

# Compagno d'armi © 1998

Di Michael C. LaBossiere.

[Ontologist@aol.com](mailto:Ontologist@aol.com)

Il Richiamo di Chutulu

## Informazioni Legali

Questa avventura è proprietà del Dr. Michael C LaBossiere @ 1998. essa può essere liberamente distribuita per uso personale purché non sia applicato nessun ricavo economico oltre a quello di distribuzione. Potete visitare il suo sito al seguente URL: <http://www.opifex.cnchost.com>.

Il Richiamo di Cthulhu è un marchio registrato della Chaosium Inc. relativo al loro gioco di orrore ed esseri soprannaturali ambientato nell'universo letterario creato da H. P. Lovecraft. Per maggiori informazioni potete scrivere alla Chaosium Inc., 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Oppure visitare il loro sito web all'indirizzo <http://www.chaosium.com>

**Nota alla versione Italiana:** questa traduzione è opera di Andrea Canonico ed è stata eseguita dietro espresso consenso della Chaosium. ( per chiarimenti potete scrivere a [info@nonsolowargame.it](mailto:info@nonsolowargame.it) )

## Introduzione

Questa avventura è ambientata negli anni venti e si svolge nei boschi del Maine. L'avventura, che fa parte di una campagna, può essere ambientata anche in altri tempi e luoghi e giocata individualmente, purché si effettuino le necessarie modifiche.

## Coinvolgere gli investigatori

Gli Investigatori saranno coinvolti nell'orrore da una disperata lettera scritta da Jack Meredith, il quale è stato chiaramente coinvolto in qualcosa di molto pericoloso. L'avventura si basa sul fatto che almeno uno dei personaggi abbia fatto il militare, prima o durante la Grande Guerra. Se questo non è avvenuto allora saranno coinvolti da qualcun altro che è stato sotto le armi assieme a Jack Meredith.

## La lettera

L'avventura incomincia con un giovane uomo, impolverato dopo una lunga guida ai comandi di una auto Model-T decappottabile, che porta all'investigatore che ha fatto il soldato una lettera.

Se interrogato il giovanotto racconterà che ha percorso guidando tutta la strada da New York per consegnarli la lettera. A domande riguardo Meredith racconterà che quest'ultimo gli sembrava stanco e: "Be, si comportava in modo strano. Continuava a guardarsi intorno. Sbirciava fuori dalle finestre e cose del genere. Come se temesse qualcosa. Mi diede una strana occhiata, come se cercasse di guardarmi attraverso. È strano a dirsi lo so, ma Dio mi è testimone che è così che mi sono sentito". Il giovanotto non avrà altro da aggiungere e se ne andrà via.

*Caro X*

*Ti ricordi di quei giorni prima della guerra, in cui eravamo giovani e pieni d'ideali? È mi ricordo di com'era divertente esercitarsi con i manici di scopa, dato che l'Esercito non aveva abbastanza fucili per tutti. Quanto abbiamo riso e scherzato riguardo a come avremmo sistemato i soldati del Kaiser. Naturalmente presto scoprimmo che le cose non erano così semplici.*

*Non devo ricordarti il fango, il sangue e la morte. Anche nei miei peggiori incubi non avevo mai immaginato tali orrori. Come per molti soldati la pazzia della guerra si scavò la strada dentro il mio cuore. Nel crepitio delle mitragliatrici potevo sentire il borbottio di demoni che promettevano mutilazioni e morte. Nelle esplosioni delle salve dell'artiglieria sentivo una voce ruggente ripetere più volte "Dio è morto, Dio è morto".*

*La pazzia e l'orrore avevano addentato la mia anima, spezzando la mia fede in Dio e nel paese. Tutto quello che avevo ritenuto caro mi sembrava ora vuoto e privo di significato. Non so come sia sopravvissuto durante quei terribili giorni. Ma ci riuscii. Ora penso che sarebbe stato meglio se fossi morto.*

*Forse, se fossimo tornati indietro assieme le cose sarebbero andate diversamente.*

*Durante il viaggio di ritorno incontrai un altro soldato, un uomo di nome Lance Blake.*

*Come me Blake era stato cambiato dalla guerra. Blake, come me, aveva perso la sua fede in Dio e nel paese. A differenza di me egli aveva trovato qualcosa con cui rimpiazzarla.*

