi per prolungare la sua vita in cambio del suo servizio. Zeke racconterà agli investigatori la seguente storia o una versione simile: «Da queste parti la vita era piuttosto noiosa fino a circa dieci anni fa, quando è spuntato quel tizio, Lang. Qualcuno mi disse che era un professore in pensione o qualcosa del genere. Lo vidi curiosare dove ora si trova questa casa e andai a parlargli. Non fu molto cordiale e mi disse di andarmene dalla sua proprietà. Poco dopo fece costruire una casa, questa, in effetti. Durante i lavori, uno degli operai scomparve. Ci fu una breve indagine, ma quasi tutti pensarono che il ragazzo avesse lasciato la città per evitare qualche guaio. Personalmente, sospetto che Lang abbia avuto un ruolo nella sua scomparsa, ma non sono mai riuscito a trovare alcuna prova. Dopo aver finito la casa, passava quasi tutto il tempo a trafficare in giardino. L'ho salutato un paio di volte quando

ci passavo in macchina, ma non era molto cordiale e mi ha detto di non entrare mai nella sua proprietà. Visto che era così scortese, non avevo alcuna voglia di stare in sua presenza.

Penso che Lang potesse essere coinvolto in qualcosa di strano. Mi è stato detto che il terreno che Lang ha comprato un tempo era un cimitero indiano. Non conosco tutta la storia, ma ho sentito dire che quegli indiani erano davvero cattivi.

Le cose sono andate avanti così per circa sette anni, finché un giorno una grossa auto nera si è fermata nel mio vialetto. L'autista era uno straniero, dal Medio Oriente, credo. Stava cercando Lang, così l'ho mandato via. Quel tipo faceva un po' paura. Sembrava uno di quei cattivi dei film di Indiana Jones, sai.

Dopo che è passato lo straniero, le cose sono diventate un po' strane. A volte sentivo strani rumori provenire da casa di Lang e a volte c'erano dei lampi di luce, anche se non c'era temporale. Le cose sono andate avanti così per qualche anno, fino a circa due mesi fa. Quella notte sentivo un rumore terribile e c'erano dei lampi spaventosi. Inoltre, comincio a puzzare come una di quelle vecchie paludi. Ti assicuro, è stata una notte terribile. Avevo trovato il coraggio di chiamare la polizia, quando si è sentito un rumore simile a un tuono e qualcosa che sembrava un lampo. Poi ho sentito un urlo che mi ha quasi gelato il sangue. Poi... poi c'è stato un silenzio di tomba e l'oscurità.

Il giorno dopo sono passato di lì in macchina e ho visto una macchia annerita sul prato davanti alla casa, che sembrava fosse stata colpita da un fulmine. Non ho visto traccia di Lang. Un paio di giorni dopo ho visto la grande auto nera parcheggiata lì e circa una settimana dopo alcune persone del comune sono venute a casa.

In seguito ho saputo che Lang non aveva parenti e che la casa era passata allo Stato. Una società l'ha acquistata insieme ad altre case e ha organizzato una sorta di lotteria e, come sai, tua zia l'ha vinta."

Zeke farà del suo meglio per convincere gli investigatori che Lang fosse una persona terribile, probabilmente coinvolta in qualche attività settaria.

Zeke fingerà di non sapere nulla dell'occulto e insisterà sul fatto che Lang fosse stato coinvolto in una sorta di setta straniera («Immagino che l'unico vero Dio non fosse abbastanza per lui») e che questo lo abbia portato alla rovina. In realtà, la storia di Zeke è una totale invenzione e lui è in combutta con il Divoratore.

Se i giocatori decidono di verificare la storia di Zeke, possono cercare informazioni nella

città vicina. La biblioteca è una fonte utile di informazioni. Un tiro di ricerca sui libri riuscito rivelerà quanto segue: in epoca coloniale una tribù di nativi americani viveva in questa zona. Questa tribù praticava una religione che non era accettata dalle altre tribù della zona e ci sono testimonianze di frequenti conflitti tra questa tribù e le altre. Esistono anche documenti relativi a conflitti tra i coloni inglesi e i membri della tribù, descritti come "gente sgradevole e selvaggia, dedita a strane usanze che sono odiose persino ai loro stessi compagni indiani". Secondo i documenti, questa tribù fu in seguito massacrata da un gruppo di coloni.

Gli investigatori potrebbero anche pensare di controllare i registri cittadini relativi alla proprietà. I registri indicano che Lang acquistò il terreno da una società immobiliare di New York (questa società possiede vaste quantità di terreno e non ha alcun coinvolgimento con il Mito) e fece costruire una casa poco dopo. I registri mostrano anche

che la proprietà della casa fu trasferita a una società immobiliare con sede a Boston (che è fortemente coinvolta con i Miti).

