

I divoratori di dita©1998

By Michael C. LaBossiere

Ontologist@aol.com

Call of Cthulhu

Informazioni Legali

Questa avventura è un copyright del 1998 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.cncost.com.

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.

Questa avventura è stata ispirata, in parte, da “Il piccolo dito della mano sinistra”, di Ardath Mayhar. Quest’opera è proprietà di Ardath Mayhar (copyright 1990). La versione che ho letto si trova in *100 Twisted Little Tales of Torment*, che contiene storie selezionate da Stefan Dziemianowicz, Robert Weinberg, and Martin H. Greenberg. E’ stato pubblicato da Barnes & Noble Books nel 1998. *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.*

Introduzione

Si tratta di un'avventura breve ma intensa, pensata per un piccolo gruppo di investigatori. È ambientata nella Scozia degli anni '20, ma può essere facilmente adattata ad altre epoche e luoghi.

L'avventura è perfetta quando serve un'avventura breve, da svolgere in una sola sessione, oppure come pausa tra avventure più lunghe.

Coinvolgere gli Investigatori

Si presume che gli investigatori si trovino in Europa, preferibilmente in Scozia. Tuttavia, possono trovarsi in qualsiasi parte del mondo, purché possano recarsi in Scozia in un lasso di tempo ragionevole.

Uno degli investigatori riceverà una lettera urgente da un vecchio amico o collega a conoscenza del suo coinvolgimento in fatti strani e insoliti. La lettera recita quanto segue:

Caro x,

spero che questa lettera ti trovi bene. Mi scuso in anticipo per la brevità, ma il dolore che sto provando mi spinge ad andare dritto al punto.

Come forse saprai, alcuni mesi fa mi sono recato in Scozia per condurre ricerche genealogiche sulla mia famiglia. La mia ricerca è andata bene, poi ho subito una terribile disgrazia. All'inizio dubitavo del vero orrore della mia esperienza, ma ora la verità è innegabile. Devo chiedere il tuo aiuto in questa faccenda perché sento che potresti ben essere la mia unica salvezza.

Cordiali saluti,

Clarence MacDougal

La lettera contiene indicazioni su come raggiungere il paese in cui alloggia MacDougal, oltre a una mappa disegnata a mano che mostra la posizione della locanda. Seguendo le indicazioni, gli investigatori non avranno alcuna difficoltà a raggiungere MacDougal.

Informazioni per il Custode

Nel XV secolo la prospera famiglia MacDougal costruì una torre attorno alla quale sorse un villaggio. La famiglia e il villaggio prosperarono per un certo periodo, fino al 1751. In quell'anno Andrew MacDougal strinse un patto con un essere malvagio che gli promise dell'oro in cambio di alcune contropartite. Per nascondere la vera provenienza dell'oro, Andrew affermò che, quando fece scavare un pozzo sotto la torre, trovò dell'oro. Andrew si godette la sua nuova ricchezza, finché non scoprì quali fossero alcune di quelle "determinate contropartite". A quel punto, Andrew si recò in chiesa per chiedere al parroco di scacciare la creatura.

Sfortunatamente, l'esorcismo non ebbe alcun effetto reale sulla creatura, se non quello di farla infuriare e spingerla ad agire contro la famiglia MacDougal. La creatura staccò con un morso un dito della mano di ciascuno dei sei MacDougal mentre dormivano. Poi disse ad Andrew che lui e i suoi compagni MacDougal erano condannati. Andrew inviò una lettera al fratello minore, Ian, che si trovava a Londra. Ian pensò che il fratello fosse impazzito e cercò di convincerlo a cercare aiuto. Tuttavia, quando giunse a Ian la notizia della morte del fratello, lasciò immediatamente Londra e tornò a casa. Nel corso dell'anno successivo, tutti gli altri MacDougal impazzirono e morirono, nonostante tutti gli sforzi di Ian. In preda alla disperazione, Ian acquistò una dozzina di barili di polvere da sparo e li usò per distruggere la torre di famiglia. Donò una grande quantità d'oro alla chiesa e usò il resto per iniziare una nuova vita in America.

Purtroppo, la storia non finì qui. La creatura con cui Andrews aveva avuto a che fare tornò al villaggio. Compì un rituale malvagio e infilò le dita mozzate nelle bocche delle sue vittime. Le dita strisciarono giù fino allo stomaco dei loro proprietari e un contagio maligno si diffuse tra i cadaveri. Questi si contorsero e si trasformarono nelle loro bare e, la notte seguente, risorsero dalle loro tombe come «Divoratori di Dita».