*Posso solo immaginare quali oscuri segreti egli abbia appreso, negli oscuri e tetri paesi della vecchia Europa. È sufficiente dirti che Blake mi condusse ciecamente su un sentiero che conduceva alla pazzia ed ad un orrore ben più grande di qualsiasi cosa abbia mai visto in guerra.*

*Possedeva un fascino diabolico, fu abile nell'attrarre altre persone all'interno di un gruppo, che egli chiamava l'Ordine della Pietra Antica. Molti di quelli che avevano aderito pensavano di fare parte di un gruppo di eccentrici spiritualisti. Ma presto essi scoprivano, con loro infinito orrore, che Blake gli stava offrendo bel altro. Qualcosa di completamente differente.*

*Anche ora non riesco a convincermi a scrivere tutto quello che so. Ti basti sapere che ho fatto cose terribili e partecipato in attività che nessun uomo sano di mente e timorato di Dio dovrebbe mai fare.*

*Ironicamente, fu Blake stesso che mi fece agire contro il gruppo. Egli pensava di potersi fidare di me e mi rivelò una parte dei suoi veri piani. L'orrore di quelle parole superò tutti gli orrori precedenti e risvegliò i miei sentimenti. Per quanto fossi oltre ogni redenzione decisi che Blake doveva essere fermato. Per quanto io non ti abbia mai parlato da allora, so che sei un uomo retto e coraggioso. Spero di potere contare su di te. Blake deve essere fermato.*

*Ho rubato un oggetto importante per Blake e l'ho consegnato a Padre Ronald Henesey.*

*L'ho invitato presso la tenuta di famiglia che ho nel Maine. Tu dovresti ricordarti dove si trova. Devi incontrare il buon Padre lì e ricevere l'oggetto. Egli sarà in grado di dirti di più.*

*Ora devo andare ad uccidere Blake. Temo che egli non possa essere ucciso da arma mortale, ma io devo provare. Per la mia anima, io devo provarci.*

*Tuo.*

*Luogotenente Jack Meredith*

## **Il telegrafo**

Poco dopo aver ricevuto la lettera l'investigatore riceverà un telegramma da Charles Meredith, il padre di Jack. Il telegramma dirà: "Jack è morto. Sospetto che non si sia trattato di un incidente". Il telegramma dovrebbe convincere gli investigatori a muoversi il prima possibile. L'investigatore che era amico Jack si ricorderà di dov'era la tenuta di famiglia, dato che vi ha passato diverse estati con Jack e la sua famiglia.

## **Investigazione**

Le seguenti informazioni dovrebbero essere disponibili agli investigatori. Il Custode dovrebbe essere attento nel tenere gli investigatori sulla pista. Se essi spendono troppo tempo investigando arriveranno troppo tardi.

### **Jack Meredith**

L'investigatore che conosceva Jack Meredith si ricorderà di lui quanto segue: Jack era un giovane dinamico e sognatore, come quando era bambino. Inoltre era molto religioso e gentile, ma sembrava sempre alla ricerca di qualcosa "di più". Durante la guerra Jack combatté coraggiosamente, ma resse con fatica agli orrori della guerra.

Dopo la guerra scrisse al suo amico investigatore occasionalmente, narrandogli i suoi più recenti tentativi di trovare un significato nella sua vita. Jack scrisse delle sue esperienze con spiritualisti, medium e persone di quel genere. La sua penultima lettera ( l'ultima è quella portata dal corriere ) diceva che aveva trovato una risposta.

#### Informazioni per il Custode

La "risposta" che Jack aveva trovato era Lance Blake, un uomo che aveva riportato in vita un antico culto dedicato a ritrovare sei pietre. Jack si era unito al culto, ma rimase terrorizzato quando scoprì una piccola parte della verità su di esso.

Jack contattò Padre Henesey, che aveva incontrato anni fa quando era alla ricerca di un significato nella sua esistenza. Egli diede a Henesey ciò che aveva sottratto a Blake e gli disse di recarsi presso il loro terreno nel Maine ed attendere un suo amico. Henesey, che è membro di una società segreta devota a combattere le forze del male e della pazzia, prese l'oggetto e si diresse presso il terreno per aspettare l'arrivo dell'amico di Jack.

### **Charles Meredith**

Se gli investigatori contatteranno Charles Meredith lo troveranno palesemente agitato. Charles è un uomo ricco, perse sua moglie anni fa ed ora ha perso il suo unico figlio. Charles sarà in grado di dire agli investigatori che Jack passava da "un gruppo di fuori di testa all'altro". Dirà che ricevette solamente una lettera dal figlio anni fa, dove gli annunciava che aveva trovato "la risposta". Charles cercò di rintracciare il figlio, senza riuscirci. Nonostante i non pochi soldi spesi in investigatori privati.