Il titolo di proprietà è stato infine trasferito alla zia dell'investigatore. Se gli investigatori riusciranno ad approfondire le indagini (stringendo amicizia con qualcuno in municipio o avvalendosi di altre conoscenze, ecc.), scopriranno che la società immobiliare di Boston (Silver Investments, Inc.) ha acquistato diverse case nello Stato. Se gli investigatori seguono questa pista (con opportune ricerche in biblioteca e negli archivi statali), scopriranno che in quasi tutti i casi in cui la Silver Investments ha acquisito una proprietà, il proprietario era single e non aveva parenti in vita. Sebbene ciò non sia particolarmente strano, gli investigatori non riusciranno a rintracciare nessuno dei precedenti proprietari. Questo perché i precedenti proprietari sono abbastanza morti (o peggio). La Silver Investments, Inc. è in realtà una copertura dei Miti che acquista proprietà per gli scopi dei Miti. A questo punto, il Custode dovrebbe fare attenzione a impedire agli investigatori di andarsene per indagare sulla Silver Investments (se necessario, il Divoratore e Zeke insceneranno una crisi o un incidente per tenere gli investigatori a portata di mano), anche se il Custode potrebbe voler includerla in una futura avventura.

Se gli investigatori chiamano la Silver Investments, Inc., la loro chiamata sarà gestita da una segretaria che poi passerà il telefono a Richard Benton. Benton dirà loro che la sua azienda organizza occasionalmente un concorso a scopo promozionale. È piuttosto abile nelle chiacchiere di circostanza e interpreterà il ruolo di un dirigente indaffarato che ha poco tempo per le persone, a meno che non stiano cercando di acquistare una proprietà. Gli investigatori non scopriranno nulla di nuovo da Benton.

Se gli investigatori decidono di indagare su Lang, possono chiedere in giro informazioni su di lui. La probabilità di trovare qualcuno che lo conoscesse dipende dalle dimensioni della città o del paese, ma ci sarà almeno un bibliotecario che se lo ricorderà (trascorreva parecchio tempo alla biblioteca pubblica). Chi lo conosceva dirà che era single, un po' eccentrico, parlava di cose strane (le strane religioni di altre culture, rituali bizzarri e così via) e sembrava sempre un po' nervoso. Era, infatti, piuttosto eccentrico e a disagio con le persone (tranne quando insegnava), il che spiega il suo nervosismo. Era una persona normale, senza alcun coinvolgimento nel Mito. Gli investigatori potrebbero scoprire che lavorava in un'università statale. Se gli investigatori scoprono quale, una telefonata al suo vecchio dipartimento fornirà la stessa descrizione che daranno gli abitanti del posto.

Se gli investigatori indagano su Zeke, scopriranno che nessuno in città lo conosce, anche se alcune persone potrebbero ricordarlo mentre faceva la spesa o faceva benzina per il suo furgone. Se gli investigatori controllano i registri relativi alla proprietà di Zeke, scopriranno che possiede la casa da circa sei mesi e che la proprietà è stata acquistata e venduta dalla Silver Investment, Inc. Se gli viene chiesto di questo, Zeke dirà che custodiva la casa per conto di suo cugino, Jack Smith (il precedente proprietario), e che alla fine l'ha acquistata quando suo cugino ha lasciato il Paese.

In realtà è stato Zeke a uccidere Smith, mentre Benton si è occupato del trasferimento della proprietà. Dato che Smith era un recluso e aveva pochi contatti con il mondo esterno, è stato un compito facile.

L'azione

L'azione principale dell'avventura consisterà nei tentativi di Zeke e del Divoratore di uccidere gli investigatori o di farli impazzire. Sia il Divoratore che Zeke sanno bene che sarebbe difficile uccidere gli investigatori tutti insieme, quindi hanno preparato una serie di eventi volti a indebolirli al punto da poterli neutralizzare. Il Divoratore ha messo a punto un piano della durata di cinque giorni. Alla fine di quel periodo, se gli investigatori non saranno stati sconfitti, l'Eater se ne andrà, lasciando la pelle in decomposizione di zia Sandra inchiodata a una parete (perdita di 0/1D3 SAN).

Primo giorno: Il giorno dell'arrivo degli investigatori trascorrerà senza particolari eventi. L'Eater darà agli investigatori l'occasione di incontrare Zeke e di condurre alcune indagini preliminari. Mentre gli investigatori si ambientano, l'Eater inizierà a studiarli e a mettere a punto i propri piani.