Istintivamente, strisciarono verso la loro vecchia dimora e da allora vi hanno dimorato.

Le creature rimangono all'interno delle rovine della loro vecchia dimora e attaccano solo coloro che si avvicinano troppo alle rovine di notte. Poiché la gente del posto conosce la famigerata reputazione delle rovine, se ne tiene alla larga. Di conseguenza, le creature hanno poche opportunità di catturare vittime. Recentemente hanno strappato un dito a Ian Bannerman.

Bannerman, un commesso viaggiatore, ha commesso l'errore di visitare le rovine di notte per vedere se fosse rimasto dell'oro. Bannerman è impazzito a causa di quell'esperienza e, nella sua follia, è tornato per servire i Divoratori di Dita. In cambio di piccole quantità d'oro, fa varie cose per i Divoratori di Dita. Principalmente usa parte dell'oro per procurare vittime, in genere prostitute, per i Divoratori di Dita. Mette le vittime fuori combattimento e le porta alle rovine. Un Divoratore di Dita le strappa un dito, poi Bannerman riporta indietro la vittima priva di sensi e la scarica in qualche vicolo.

Investigazioni

Di seguito vengono riportate le informazioni che potrebbero essere a disposizione degli investigatori.

Clarence MacDougal

Quando gli investigatori arriveranno alla locanda, verrà loro comunicato che sono attesi. Troveranno MacDougal nella sua stanza. L'uomo li accoglierà calorosamente dal letto, ma apparirà pallido, nervoso e spaventato. Gli investigatori noteranno che la sua mano sinistra è fasciata. Noteranno che MacDougal sembra soffrire e che di tanto in tanto lancia occhiate nervose alla mano fasciata.

Dopo qualche chiacchiera preliminare, MacDougal racconterà la seguente storia:

Potrebbe sorprendervi sapere che, nonostante tutte le ricerche che ho fatto sulla storia, non sapevo quasi nulla della storia della mia famiglia. In effetti, quando ho fatto delle ricerche, sembrava che iniziasse semplicemente in America nel 1783. So che non sembra molto strano, visto che così tante persone hanno ricominciato da capo nei nuovi Stati Uniti."

Tuttavia, la mia famiglia ha tramandato diversi cimeli e, naturalmente, c'è la ricchezza della mia famiglia, che si basa solidamente sull'oro.

Grazie a un'accurata ricerca, sono riuscito a risalire ai miei antenati fino a questo villaggio e mi sono subito messo in viaggio per venire qui. Ora me ne pento amaramente.

A questo punto MacDougal si fermerà e berrà un lungo sorso di whisky. Poi dirà:

Immagino che vi stiate chiedendo delle mie bende. Beh, vedete, ho perso un dito.

Come ho detto, sono venuto qui alla ricerca della storia della mia famiglia e ho trovato molto più di quanto mi aspettassi.

Sono andato alle rovine di notte, nonostante gli avvertimenti degli abitanti del villaggio.

Naturalmente, ho ignorato le loro superstizioni. Ora, è un modo buffo di dirlo, adesso che non ho più una mano intera. Comunque, sono andato lì e ho guardato le rovine. Mi è sembrato di sentire qualcosa muoversi tra le pietre, così mi sono avvicinato. All'epoca ho pensato che fossero topi, ma si è rivelato essere qualcosa di più grande.

Qualcosa che non era assolutamente un topo. Qualcosa di orribile e peloso uscì dalle pietre. Non riuscii a vederlo bene, perché si muoveva molto velocemente ed era, come ho detto, notte. Sentii uno strattone acuto al dito e con orrore vidi che mi mancava all'altezza della nocca. Tamponai il sangue con il fazzoletto e tornai al villaggio. Il mio assistente portò la macchina in una città vicina per chiamare un medico, che mi ricucì la ferita con grande maestria.

MacDougal si fermerà di nuovo e berrà un altro lungo sorso di whisky. Un'espressione di dolore gli attraverserà il viso e gli investigatori più attenti scorgeranno un debole lampo di follia nei suoi occhi per un solo istante. Poi riprenderà il suo racconto.