L'ultima volta che Charles vide suo figlio fu quando la polizia lo chiamò. Jack era stato trovato morto nel suo appartamento, solo poche miglia dalla casa di suo padre. Il dottore dichiarò che Jack era morto a seguito di un attacco di cuore. Ma causa dell'espressione di terrore sulla faccia di Jack, Charles è convinto che qualcuno lo abbia ucciso.

Egli non ha prove, ma spingerà gli investigatori a scoprirne.

#### Informazioni per il Custode

Charles ha ragione. Jack fu ucciso da un orrore che Lance Blake inviò per prendersi cura di lui. Blake sa che Jack gli prese un oggetto, ma gli ci volle poco per immaginare a chi lo avesse dato. Se gli investigatori controlleranno l'appartamento di Jack noteranno evidenti tracce di una perquisizione molto accurata. Se lo vorranno perquisire essi stessi non troveranno nulla.

### **Padre Henesey**

Una volta che gli investigatori saranno arrivati alla tenuta essi potranno parlare con Padre Henesey. Il buon Padre ha una foto dell'investigatore che conosceva Jack, cosicché sarà in grado di riconoscerlo. Henesey è molto cauto e starà sempre in guardia durante l'attesa.

Padre Henesey conosce molto di più di quello che è disposto a raccontare agli investigatori, ma condividerà le seguenti informazioni:

### L'Occhio

Spulciando L'Occhio, un giornale indipendente di New York, che si occupa in modo critico di occulto e fenomeni inusuali si leggerà:

L'Ordine della Pietra Antica è, nonostante il termine "Antico" nel suo nome, un gruppo relativamente recente. Fu formato nei primi anni 20 da Lance Blake ed il gruppo s'incontra a qui a New York. Secondo un componente, che ha scelto di rimanere anonimo, esso è dedicato ad "antichi segreti, tenebrosi misteri e buone partite di poker".

### Antiche Leggende e Miti,

Estratto da Antiche Leggende e Miti, del Dr. L. Prescott, Pilgrim press, 1911.

C'è una breve menzione, nelle opere di Lucetus, un storico minore del periodo Imperiale Romano, di un Culto delle Pietre Antiche. Secondo Lucetus questo culto era dedicato al ritrovamento di sei pietre "arrivate dall'alto". È stato riportato che le pietre potrebbero "aprire una porta sul mondo", la quale consentirebbe "a colui che attende oltre il muro" di arrivare sulla terra.

Lucetus riporta che il culto fu inizialmente popolare a Roma, ma egli fa notare che esso scomparve quando molti dei suoi leader furono trovati "fatti a brandelli sanguinanti".

### Altre Informazioni

Henesey dirà che conobbe Jack quando questi era alla ricerca di risposte: "Jack era un'anima senza pace. Venne nella mia chiesa, cercando una risposta. Purtroppo pensava che Dio lo avesse abbandonato. Parlammo a lungo e devo avergli fatto una buona impressione, dato che mi chiamò quando ne ebbe bisogno e mi consegnò un oggetto. Ho una certa esperienza con i culti quale quello in cui Jack ebbe la sfortuna di aggregarsi. Così ascoltai con la massima serietà tutto quello che ebbe da dirmi. Sono sicuro che il culto considera di molto importante l'oggetto che mi fu affidato e cercherà di recuperarlo. Dobbiamo impedire che esso ritorni nelle loro mani.

### Informazioni per il Custode

Henesey sta raccontando la verità riguardo a come ha incontrato Jack. Comunque egli non dirà nulla riguardo al fatto che è membro di una società segreta in lotta contro le forze del male e della follia. Ammetterà che ha qualche esperienza di eventi inusuali, includendo un esorcismo.

L'oggetto che Henesey ha in custodia è un frammento di una delle sei pietre. Egli tiene il frammento in una scatola foderata in piombo. Per proteggere se stesso e gli altri dai suoi dannosi effetti. Il frammento è dettagliato più in basso.

## Mappe

Le note seguenti descrivono le due mappe per l'avventura.