Secondo giorno La giornata trascorrerà senza particolari eventi e gli investigatori probabilmente andranno in città per svolgere alcune indagini. Il Divoratore fornirà loro una lista di generi da acquistare (la solita lista della spesa di zia Sandra). Quella notte, Zeke si nasconderà tra i cespugli a breve distanza dalla casa e scaglierà pezzi di ossa umane contro l'abitazione usando una fionda. Quando sentirà gli investigatori arrivare alla porta, lancerà un vecchio teschio umano all'aperto, correrà verso il fosso dall'altra parte della strada e poi si nasconderà sotto un telone. Il Divoratore fingerà di essere inorridito da questo. Se gli investigatori usciranno a dare un'occhiata in giro con una torcia, riusciranno a trovare diversi pezzi di ossa. Se li porteranno a esaminare, scopriranno che sono piuttosto vecchi (sono ossa che Zeke ha dissotterrato qualche tempo fa). Per rendere le cose più eccitanti, Zeke posizionerà 10 bicchieri di acido nell'area davanti alla porta prima del suo attacco con la fionda. Verserà del liquido luminescente nell'acido per farlo brillare di un verde orribile e lo metterà in bicchieri che sono stati dipinti di nero. Ogni bicchiere avrà un disco di cartone sopra per nascondere il bagliore. Se gli investigatori escono dalla porta principale, ciascuno di loro ha il 50% di possibilità di rovesciare un bicchiere mentre esce e il 25% di possibilità di rovesciarne due. Poiché Zeke ha preso la precauzione di rimuovere la luce d'ingresso, gli investigatori non saranno in grado di vedere i bicchieri a meno che non portino le proprie torce.

Per individuare i bicchieri, un investigatore dovrà effettuare un tiro di abilità "Individuare oggetti nascosti" (si presume che l'investigatore abbia una fonte di luce e stia ispezionando il terreno). Se gli investigatori si lanciano semplicemente all'interno, avranno poche possibilità di vederli in tempo. Ogni volta che un investigatore si imbatte in un bicchiere, dovrà effettuare un tiro di Fortuna. Se il tiro fallisce, l'investigatore subisce 1D6 danni in quel round e 1D3 nel successivo. Se il tiro ha successo, l'investigatore subisce solo 1D3 danni. Se l'investigatore ottiene un 01 nel suo tiro di Fortuna, non subisce alcun danno. Se gli investigatori chiamano la polizia, una pattuglia arriverà dopo circa un'ora e mezza. La polizia raccoglierà le testimonianze, raccoglierà le ossa e i barattoli di acido e inizierà le sue indagini (alla fine infruttuose). Il Divoratore fingerà di essere molto preoccupato per gli investigatori feriti e suggerirà loro di cercare cure mediche.

Terzo giorno: Il terzo giorno, Zeke e il Divoratore prepareranno qualche guaio per gli investigatori. Al mattino, Zeke si travestirà e andrà in città per ingaggiare alcuni teppisti del posto. Fornirà loro le descrizioni degli investigatori e dirà loro di gridare «Yog-Sothoth» quando attaccheranno. Zeke tornerà poi a casa in auto e preparerà la trappola. Zeke dissotterrerà un teschio (ha diversi scheletri sepolti sotto vari alberi), inciderà dei simboli senza senso su di esso, lo ricoprirà di sangue animale e lo lascerà nel vialetto di casa sua. Chiamerà quindi gli investigatori dicendo di aver visto una figura misteriosa aggirarsi intorno alla sua casa e che avrebbe bisogno del loro aiuto. Quando gli investigatori arriveranno, vedranno il teschio ricoperto di sangue nel vialetto e Zeke uscirà di corsa. Mentre racconta agli investigatori del “misterioso sconosciuto”, i teppisti arriveranno in auto, grideranno qualcosa che assomiglia a “Yog Sothoth” e attaccheranno gli investigatori. Ci sarà un teppista per ogni investigatore. Se i teppisti sconfiggono gli investigatori, li picchieranno piuttosto duramente, li deruberanno e poi se ne andranno. Se gli investigatori non sono in grado di difendersi dopo essere stati sconfitti dai teppisti, Zeke prenderà il suo fucile, chiamerà il Divoratore, e questi finiranno gli investigatori. Se gli investigatori sconfiggono i teppisti, questi diranno che sono stati assoldati da un tizio per picchiare gli investigatori. Aggiungeranno anche che il tizio che li ha assoldati ha detto loro di non picchiare il vecchio, dato che aveva dei piani speciali per lui. Non sanno nient'altro. Se gli investigatori chiamano la polizia, questa arriverà e arresterà i teppisti, che passeranno i prossimi mesi in prigione. Quella notte, Zeke e il Divoratore organizzeranno tutto per le due notti successive, così gli investigatori potranno trascorrere una serata tranquilla. Mentre gli investigatori dormono, l'Eater contatterà un gruppo di ghouls per reclutarne tre. Nel frattempo, Zeke sarà in città a raccogliere vittime (alcune per “pagare” i ghouls, altre per le prossime due notti).