Dissi al medico che sentivo ancora il dito. Lui menzionò gli arti fantasma. Sai, le persone che hanno perso un arto spesso avvertono prurito nell'arto mancante. Ha detto di non aver mai sentito parlare di casi simili con le dita, ma che la teoria sarebbe la stessa. Tuttavia, non sento prurito. Sento come se qualcosa mi stesse rosicchiando e lacerando il dito. Come se dei denti orribili mi stessero strappando la carne fino all'osso. Sento che qualcosa nel buco ha il mio dito. Penso che la follia mi travolgerà se non lo riavrò. Devo riaverlo!

MacDougal farà del suo meglio per convincere gli investigatori ad andare a cercare il suo dito. Farà anche del suo meglio per convincerli che non è pazzo.

David Zuckerman

Zuckerman è l'assistente di MacDougal. Confermerà la versione di MacDougal. Se gli verrà chiesto in privato dello stato mentale di MacDougal, dirà che MacDougal stava benissimo finché non è andato alla torre. Non è sicuro di cosa stia succedendo, ma dirà: "Sapete, se un uomo si facesse mordere un dito da un topo... o qualcosa del genere... di certo non starebbe tranquillo sapendo che qualche orribile creatura ha una parte di sé".

Zuckerman non avrà altro da aggiungere.

Gli abitanti del villaggio

A patto che gli investigatori siano educati, gli abitanti del villaggio saranno disposti a parlare con loro. Gli abitanti del villaggio conoscono le rovine di MacDougal, considerate un luogo da lasciare in pace. Alcuni degli abitanti più anziani conoscono storie sul posto e saranno disposti a condividerle con gli investigatori, magari davanti a un paio di bicchieri di whisky in compagnia. Gli abitanti più giovani sanno che le rovine hanno una cattiva reputazione e i pochi che ci sono stati pensano che siano infestate dai topi. In ogni caso, sarà difficile per gli investigatori convincere qualsiasi abitante del villaggio ad avvicinarsi alle rovine di notte.

La storia delle rovine

Come accennato, alcuni degli abitanti più anziani del villaggio conoscono la storia tradizionale delle rovine, che è la seguente:

Secondo le antiche leggende, i MacDougal erano una famiglia molto rispettata e raggiunsero una posizione di rilievo. Fecero costruire una piccola torre e un villaggio intorno ad essa. Il villaggio prosperò per un certo periodo, finché la follia non si impadronì della torre. La follia scoppiò poco dopo che Andrew MacDougal trovò dell'oro. Si dice che, durante lo scavo di un pozzo nella torre, fu rinvenuto dell'oro. Qualunque fosse la sua origine, i MacDougal avevano oro in abbondanza da spendere. Ma l'oro sembrava avere un prezzo, perché non si ripresero mai completamente. Alcune storie narrano che i MacDougal, nella loro follia, si tagliarono un dito a testa, per questo vennero chiamati "i MacDougal dalle nove dita". Alcuni degli anziani sussurravano che la famiglia MacDougal avesse stretto un patto con Satana e che questi stesse riscuotendo gli interessi di un prestito diabolico.

Tutta questa follia ebbe fine quando la torre esplose dall'interno e bruciò per tutta la notte. Dopo di che, la storia dei MacDougal giunse al termine.

Naturalmente, la storia delle rovine non è ancora finita. Alcuni dicono che il luogo sia ancora infestato dal diavolo o dai suoi servi. In ogni caso, nessuno di noi si avvicina a quelle rovine, e se siete saggi, farete lo stesso.

Gli abitanti del villaggio non hanno molto da aggiungere alla storia. Se gli investigatori chiedessero ulteriori informazioni, verrebbe loro detto di consultare i registri parrocchiali.

Gli abitanti del villaggio sanno della ferita di MacDougal e alcuni di loro hanno parlato del ritorno dei "MacDougal dalle nove dita". Tuttavia, la maggior parte degli abitanti del villaggio crede che abbia avuto un brutto incontro con un grosso topo.