### Mappa Principale

La mappa principale dettaglia l'area intorno al capanno. Questo si trova circa sei miglia dalla città più vicina, che è Norway. Il capanno può essere raggiunto solamente tramite un sentiero che si snoda attraverso i boschi per circa un miglio e passa su un robusto

ponte in legno. Il torrente Increspatura è poco profondo e può essere guadato, vi si trovano delle trote.

### **L'Interno Del Capanno**

Il capanno è stato costruito con alberi di pino. Dipinti di bianco con finiture in rosso. Ci sono sei finestre di vetro che si aprono spostando parte della finestra in alto.

La porta ha un lucchetto, un catenaccio ed un chiavistello ( il tutto solo per impedire che si apra da sola, essa può essere abbattuta con un confronto verso la sua Forza di 7 ). Il tetto è inclinato per impedire alle nevicate invernali del Maine di farlo crollare ).

L'interno del capanno è decorato con immagini di caccia, pesca ed altre scene agresti. C'è una serie di oggetti per il campeggio, quali dei lettini pieghevoli, lampade al cherosene e due taniche del medesimo. Pentole ed attrezzi per cucinare ed oggetti comuni quali ami da pesca. C'è una radio militare nel soggiorno, oltre ad una civile ed a un registratore.

La cabina non ha elettricità o acqua internamente.

L'illuminazione è fornita dalle lampade al cherosene. L'acqua prelevata da brocche, c'è un raccoglitore esterno dietro il capanno.

**Soggiorno:** Il soggiorno contiene un tavolo di legno di quercia di grandi dimensioni. È chiaramente un mobile costoso e vi sono incise scene di caccia. La madre di Meredith lo fece spostare da suo padre nel capanno dato che pensava che le scene di caccia non fossero abbastanza eleganti per stare in casa.

Intorno al tavolo ci sono delle sedie di quercia anch'esse. Vi è anche un bel camino in mattoni. Sopra il camino è appeso uno shotgun binato calibro 12, in eccellenti condizioni.

All'interno di uno degli armadi vi è una scatola con 50 pallottole.

**Camera da letto:** l'area contiene due confortevoli cuccette e diverse coperte.

### **Azione**

Se gli investigatori agiscono senza indugio e si recano prontamente al capanno, l'azione inizierà quando il primo gruppo dei seguaci di Blake giungerà nell'area. Fortunatamente per gli investigatori Blake sottovaluta ampiamente le capacità e la determinazione del buon Padre Henesey ed invierà inizialmente una piccola forza. Naturalmente Blake non è tipo da commettere due volte lo stesso errore.

Se gli investigatori impiegheranno troppo tempo alla ricerca di ulteriori informazioni, ritardando, quando arriveranno troveranno il capanno deserto. Ci saranno evidenti segni di una lotta disperata ( una porta rotta, buchi di pallottole nei muri e tracce di sangue ) ma non troveranno altro.

Padre Henesey sarà stato ucciso ed il frammento da Jack consegnatogli recuperato dagli uomini di Blake. Se ciò accadrà il Custode dovrà sviluppare una nuova avventura per dare agli investigatori la possibilità di recuperare il frammento.

### **I Malviventi**

Lance Blake arriverà a scoprire che Padre Henesey ha l'oggetto che Jack gli ha sottratto e che Henesey si trova presso il capanno. Non considerando Henesey una vera minaccia invierà Karl LeBlanc per recuperare l'oggetto.

Appena giunto nel Maine LeBlanc arruolerà alcuni uomini privi di scrupoli per andare al capanno e sequestrare Padre Henesey. Dirà loro che dovranno tenere lì il prete e che egli arriverà a mezzanotte con il resto del loro compenso.

Siccome sono senza lavoro da tempo e non sono certo degli integerrimi cittadini, i quattro accetteranno l'incarico senza problemi.

Poco dopo che gli investigatori saranno arrivati al capanno e che avranno scambiato due chiacchiere con Henesey, arriveranno i delinquenti. Essi busseranno alla porta e si spacceranno per dei cacciatori che si sono persi.

Siccome non si aspettavano di trovare gli investigatori, questi avranno la possibilità di prenderli di sorpresa.

I malviventi proveranno lo stesso ad eseguire l'accordo e combatteranno duramente, ma se si accorgeranno che le cose stanno andando male scapperanno. Se non potranno scappare chiederanno di essere risparmiati. Adeguatamente motivati non avranno problemi a dire tutto quello che sanno: "Un tipo ci ha assunti per bloccare qui l'abitante del capanno che avremmo trovato. Eravamo d'accordo che lo avremmo trattenuto fino a mezzanotte. Chi ci ha assunti ci ha detto che ha degli affari da regolare con il tipo del capanno e che ci avrebbe portato qui l'altra metà dei soldi."