Quarto giorno: La giornata trascorrerà senza particolari eventi, poiché Zeke sarà impegnato a prepararsi per la notte. Nel suo seminterrato ci sono sette persone legate. Ne ucciderà e mutilerà due, per poi mettersi al lavoro a preparare altro acido. Mentre Zeke lavora all'acido, l'Eater trasformerà tre delle vittime in zombie dell'Eater. Una volta terminato l'acido, Zeke caricherà le due vittime e i tre zombie sul retro del suo furgone e poi distruggerà la sua casa. Quella notte, mentre gli investigatori dormono, taglierà i cavi telefonici e quelli dell'elettricità in diversi punti. Verserà poi l'acido luminescente sui motori, sugli interni e sui serbatoi delle auto degli investigatori (in modo che i veicoli non possano funzionare). Nel frattempo, il Divoratore appenderà i cadaveri mutilati nella casa della zia.

Una volta che tutto sarà pronto, Zeke si nasconderà nel fosso, a circa 300 metri dalla casa, e riprodurrà su uno stereo portatile una registrazione di un urlo ultraterreno. Fuggirà poi verso il suo furgone, parcheggiato a circa mezzo miglio lungo la strada (con le vittime legate nel cassone). Quando gli investigatori saranno svegliati dall'ululato sovranaturale, probabilmente correranno fuori dalle loro stanze e vedranno i cadaveri orribilmente mutilati. Vedere questi resti costa 0/1D6 SAN. Gli investigatori scopriranno che manca la corrente e che i telefoni non funzionano. Se andranno a casa di Zeke, troveranno il posto

distrutto e sangue ovunque. Vedranno anche un braccio (di uno dei cadaveri) sul pavimento (perdita di 0/1D3 SAN) della casa.

Il Divoratore fingerà di essere inorridito da ciò che sta accadendo e simulerà un falso urlo di terrore se vedrà i cadaveri.

Quinto giorno: All'alba del quinto giorno, gli investigatori si ritroveranno senza elettricità, telefoni, veicoli e a 50 miglia dalla città più vicina. Un investigatore in ottima forma potrebbe compiere il tragitto in circa 8 ore (alternando corsa e camminata), mentre a piedi ci vorrebbero circa 13 ore. Se gli investigatori decidono di andarsene a piedi, il Divoratore farà del suo meglio per convincerli a restare. Dopotutto, il Divoratore sembra essere una donna anziana che riesce a malapena a muoversi in casa sua. Se tutti gli investigatori lasciano solo il Divoratore, questa lascerà la pelle di zia Sandra inchiodata al muro. Se gli investigatori lo scoprono, perderanno ciascuno 1D6 SAN (supponendo che credano di aver lasciato morire zia Sandra e non sapessero che "lei" era il Divoratore). Se qualche investigatore decide di andarsene, Zeke, tre ghoul e i tre zombie del Divoratore tenderanno loro un'imboscata circa un'ora dopo che avranno lasciato la casa. Se gli investigatori sopravvivono, potranno prendere il furgone di Zeke. Se in qualche modo distruggono il furgone, c'è una probabilità su 10 ogni ora che incontrino qualcuno disposto a dar loro un passaggio per tornare in città. Anche il furgone postale lascerà la città alle 14:00 e incontrerà gli investigatori a un certo punto. Il furgone è dotato di radio e il postino la userà per chiamare la polizia su richiesta degli investigatori.

Se alcuni o tutti gli investigatori decidono di restare, zia Sandra suggerirà loro di ripulire la casa e di aspettare l'arrivo del furgone postale. Se alcuni investigatori se ne vanno, Zeke tenderà loro un'imboscata circa un'ora dopo che avranno lasciato la casa. Se Zeke uccide tutti gli investigatori che se ne vanno o se tutti gli investigatori decidono di restare, Zeke e i suoi orribili alleati tenderanno un'imboscata al furgone postale a circa dieci miglia da casa sua, in modo che non arrivi mai a destinazione. Pertanto, gli investigatori saranno probabilmente da soli.

Una volta calata la notte e quando gli investigatori saranno molto stanchi, gli zombie Divoratori e i ghoul attaccheranno. Il Divoratore ha predisposto diversi modi per consentire ai suoi alleati di entrare in casa (le finestre del seminterrato, le finestre della camera da letto di zia Sandra e attraverso il garage) in modo silenzioso e senza essere visti. Durante l'attacco, il Divoratore farà del suo meglio per rendere le cose difficili agli investigatori, senza però mettere a rischio la propria esistenza (si scontrerà con loro, si metterà in mezzo, fingerà di essere trascinato via dai ghoul, simulerà un attacco di follia, ecc. Mentre i ghoul e gli zombie saranno all'interno, Zeke sarà fuori con il suo fucile per occuparsi di chiunque riesca a fuggire dalla casa. Tutto sommato, le cose si complicheranno un po' per gli investigatori.