I registri parrocchiali

I registri parrocchiali sono custoditi dal pastore, Alan Gibson. Gibson ha poco meno di cinquant'anni e ama parlare con la gente. Sarà lieto di parlare con gli investigatori delle rovine. Secondo i suoi registri, la torre fu costruita nel XV secolo e il villaggio sorse intorno ad essa. Nel 1781, un membro della famiglia MacDougal si recò in chiesa e chiese al pastore di eseguire un esorcismo sulla torre per scacciare uno spirito maligno che li tormentava. Nei registri non si trova alcuna menzione del fatto che l'esorcismo sia stato eseguito o meno. I registri parrocchiali riportano anche diverse sepolture della famiglia MacDougal avvenute nel 1782. Se gli investigatori decidessero di consultare i registri delle nascite, scoprirebbero che tutti i MacDougal, tranne il diciannovenne Ian, erano morti entro la fine del 1782. All'inizio del 1783, dopo la morte della moglie di Ian, i registri parrocchiali riportano che la torre "esplose durante la notte" e che "tutte le parti combustibili furono bruciate". I registri parrocchiali

riportano una cospicua donazione d'oro da parte di Ian Macdougall il 9 gennaio 1783. L'ultima annotazione sui MacDougall riporta che le tombe di famiglia furono profanate alla fine del 1783. Non esistono ulteriori documenti riguardanti i MacDougall.

Se interrogato, Gibson affermerà che la sua ipotesi è che la follia abbia colpito la famiglia. Dirà di aver letto che la follia può essere ereditaria. Ipotirà inoltre che forse il pozzo menzionato nella tradizione del villaggio fosse contaminato da qualcosa. Se venisse a sapere cosa ha detto MacDougall riguardo al suo dito, penserebbe sicuramente che la follia scorra nelle vene dei MacDougall e solleciterebbe gli investigatori a cercare un aiuto professionale per il loro amico.

Articoli di giornale

Se gli investigatori decidessero di controllare le città vicine per raccogliere informazioni, potrebbero scoprire che alcuni giornali riportano casi di donne aggredite e a cui sono state amputate le dita. Approfondendo le indagini, gli investigatori scoprirebbero che le donne coinvolte sono prostitute. In ogni caso, raccontano di essere state avvicinate da uno sconosciuto, con un dito mancante, che le ha colpite con una mazza. Dopodiché, ricordano solo di essersi svegliate in un vicolo con un dito mancante. Ognuna di loro riferirà che la ferita è stata accuratamente fasciata, cosa che è sembrata loro strana. Nessuna delle prostitute sarà in grado di fornire una descrizione precisa del proprio aggressore, che si chiama Bannerman. Se il Custode lo desidera, si potrebbero sollevare dei sospetti su Clarence MacDougall.

Mappe / Luoghi

Di seguito vengono descritte le mappe e i luoghi dell'avventura.

Il Villaggio di Dunval

Il villaggio è composto da circa una ventina di case, un'incantevole locanda e alcune piccole attività commerciali. L'industria principale del villaggio è l'allevamento di pecore e la lavorazione della lana.

Le Rovine

Le rovine sono quelle dell'antica torre dei MacDougall. Anche dopo secoli, è evidente che la torre sia stata distrutta (e non sia semplicemente caduta in rovina). L'area immediatamente circostante le rovine è sorprendentemente desolata, come se il terreno stesso fosse avvelenato.

Nel corso degli anni, le rovine sono state saccheggiate dagli agenti atmosferici e da persone abbastanza coraggiose (o ignoranti) da avventurarsi alla ricerca di oggetti di valore. Tutto ciò che rimane sono le pietre spezzate e un cumulo di macerie al centro di quella che un tempo era la torre.

Esaminando l'area intorno alle rovine, un tiro di abilità di Individuazione di Oggetti Nascosti o Tracciamento andato a buon fine rivelerà la presenza di attività nei pressi delle rovine. Sono visibili impronte che conducono al cumulo di macerie.

Le Pietre: Le pietre sembrano essere state intenzionalmente ammassate e disposte in modo da creare un ingresso stabile in una camera sotterranea. L'ingresso è piuttosto stretto e solo un investigatore di taglia 12 o inferiore sarebbe in grado di passarci attraverso. Naturalmente, le pietre possono essere spostate per consentire l'accesso alla camera anche a investigatori più grandi. Un debole odore di decomposizione e un odore irricognoscibile (ma molto sgradevole) si sprigionano dal buco.

Le Tane

Le tane si trovano sotto le rovine. Originariamente il seminterrato della torre, l'area è stata scavata dai Divoratori di Dita. L'interno delle tane è costituito da terra battuta, rinforzata con pezzi di pietra antica.

1. Entrata: La camera d'ingresso è una fossa buia e maleodorante, che puzza di carne in decomposizione e di un odore sgradevole ma sconosciuto. Il soffitto della camera è a un metro e mezzo dal pavimento, il che costringerà gli investigatori più alti ad accovacciarsi.