### **Karl LeBlanc e le Ombre dei Boschi**

LeBlanc sa come evocare le Ombre dei Boschi e, con orgoglio, ha deciso che sarà così che eliminerà Henesey. Siccome le Ombre dei Boschi possono agire solo di notte ha assunto i quattro manigoldi per essere sicuro di trovarci Padre Henesey. Verso le undici di sera LeBlanc arriverà, tramite il sentiero, presso il capanno ed evocherà due Ombre dei Boschi. Inviandole ad uccidere chiunque sia nel capanno. LeBlanc è un uomo pratico ed ha pianificato di riprendersi i soldi dell'anticipo.

Le Ombre dei Boschi scivoleranno nella foresta attaccando chiunque incontrino nell'oscurità. Padre Henesey li riconoscerà per quello che sono e li combatterà usando l'Argento Vivo ( vedi descrizione più avanti ). Le Ombre dei Boschi attaccheranno con ferocia fino a che non avranno ucciso tutti i presenti nel capanno o saranno state distrutte. LeBlanc aspetterà nei pressi del capanno fino a che non sarà sicuro che tutti gli occupanti sono morti. Se gli investigatori sconfiggeranno Le Ombre, LeBlanc si preoccuperà, ma deciderà comunque di finire il lavoro da solo. Se sarà sconfitto rifiuterà di parlare. Anche se interrogato brutalmente o torturato. Egli ha visto cosa succede a chi si mette contro Blake e niente di quello che gli investigatori potrebbero fargli è paragonabile a quello che lui potrebbe fargli.

### **Conclusione**

L'avventura finisce quando gli investigatori avranno sconfitto tutte le forze che avranno affrontato, oppure saranno stati da esse sconfitti.

Se gli investigatori riescono a sconfiggere i malvagi ed a tenersi il frammento avranno diritto a 1d6 Punti di Sanità Mentale.

Se invece scappano senza sconfiggere le forze avversarie ma mantengono il possesso del frammento allora avranno diritto a 1d4 Punti di Sanità Mentale.

Nel caso che permettessero alla pietra di finire in mano al nemico perderebbero 1d3 Punti Sanità Mentale. Se gli investigatori riescono a proteggere Padre Henesey fino alla fine dell'avventura, avranno diritto ad 1 Punto di Sanità Mentale di bonus. Viceversa se Henesey verrà ucciso dovranno perderne uno.

Questa avventura serve come prologo ad altre successive. Se gli investigatori fallissero il Custode dovrebbe scriverne un'altra per consentire agli investigatori di entrare in possesso del frammento.

## Personaggi Non Giocanti ( PNG )

**Padre Ronald Henesey**, Prete Cattolico

FOR: 12 COS: 13 TAG: 13 INT: 14 MAN 15 DES: 13 FAS: 12 EDU: 19 SAN 72  
PF:15 Bonus al Danno:+1d4

Descrizione: Padre Henesey è un uomo di quarantenni in buone condizioni fisiche. Ha capelli neri ed occhi marrone. Ha una folta barba ed una cicatrice sul lato sinistro del volto. Provocata da un frammento di granata. Egli indosserà abiti da caccia nel capanno. Come menzionato prima è membro di una società dedita a combattere le forze del male e della follia. Come la setta creata da Blake.

Henesey è un uomo coraggioso che ha combattuto durante la Grande Guerra prima di prendere i voti.

Abilità principali: Scalare 55%, Conoscenza dei Miti di Cthulhu 6%, Rispettabilità 34%, Schivare 37%, Parlantina 35%, Nascondersi 21%, Storia 35%, Biblioteconomia 55%, Storia Naturale 25%, Occultismo 65%, Latino 55%, Persuadere 55%, Usare un fucile 55%  
Incantesimi: Creare l'Argento Vivo

Armi: Calibro .45 automatica 55% Danno 1d10+2 Raggio 15 metri Attacchi 1 Colpi 7.

Oggetti: Una fiaschetta contenete l'Argento Vivo, il frammento di una pietra.