Conclusione

L'avventura terminerà quando gli investigatori ne usciranno vittoriosi o saranno sconfitti. Se gli investigatori uccideranno o metteranno in fuga il Divoratore e i suoi alleati, godranno di una tregua dai Miti (almeno per un breve periodo). Gli investigatori dovrebbero ricevere una ricompensa massima di 1D8 SAN, o meno in caso di successo

parziale. Se gli investigatori vengono sconfitti dal Divoratore e dai suoi alleati, probabilmente finiranno morti o peggio. Se il Custode si sente misericordioso, gli investigatori sopravvissuti potrebbero essere mandati a Boston, il che darebbe loro una possibilità di fuga.

Se gli investigatori sopravvivono alla prova, potrebbero voler approfondire e indagare sulla Silver Investment, Inc. a Boston, che è una copertura dei Miti.

PNG & Mostri

Zeke Williams

Descrizione: Zeke sembra un anziano di bassa statura, tarchiato e dall'aria bonaria. In realtà, è un seguace di una setta che da anni è al servizio del Miti. Zeke è intelligente, astuto e molto spietato, motivo per cui è stato spesso incaricato dalla sua setta di svolgere vari lavori sporchi.

Nonostante la sua apparente età, è estremamente forte e piuttosto incline alla violenza.

FOR 16

COS 13

TAGL 11

INT 14

POT 13

DEST 14

FAS 11

SAN 00

Bonus al danno (bd) +1D4 Punti ferita 12

Armi: Pugno 55% 1D3+bd, Calcio 1D6+bd, .30-30 50%, 2D6+3

Abilità: Nascondersi 50%, Schivare 20%, Guidare auto 30%, Nascondersi 70%, Ascoltare 50%, Muoversi furtivamente 40%, Individuare oggetti nascosti 35%, Seguire tracce 15%

Il Divoratore

Descrizione: I Divoratori sono esseri orribili che, fortunatamente, sono molto rari.

Vengono creati tramite incantesimi oscuri e terribili a partire dal cadavere scuoiato di un essere umano. La creatura che ne risulta è priva di ogni ricordo, ma può essere addestrata dal proprio creatore.

Queste creature assomigliano molto a un cadavere umano in avanzato stato di decomposizione a cui è stata strappata la pelle. La superficie del corpo è ricoperta da un fluido viscoso, di colore grigio-verde, e sono dotati di artigli lunghi e affilati. Nella bocca, un Divoratore possiede un ammasso di piccoli tentacoli che possono essere nascosti sotto la lingua. Questi esseri si nutrono catturando gli esseri umani, divorandone i ricordi e poi divorandone gli organi interni e lo scheletro. Un Divoratore può quindi indossare la pelle della vittima e imitarla.

I Divoratori sono esseri particolarmente maligni e provano piacere nel causare sofferenza ad altri esseri. In alcuni casi, questo può rappresentare una grave debolezza, poiché invece di uccidere immediatamente una vittima, spesso la tormentano. In alcuni casi, questo difetto ha portato alla rovina del Divoratore in questione. I Divoratori sono anche grandi codardi e cercheranno sempre di preservare la propria esistenza.

Preferiscono nascondersi all'interno delle pelli delle loro vittime e cercano di evitare conflitti con creature abbastanza potenti da danneggiarli. Sfortunatamente per i Divoratori, vengono spesso impiegati da altri esseri del Miti in una varietà di compiti.

Attacchi e imitazione dei Divoratori: I Divoratori attaccano fisicamente con artigli e denti.

Una volta che ha ucciso la vittima il Divoratore strapperà la pelle dal cranio e inserirà i propri tentacoli nel cervello della vittima. Una volta penetrati nel cervello, i tentacoli inizieranno a dissolverlo e ad assorbirlo. Questo processo durerà 10 minuti. Ogni minuto, il Divoratore assorbirà l'1D10% dei ricordi della vittima, il che gli consentirà di imitarla. Una

volta che il Divoratore ha consumato il cervello della vittima, consumerà lo scheletro e gli organi interni della vittima. Se desidera imitare la vittima, fonderà la pelle della vittima sul proprio corpo e rimodellerà il proprio corpo per conformarsi all'aspetto della vittima. Il Divoratore è in grado di alterare se stesso in modo così efficace che è praticamente impossibile distinguere un Divoratore travestito da un essere umano. Il Divoratore avrà anche il 10D10% (1D10 per ogni minuto di alimentazione) della memoria della vittima. Questi ricordi non includono le abilità. Questo valore di Memoria viene usato come un'abilità, ogni volta che il Divoratore deve ricordare qualcosa che la vittima sapeva o credeva, deve tirare un dado con un risultato inferiore al suo valore di Memoria. Se il tiro fallisce, il Divoratore non riesce a ricordare e potrebbe essere smascherato se non sta attento. Se ottiene un 00, l'Eater commette un grave errore basato su un falso ricordo. Ogni giorno dopo quello in cui il Divoratore ha consumato la sua vittima, il Divoratore perde l'1D10% della sua memoria relativa a quella vittima. Quando la memoria si esaurisce completamente o trascorrono dieci giorni (a seconda di quale delle due condizioni si verifica prima), la pelle della vittima perde ogni integrità e si stacca in modo terribile e disgustoso.