2. Il Vecchio Pozzo: Il vecchio pozzo conduce nelle profondità della terra. Il pozzo è difficile da scalare e contiene ancora acqua. I Divoratori di Dita si ritireranno nel pozzo (non hanno bisogno di respirare) se le cose si mettono male. Se un investigatore si mette sulle tracce dei Divoratori di Dita, dovrà infilarsi nel pozzo e calarsi. Una caduta nel pozzo sarà pericolosa, soprattutto se ci sono Divoratori di Dita infuriati al suo interno. Sul fondo del pozzo si trova un assortimento di oggetti d'oro, come anelli, collane e orecchini.

3. Dita: I Divoratori di Dita custodiscono le loro dita qui. Al momento hanno solo il dito di Clarence. L'area è disseminata di frammenti ossei delle dita delle vittime dei Divoratori di Dita.

4. Area di riposo: I Divoratori di Dita si riposano qui durante il giorno.

Azione

L'azione inizia quando gli investigatori si mettono in viaggio per affrontare i Divoratori di Dita.

Visita alle rovine/Combattimento contro i Divoratori di dita

Una volta venuti a conoscenza delle rovine, gli investigatori si metteranno sicuramente in viaggio per esaminarle. Durante il giorno, i Divoratori di Dita rimarranno tra le rovine. Se gli investigatori arrivano di notte, i Divoratori di dita li valuteranno dalla sicurezza delle loro tane. Se gli investigatori sono in superiorità numerica o sembrano piuttosto pericolosi e preparati, i Divoratori di Dita non attaccheranno. Se gli investigatori sembrano deboli o impreparati, i Divoratori di Dita si precipiteranno fuori e cercheranno di staccare loro le dita.

Se gli investigatori entrano nelle tane, i Divoratori di Dita li attaccheranno, anche di giorno. Se la battaglia si mette male per i Divoratori di Dita questi si ritireranno tra i resti del vecchio pozzo.

Se i Divoratori di Dita vengono "uccisi", risorgeranno la notte successiva, a meno che le dita che contengono non vengano distrutte. Se i Divoratori di Dita risorgono, saranno furiosi e si dirigeranno verso il villaggio alla ricerca degli investigatori. Se non li troveranno, attaccheranno alcuni degli abitanti del villaggio che incontreranno. Le segnalazioni di questi attacchi dovrebbero far sapere agli investigatori che non sono riusciti a sconfiggere i Divoratori di Dita.

Ian Bannerman

Se gli investigatori non distruggono tutti i Divoratori di Dita, questi convocheranno Bannerman. Hanno un legame mentale speciale con lui e possono fargli sapere quando hanno bisogno di lui. Gli verrà ordinato di uccidere gli investigatori.

Bannerman tenderà di tendere un'imboscata o attaccare gli investigatori quando non sono preparati. Ad esempio, se gli investigatori alloggiano nella locanda, cercherà di ucciderli nel sonno.

Se gli investigatori indagano sulle storie delle prostitute aggredite prima di recarsi alle rovine, potrebbero ritrovarsi ad affrontare Bannerman per primi. Bannerman è piuttosto astuto e sceglie con cura solo prostitute come vittime. Se affrontato, cercherà di convincerli con le parole. In caso contrario, ricorrerà alla violenza.

Bannerman è completamente folle e serve i Divoratori di Dita con totale devozione.

Conclusione

L'avventura termina quando gli investigatori sconfiggono i Divoratori di Dita o vengono sconfitti a loro volta. Se gli investigatori uccidono tutti i Divoratori di Dita, dovrebbero ricevere 1D4 Punti Sanità

come ricompensa. MacDougal e gli abitanti del villaggio saranno grati e disposti ad aiutare gli investigatori in futuro.

Se gli investigatori verranno sconfitti e saranno costretti alla fuga, porteranno nel cuore il rimorso di aver abbandonato il loro amico e gli abitanti del villaggio in balia dei Divoratori di Dita. La vergogna e l'orrore dovrebbero costare agli investigatori 1D3 Punti Sanità.

Clarence MacDougal è un individuo facoltoso che possiede un aereo privato. Pertanto, se gli investigatori riusciranno ad aiutarlo, egli sarà in grado di offrire loro il suo sostegno come mecenate e/o mezzo di trasporto.