**Karl LeBlanc**, Cultista

FOR: 14 COS: 15 TAG: 13 INT: 13 MAN 14 DES: 14 FAS: 14 EDU: 15 SAN 00  
PF:14 Bonus al Danno:+1d4

LeBlanc è un uomo di circa trenta anni. Ha capelli ed occhi marrone ed è relativamente affascinante. È invece sicuramente malvagio e completamente folle. La più grande debolezza di LeBlanc è il suo grande orgoglio. Egli è convinto di essere superiore a tutti ( eccetto Blake ) e questo fa sì che tenda ad essere imprudente. LeBlanc è affascinato dalla magia, anche questa passione è una sua debolezza.

Abilità principali: Conoscenza dei Miti di Cthulhu 16%, Parlantina 55%, Nascondersi 34%, Legge 24%, Occultismo 24%, Persuadere 55%, Infiltrarsi 42%.

Incantesimi: Evocare Ombre dei Boschi, Assoggettare Ombre dei Boschi

Armi: Calibro .32 Automatica 41%, Danno 1d8 Raggio 15 metri Attacchi 2 Colpi 8

## I Malviventi

Sono uomini disperati, privi di ogni morale.

Caratteristiche	Criminale 1	Criminale 2	Criminale 3	Criminale 4
FOR	14	13	16	12
COS	12	14	13	13
TAG	15	15	16	14
INT	11	10	11	9
MAN	10	9	8	7
DES	12	11	13	12
PF	14	15	15	14
Bonus al Danno	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4
Armi	Coltello 41% 1d4+2+BD	Coltello 47% 1d4+2+BD	Mazza 52% 1d6+BD	Revolver .38 23% 1d10 15 Metri 2 Attacchi 6 Proiettili

## Esseri del Mito

**Ombre dei Boschi**, Razza Indipendente Minore dei Miti.

Descrizione: le Ombre dei Boschi sono malvagie creature che abitano le zone più oscure dei boschi, quelle dove del sangue umano è stato versato per odio.

Essi appaiono come alti, orribili e sottili esseri fatti di ombre che si contorcono innaturalmente. Essi non hanno bocche o nasi, ed i loro occhi scintillano come braci morenti.

Le Ombre dei Boschi attaccano le loro vittime con artigli che paiono fatti di legno sporco e frastagliato. Non avendo bocca essi non divorano le loro vittime. Ma le lasciano, a pezzi, dove le hanno uccise. Qualche volta gli Spiriti Minori dei Boschi attaccano esseri umani ed animali della foresta, ma solo nelle zone più oscure. Normalmente essi riposano nelle ombre, appena consapevoli di ciò che accade intorno a loro. Essi possono chiamati da chi conosce il giusto incantesimo.

questi spiriti sono solo parzialmente materiali e non subiscono danni da parte di armi mortali. Ricevono danno pieno invece da parte delle armi magiche. Sono vulnerabili anche alla luce del sole. La piena esposizione alla luce del sole distrugge completamente una Ombra dei Boschi. Per questo essi cercano rifugio nelle zone più oscure della foresta durante il giorno. Essi non ricevono danno da una luce meno intensa di quella del sole, ma non sopportano e trovano dolorosa anche quella di emessa da altre sorgenti. Quali fuochi da campo. Cercando quindi di evitarle. Se devono entrare in un'area più illuminata di una zona ombrosa devono fare un test contro il loro Mana x5 su 1d100.

Se falliscono non possono entrare in quella zona.

Gli artigli delle Ombre dei Boschi sono composti parzialmente da materia reale e pertanto possono essere parati. Inoltre le armature normali proteggono dai loro danni.

Movimento: 10

Armi: 2 artigli 50% 1d4+BD

Armatura: nessuna, ma non subiscono danno dalle armi normali. Subiscono invece pieno danno dalle armi incantate e dagli incantesimi.

Incantesimi: nessuno

Abilità: Nascondersi 99%

Perdita di Sanità: vedere un'Ombra dei Boschi costa 0/1d6 Punti di Sanità

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2
FOR	2d6	7	8	9
COS	3d6	10 - 11	13	12
TAG	3d6	10 - 11	14	15
INT	2d6	7	7	6
MAN	2d6	7	8	5
DES	4d6	14	18	15
PF		10 - 11	14	14
Bonus al Danno		0	0	0

## Oggetti ed Incantesimi

**Argento Vivo:** l'Argento Vivo è una mistura incantata di mercurio, ferro ed altri componenti più esotici. È un liquido viscoso che si attacca ad ogni materiale tranne

l'argento. È chiamato Argento Vivo perché il composto sembra fatto di argento con all'interno delle piccole vene dove scorre un liquido rosso ( in effetti è sangue ).