A causa dei limiti della loro memoria, i Divoratori stanno attenti a tenersi alla larga dalle persone che la vittima conosceva molto bene, a meno che non siano sicuri di riuscire a portare a termine l'inganno. Ad esempio, amano imitare persone affette da perdita di memoria, poiché possono usare questo come pretesto quando la loro memoria li tradisce. Abilità speciale: i Divoratori possiedono la capacità piuttosto sgradevole di creare zombie Divoratori. Per creare questi zombie, il Divoratore deve avere accesso a un cadavere fresco. Il Divoratore strappa un pezzo di carne dal suo corpo e lo mastica accuratamente. Quindi apre il cranio del cadavere e usa i suoi tentacoli per infondere la sua carne nel cervello del cadavere. Il Divoratore consuma quindi un punto di POT (una perdita permanente). Il cadavere si risveglierà 1D10 minuti dopo come uno zombie Divoratore.

Characteristics	Tiro	I Divoratori
FOR	2D6+6	15
CON	2D6+6	15
TAGL	3D6	10
INT	2D6+6	13
POT	4D6	19
DEST	3D6	14
Movimento	8	

Bonus al danno	+1D4
Punti ferita	13

Armi: Artiglio 55% 1D6+db, Morso 1D4+db

Armatura: Nessuna, ma le armi da infilzamento infliggono solo un punto di danno e tutte le altre infliggono metà del danno.

Abilità: Nascondersi 50%, Nascondersi 70%, Ascoltare 60%, Memoria (l'Eater in questa avventura ha una Memoria del 66% all'inizio), Psicologia 35%, Muoversi furtivamente 70%, Individuare oggetti nascosti 35%.

Perdita di sanità mentale: 1/1D8 per vedere un Divoratore (1/1D10 per vedere un Divoratore che si spoglia della carne o un amico o una persona cara).

Incantesimi: Nessuno

Zombies Divoratori

Descrizione: Gli zombie Divoratori sono cadaveri che sono stati rianimati da un Divoratore. Una volta completato il processo di rianimazione, il mangiatore richiude la pelle, in modo che lo zombie appaia quasi normale. Il metodo utilizzato dai Divoratori per creare gli zombie fa sì che questi conservino la loro intelligenza originaria per un breve periodo, ma non la loro personalità né le loro abilità. Uno zombie Divoratore verrà rianimato con la sua intelligenza originale e poi perderà un punto di intelligenza ogni ora, fino a diventare uno zombie senza cervello. Durante il periodo in cui conserva un'intelligenza più elevata, può essere guidato dal mangiatore o da un alleato per svolgere compiti complessi. Una volta che l'intelligenza dello zombie si riduce a 0, diventerà un automa senza cervello che obbedirà ai comandi del mangiatore come uno zombie "normale".

Caratteristiche	Tiro	Zombie #1	Zombie #2	Zombie #3
FOR	3D6 x1.5	15	14	15
COS	3D6 x1.5	13	15	16
TAGL	3D6	10	12	11
INT	3D6*	11	10	09
POT	1	01	01	01
DES	2D6	06	07	08
Movimento	6			
Bonus al danno		+1D4	+1D4	+1D4
Punti ferita		12	14	14

Armi: Pugno 55% 1D4+db, Morso 1D3

Armatura: Nessuna, ma le armi da perforazione infliggono solo un punto di danno e tutte le altre infliggono metà del danno.

Perdita di sanità mentale: 1/1D8 quando si vede uno zombie.

Teppisti

Descrizione: Un gruppo di “teppisti” senza alcun futuro se non quello di finire in varie prigioni americane. Sono aggressivi quando sono in superiorità numerica rispetto alle loro vittime, ma perdono tutto il loro “coraggio” quando le cose iniziano ad andare male. Sebbene siano criminali, non sono inclini a uccidere nessuno e uccideranno o storpiaranno gli investigatori solo accidentalmente (se perdono il controllo, per esempio). Sono armati di un mix di piccoli coltelli, catene e pezzi di legno (piccole mazze).