PNG

Clarence MacDougal, Ricco viaggiatore

FOR: 13 COS:14 TAG:13 INT:14 MAN:12 DES: 11 FAS:13 EDU: 17 SAN:60 PF: 14

Bonus al danno:+1D4

Descrizione: MacDougal è un uomo sulla trentina. Ha i capelli neri e gli occhi azzurri. Si mantiene in discreta forma e veste bene. La sua famiglia è ricca, grazie all'oro di Andrew MacDougal. MacDougal ha trascorso gran parte della sua giovinezza frequentando diverse università, laureandosi infine in storia. La ricchezza della sua famiglia gli permette di viaggiare a piacimento, cosa che apprezza molto. MacDougal non è particolarmente coraggioso e avrà bisogno che gli investigatori gli "incoraggino il coraggio" per spingerlo ad agire.

Abilità importanti: Contabilità 25%, Antropologia 15%, Archeologia 17%, Contrattazione 31%, Chimica 14%, Credito 80%, Geologia 11%, Storia 45%, Diritto 14%, Ricerca sui libri 42%, Storia naturale 70%, Occulto 43%

David Zuckerman, Assistente di MacDougal

FOR: 13 COS:13 TAG:13 INT:12 MAN:13 DES: 13 FAS:12 EDU: 14 SAN: 65 PF: 13

Bonus al danno:+1D4

Descrizione: Zuckerman è un uomo di media statura che emana un'aura di tranquilla sicurezza. Ha combattuto nella Prima Guerra Mondiale sia come soldato che, in seguito, come pilota. Dopo la guerra ha lavorato come pilota ed è stato infine assunto da MacDougal. Zuckerman ama viaggiare e visitare luoghi strani, e il denaro di MacDougal glielo permette. Inoltre, Zuckerman è molto affezionato a MacDougal e gli è profondamente leale. Zuckerman non crede nel soprannaturale, ma è un uomo d'azione e aiuterà gli investigatori.

Abilità importanti: Contrattazione 24%, Scalata 55%, Schivare 41%, Eloquenza 24%, Salto 45%, Ascoltare 37%, Orientamento 44%, Tedesco 34%, Francese 21%, Pilotaggio (Aereo) 64%, Pistola 55%, Fucile 74%, Pugni 60%

Ian Bannerman, Amico dei Divoratori di Dita

FOR: 14 COS:14 TAG:15 INT:10 MAN:11 DES: 13 FAS:10 EDU: 14 SAN: 0 PF: 13

Bonus al danno:+1D4

Descrizione: Bannerman è un uomo corpulento che indossa un cappotto pesante e guida un'auto parecchio malridotta. Vive fuori dal villaggio. Bannerman era un venditore ambulante finché non ebbe la sfortuna di diventare vittima dei Divoratori di Dita. Ora è il servo folle, ma devoto dei Divoratori di Dita. È astuto e violento e farà qualsiasi cosa i suoi padroni gli dicano.

Abilità importanti: Scalare 50%, Parlare velocemente 21%, Nascondersi 50%, Saltare 31%, Pugno 62%
Armi: Ascia 38% Danno 1D6+1+DB PF 12, Mazza 49% Danno 1D6+DB PF 15

Creature dei Miti

Divoratori di Dita, Razza Servitrice Minore

I Divoratori di Dita sono creature orribili, frutto di una magia nefasta. Vengono creati attraverso un terribile rituale, descritto sopra. Il corpo di un Divoratore di Dita appare come una terribile mescolanza di tratti di ratto e umani. Il corpo è stranamente raggrinzito, conferendogli un aspetto emaciato. Un Divoratore di Dita possiede dita lunghe e prensili che terminano con piccoli artigli seghettati. Le loro mani assomigliano molto a quelle umane e ognuna ha un dito mancante. La testa di un Divoratore di Dita è vagamente umana, ma le mascelle sono allungate e occupate da quattro denti affilati come scalpelli e da diversi denti piccoli, ma dall'aspetto malvagio, adatti a rosicchiare. Gli occhi sembrano braci maligne che ardono in orbite profonde. L'intera creatura appare stranamente mummificata, con ossa che sporgono dalla carne secca e avvizzita.

Possono attaccare mordendo e graffiando. Se effettuano un tiro per colpire pari al 20% sulla loro abilità di morso, hanno colpito il dito della vittima. La vittima deve eguagliare il proprio MAN con quella del Divoratore di Dita. Se il tiro fallisce, il Divoratore di Dita prende il dito della vittima. Una volta che il Divoratore di Dita ha un dito, tenterà di fuggire con esso. I Divoratori di Dita non sono interessati a uccidere le loro vittime, poiché hanno in mente qualcosa di molto speciale.