Quando è usato per intingervi un'arma od un proiettile, questi agirà come se fosse magico. Se usato su di un'arma bianca , il primo attacco, se colpirà, infliggerà pieno danno. Il secondo metà ed il terzo un quarto solamente. Dopo di che l'arma infliggerà solo danni normali. Se viene intinto un proiettile esso renderà i danni magici, sempre che colpisca qualcosa, altrimenti, se il colpo va a vuoto, l'effetto sarà perso.

Se un'arma od un proiettile bagnati da questa sostanza non sono usati entro 15 minuti, essa colerà via. Si può provare a raccogliere il liquido ed a rivestirne l'arma ancora. L'effetto di ciò è a discrezione del Custode.

### **Frammento della Pietra**

Questo frammento proviene da una delle sei pietre leggendarie. Esso sembra fatto di ardesia grigia, con uno strano riflesso metallico. È fresco, quasi freddo al contatto. Se una persona lo tocca o vi si avvicina semplicemente, strane immagini cominceranno ad apparirgli in mente. Le immagini diventeranno sempre più nitide mano a mano che la persona continua ad impugnare la pietra. Le immagini appariranno come simboli algebrici e geometrici. Strani disegni ed anomalie nel tempo e nello spazio. Apparizioni momentanee di ripugnanti. Se una persona impugna la pietra per più di quindici minuti essa comincerà ad incidere sulla mente del portatore. Per ogni quindici minuti essa è impugnata chi la tiene deve fare un test di Sanità mentale. Se lo passa non accade niente, altrimenti perde 1 Punto Sanità.

Per ogni quindici minuti il frammento è impugnato esso trasmetterà brevi immagini di dove si trova il resto della pietra. Tirate 1d10. questa è la percentuale contro cui tirare per verificare se l'investigatore ha un indizio della posizione. Ogni quarto d'ora aggiunge il suo tiro di 1d10 a quello precedente. Naturalmente il continuare ad impugnare il frammento può essere rischioso per la Salute Mentale dell'investigatore stesso. Gli effetti della pietra sono bloccati dal piombo. Ed è per questo che Padre Henesey l'ha chiuso in una scatola foderata di piombo.

### **Creare Argento Vivo**

La conoscenza di questo incantesimo consente ad un incantatore di trasformare del mercurio, frammenti di ferro e qualche goccia del proprio sangue in Argento Vivo. Il rituale necessita di tre ore nelle quali i componenti vanno miscelati e simboli gesti vanno fatti intorno ad essi. L'incantatore deve spendere anche sei punti magia per creare abbastanza Argento Vivo con il quale bagnare sei coltelli od una ventina di proiettili come le punte di freccia od altro di simile, bossoli. Non ci sono costi sulla Sanità Mentale nell'eseguire questo incantesimo.

### **Richiamare/Assoggettare Ombre Minori dei Boschi**

Questo rituale deve essere eseguito all'interno di una zona oscura di un bosco dove un essere umano è stato ucciso. Esso causa due Ombre dei Boschi di trovare la via per uscire dalle ombre più oscure della foresta. Il costo della magia è variabile. Per ogni punto speso vi è una possibilità del 10% di successo. Un risultato di 96-100 è sempre un fallimento. Il lancio di questo incantesimo è di 1d3 Punti sanità. Una volta assoggettate le Ombre dei Boschi obbediranno all'incantatore.

## Indizi

### Indizio #1 – la lettera da Jack Meredith

*Caro X*

*Ti ricordi di quei giorni prima della guerra, in cui eravamo giovani e pieni d'ideali? Io mi ricordo di com'era divertente esercitarci con i manici di scopa, dato che l'Esercito non aveva abbastanza fucili per tutti. Quanto abbiamo riso e scherzato riguardo a come avremmo sistemato i soldati del Kaiser. Naturalmente presto scoprimmo che le cose non erano così semplici.*

*Non devo ricordarti il fango, il sangue e la morte. Anche nei miei peggiori incubi non avevo mai immaginato tali orrori. Come per molti soldati la pazzia della guerra si scavò la strada dentro il mio cuore. Nel crepitio delle mitragliatrici potevo sentire il borbottio di demoni che promettevano mutilazioni e morte. Nelle esplosioni delle salve dell'artiglieria sentivo una voce ruggente ripetere più volte " Dio è morto, Dio è morto".*