Caratteristiche	Teppista #1	Teppista #2	Teppista #3
FOR	16	14	17
COST	13	12	15
TAGL	12	13	16
INT	10	09	10
POT	09	04	12
DEX	13	09	11
Bonus al danno	+1D4	+1D4	+1D6
Punti ferita	13	13	16
Caratteristiche	Teppista #4	Teppista #5	Teppista #6
FOR	15	12	16
COS	12	13	17
TAGL	13	12	17
INT	08	07	06
POT	07	06	08
DEX	08	15	06
Bonus al danno	+1D4	nessuno	+1D6
Punti ferita	13	13	17

Armi: Pugno 60% , danno 1D3 +db, Calcio 30%, 1D6, Coltello 35%, 1D4 +db, Catena 1D6+db.

I Ghouls

Descrizione: I ghouls sono umanoidi viscidì e ripugnanti, dotati di zampe con zoccoli e lineamenti canini, che possiedono artigli affilati e zanne da animale. Si esprimono con balbettii e gemiti, ma molti ghoul parlano lingue umane (poiché alcuni di loro un tempo erano umani). I ghoul si nutrono principalmente di cadaveri, ma non disdegnano prede più fresche.

Molti ghoul (come quelli presenti in questa avventura) sono al servizio di esseri più potenti.

Attacchi del ghoul: un ghoul può attaccare sia con gli artigli che con un morso in un singolo round di combattimento. Se il morso va a segno, il ghoul si aggrapperà alla vittima e rinuncerà ai suoi attacchi con gli artigli. Invece, lacererà la vittima con le zanne, infliggendo 1D4 danni da morso per round. Una vittima così aggredita può respingere il ghoul effettuando con successo un tiro di Forza contro Forza sulla Tabella di Resistenza. Una volta respinto, il ghoul deve effettuare un altro attacco con il morso per afferrare nuovamente la sua vittima.

Caratteristiche	Ghoul n. 1	Ghoul n. 2	Ghoul n. 3
FOR	17	21	16
COS	13	16	14
TAGL	14	18	14
INT	13	14	12
POT	11	14	16
DES	16	15	14

Movimento 9

Bonus al danno	+1D4	+1D6	+1D4
Punti ferita	14	17	14

Armi: Artigli 30%, danno 1D6 +db, Morso 30%, 1D6 + danno automatico.

Armatura: le armi da fuoco e i proiettili infliggono metà del danno tirato (arrotondando per eccesso).

Abilità: Scavare 75%, Arrampicarsi 85%, Nascondersi 60%, Saltare 75%, Ascoltare 70%, Annusare putrefazione 65%, Muoversi furtivamente 80%, Individuare oggetti nascosti 50%

Aiuti di gioco

Aiuto di gioco n. 1: Lettera della zia Sandra

Caro,

mi dispiace per il ritardo nella risposta alla tua lettera, ma sono stata impegnata a sistemarmi nella mia nuova casa. Ricordi, è la casa che ho vinto in quel meraviglioso concorso poco tempo fa.

All'inizio ero molto contenta di aver vinto la casa, ma ora sono un po' preoccupata. Uno dei miei vicini, Zeke Williams, mi ha detto che la casa si trova su un antico sito di sepoltura indiano. Ha detto che gli indiani adoravano uno spirito orribile e facevano cose terribili, almeno fino a quando gli inglesi non ci hanno messo fine. Essendo una persona pratica, non ho prestato attenzione alla storia oscura di questo posto. Dopotutto, cosa possono fare i morti?

Ma poi ho iniziato a sentire dei rumori di notte. L'altra notte ho persino visto una figura spettrale fuori dalla finestra della mia camera da letto! Anche se non ho mai creduto al soprannaturale, sto rapidamente diventando una credente. Mi dispiace davvero di non aver preso più sul serio i tuoi interessi in questo campo.

Odio disturbarti, ma ti dispiacerebbe fare un favore alla tua vecchia zia? Verresti a trovarmi per vedere cosa puoi fare riguardo alla situazione? Spero che sia tutto solo uno scherzo elaborato, ma sono una donna anziana, tutta sola e ho paura.

Ti allego l'indirizzo e le indicazioni stradali e posso aiutarti con il biglietto aereo se necessario.

Con affetto,

Zia Sandra

P.S. Preparerò una torta ai mirtilli solo per te!

Aiuto di gioco n. 2 – Estratto dal manoscritto
(risalente a 12 anni fa)

Le mie ricerche all'università hanno portato alla luce l'ubicazione del cimitero di una tribù perduta. Secondo il diario di un sacerdote inglese morto da tempo, questa tribù praticava sacrifici umani rituali ed «era profondamente odiata dalle tribù vicine che non avevano a che fare con gli spiriti maligni provenienti dall'alto del cielo».