Una volta ottenuto un dito, il Divoratore di Dita lo porterà nella sua tana o in un altro luogo adatto. Lì rosicchierà e tormenterà il dito. La magia usata per creare l'orrore permette al Divoratore di Dita di stabilire un legame mentale con la sua vittima attraverso il dito. Ogni giorno, il Divoratore di Dita può eguagliare il proprio MAN con quella della vittima. Se il Divoratore di Dita vince, la vittima proverà un dolore terribile, come se il suo dito fosse ancora attaccato al corpo mentre il Divoratore di Dita lo rosicchia e lo lacera. Una vittima così colpita deve effettuare un tiro di Sanità Mentale ogni volta. Un tiro fallito costa alla vittima 1 punto Sanità, mentre un tiro riuscito non comporta alcuna perdita. Il dolore distrae anche la vittima, infliggendole una penalità del -5% a tutti i tiri abilità. La cosa più orribile è che il Divoratore di Dita può continuare a rosicchiare il dito anche dopo che è stato ridotto all'osso. Il Divoratore di Dita può usare un singolo dito per un massimo di trenta giorni, finché non ne rimane più nulla. A quel punto, la vittima è libera. Una vittima può essere liberata anche distruggendo il Divoratore di Dita che le ha preso il dito o recuperandolo. Un dito recuperato può essere reclamato dal Divoratore di Dita. Solo il Divoratore di Dita che ha preso il dito può usarlo, quindi il proprietario può distruggerlo senza alcun dolore o danno.

I Divoratori di Dita sono una forma di creature non morte e, come tali, non sono molto vulnerabili alle armi convenzionali. Le armi da perforazione, come le armi da fuoco, infliggono solo 1 punto di danno. Tutte le altre armi convenzionali infliggono la metà del danno.

I Divoratori di Dita non guariscono normalmente. Tuttavia, la magia che li ha creati li preserva. Finché il dito usato per la sua creazione rimane intatto, un Divoratore di Dita si rigenererà completamente al calar del sole. L'unico modo per distruggere definitivamente un Divoratore di Dita è distruggere il dito. Il dito sarà quasi solido come la pietra e richiederà un certo numero di punti ferita per essere distrutto, poiché la creatura ha punti MAN.

I Divoratori di Dita in questa avventura sono, ovviamente, la famiglia MacDougal. Un'attenta osservazione rivelerà che i loro lineamenti, per quanto orribili, ricordano vagamente ma chiaramente Clarence MacDougal. Le creature hanno anche degli anelli con lo stemma della famiglia MacDougal. Capire che queste creature un tempo erano i MacDougal costa 0/1 punti di Sanità.

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5
FOR	2D6	7	8	7	10	6	5
COS	3D6	10 - 11	13	12	13	13	8
TAG	2D6	7	7	8	10	7	5
INT	2D6	7	7	7	6	12	5
MAN	3D6	12	12	13	11	13	10
DES	4D6	14	14	16	19	13	19
PF		9	9	11	11	10	7
Bonus al danno		- 1D4	- 1D4	0	0	- 1D4	- 1D4

Movimento: 8

Armi: Morso 40% Danno 1D4+ Speciale, Artiglio 20% 1D3+db

Armatura: Nessuna, ma le armi da perforazione infliggono 1 punto di danno e tutte le altre armi convenzionali infliggono solo metà del danno.

Incantesimi: Nessuno.

Perdita di Sanità: 0/1D4 Punti Sanità per vedere un Divoratore di Dita

Aiuti di gioco

-Aiuto di gioco #1, Lettera di MacDougal

Caro x,

spero che questa lettera ti trovi bene. Mi scuso in anticipo per la brevità, ma il dolore che provo mi spinge ad andare subito al sodo.

Come forse saprai, alcuni mesi fa mi sono recato in Scozia per condurre ricerche genealogiche sulla mia famiglia. La mia ricerca è andata bene, poi mi sono imbattuto in una terribile disgrazia. Inizialmente ho dubitato della reale portata dell'orrore della mia esperienza, ma ora la verità è innegabile. Devo chiederti aiuto in questa faccenda perché sento che potresti essere la mia unica salvezza.

Cordiali saluti,

Clarence MacDougal

Mappe