*La pazzia e l'orrore avevano addentato la mia anima, spezzando la mia fede in Dio e nel paese. Tutto quello che avevo ritenuto caro mi sembrava ora vuoto e privo di significato. Non so come sia sopravvissuto durante quei terribili giorni. Ma ci riuscii. Ora penso che sarebbe stato meglio se fossi morto.*

*Forse, se fossimo tornati indietro assieme le cose sarebbero andate diversamente.*

*Durante il viaggio di ritorno incontrai un altro soldato, un uomo di nome Lance Blake. Come me Blake era stato cambiato dalla guerra. Blake, come me, aveva perso la sua fede in Dio e nel paese. A differenza di me egli aveva trovato qualcosa con cui rimpiazzarla. Posso solo immaginare quali oscuri segreti egli abbia appreso, negli oscuri e tetri paesi della vecchia Europa. È sufficiente dirti che Blake mi condusse ciecamente su un sentiero che conduceva alla pazzia ed ad un orrore ben più grande di qualsiasi cosa abbia mai visto in guerra.*

*Possedeva un fascino diabolico, fu abile nell'attirare altre persone all'interno di un gruppo, che egli chiamava l'Ordine della Pietra Antica. Molti di quelli che avevano aderito pensavano di fare parte di un gruppo di eccentrici spiritualisti. Ma presto essi scoprivano, con loro infinito orrore, che Blake gli stava offrendo bel altro. Qualcosa di completamente differente.*

*Anche ora non riesco a convincermi a scrivere tutto quello che so. Ti basti sapere che ho fatto cose terribili e partecipato in attività che nessun uomo sano di mente e timorato di Dio dovrebbe mai fare.*

*Ironicamente, fu Blake stesso che mi fece agire contro il gruppo. Egli pensava di potersi fidare di me e mi rivelò una parte dei suoi veri piani. L'orrore di quelle parole superò tutti gli orrori precedenti e risvegliò i miei sentimenti. Per quanto fossi oltre ogni redenzione decisi che Blake doveva essere fermato. Per quanto io non ti abbia mai parlato da allora, so che sei un uomo retto e coraggioso. Spero di potere contare su di te. Blake deve essere fermato.*

*Ho rubato un oggetto importante per Blake e l'ho consegnato a Padre Ronald Henesey. L'ho invitato presso la tenuta di famiglia che ho nel Maine. Tu dovresti ricordarti dove si trova. Devi incontrare il buon Padre lì e ricevere l'oggetto. Egli sarà in grado di dirti di più.*

*Ora devo andare ad uccidere Blake. Temo che egli non possa essere ucciso da arma mortale, ma io devo provare. Per la mia anima, io devo provarci.*

*Tuo.*

*Luogotenente Jack Meredith*

**Indizio #2 – Il telegramma di Charles Meredith**

Jack è morto. Sospetto che non si sia trattato di un incidente.  
Charles Meredith

**Indizio #3** – Ritaglio da L'occhio

L'Ordine della Pietra Antica è, nonostante il termine "Antico" nel suo nome, un gruppo relativamente recente. Fu formato nei primi anni 20 da Lance Blake ed il gruppo s'incontra a qui a New York. Secondo un componente, che ha scelto di rimanere anonimo, esso è dedicato ad "antichi segreti, tenebrosi misteri e buone partite di poker".

**Indizio #4** – Estratto da Antiche Leggende e Miti, del Dr. L. Prescott, Pilgrim press, 1911.

C'è una breve menzione, nelle opere di Lucetus, un storico minore del periodo Imperiale Romano, di un Culto delle Pietre Antiche. Secondo Lucetus questo culto era dedicato al ritrovamento di sei pietre "arrivate dall'alto". È stato riportato che le pietre potrebbero "aprire una porta sul mondo", la quale consentirebbe "a colui che attende oltre il muro" di arrivare sulla terra.

Lucetus riporta che il culto fu inizialmente popolare a Roma, ma egli fa notare che esso scomparve quando molti dei suoi leader furono trovati "fatti a pezzi sanguinolenti".

## Mappa della zona presso il capanno



## Interno del capanno



### Legenda

Cabin: capanno

Trail: sentiero

Bridge: ponte

Ripple Stream: torrente Increspatura

1 Mile to Dirt Road: un miglio alla strada vecchia

The Cabin Interior: l'interno del capanno

Fireplace: camino

Table: tavolo

Living Room: soggiorno

Sleeping area: zona per la notte