Sospetto che gli esseri a cui si fa riferimento siano creature con cui ho avuto a che fare in passato. Se così fosse, indagare su questo cimitero sarebbe a mio vantaggio. Acquisirò il terreno e vi farò costruire una casa, in modo da poter condurre le mie ricerche senza essere disturbato dalla curiosità dei patetici abitanti della regione.

Aiuto di gioco n. 3 Estratto dal manoscritto
(risalente a 10 anni fa)

Mi sono assicurato il terreno su cui si trova il sito funerario e sono iniziati i lavori di costruzione della casa. Ho dato istruzioni precise agli operai affinché non portino alla luce alcuna reliquia o osso. Se ciò dovesse accadere, senza dubbio ci sarebbe un'indagine nella regione. All'inizio di questa settimana sono stato costretto a uccidere uno degli operai quando ha portato alla luce un teschio. Dopo avergli asportato il cervello, ho seppellito il corpo dove nessuno penserebbe di cercare, per conservarlo nel caso mi servisse in seguito..

Aiuto di gioco n. 4: Estratto dal manoscritto
(risalente a 10 anni fa)

La casa è finalmente pronta. A parte il mio vicino troppo curioso, Zeke Williams, la zona è quasi deserta e perfetta per le mie attività. Presto avrò preparato l'area per i miei rituali. Sospetto che un giorno dovrò sbarazzarmi di Zeke, ma per ora non oso agire. Una scomparsa nella zona non ha attirato eccessiva attenzione, ma due potrebbero farlo.

Aiuto di gioco n. 5 Estratto dal manoscritto
(Risalente a 3 anni fa)

Ho acquisito il Libro della Tomba Non Chiusa da un alleato in Europa. Una volta che avrò padroneggiato i segreti delle sue antiche pagine, sarò in grado di strappare i segreti di questo luogo rituale e ricevere il potere che mi spetta di diritto. Zeke Williams ha continuato a ficcare il naso nei miei affari. Sospetto che presto dovrà subire un terribile incidente.

Aiuto di gioco n. 6 Estratto dal manoscritto
(Risalente a 2 mesi fa - ultima annotazione)

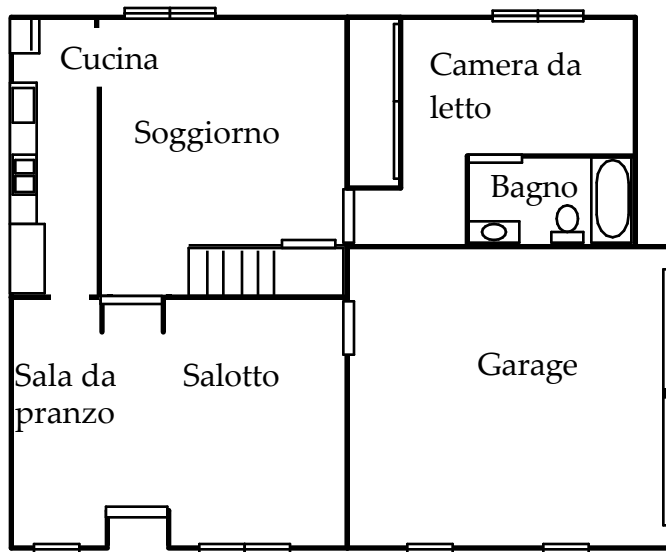
Ho raggiunto la padronanza del libro e dei suoi incantesimi e tenterò il rituale stanotte. Presto avrò i morti di questo luogo come miei servitori e poi gli esseri dall'aldilà mi serviranno. Darò loro Zeke Williams come primo sacrificio. Si pentirà sicuramente della sua curiosità quando gli strapperanno gli occhi e il cervello dal corpo ancora vivo.

Mappe

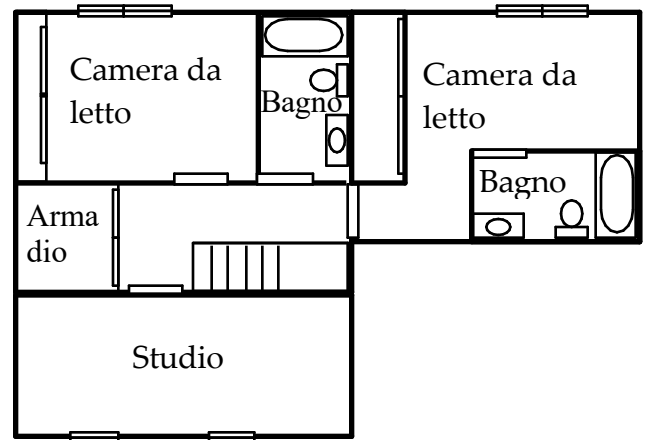
Mappa dell'Area



Primo Piano



Secondo Piano



Cantina

