

Il viaggio © 2002

Di Michael C. LaBossiere.

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)

Introduzione

Questa avventura è ambientata in Europa negli anni venti. In questa avventura gli Investigatori cercheranno di penetrare all'interno dell'Ordine della Pietra Antica per scoprirne i terribili segreti che nasconde.

L'avventura è impegnativa, ma non impossibile. Un gruppo di 3 – 7 investigatori, con un certo grado di esperienza, dovrebbero essere in grado di affrontarla con successo.

Essa è la continuazione della precedente Compagno d'armi. È comunque possibile adattarla per giocarla da sola od in un'altra campagna.

Coinvolgere gli investigatori

Questa avventura è stata scritta sull'assunto che gli Investigatori abbiano giocato con successo Compagno d'armi. Si siano alleati con Padre Henesey e abbiano in loro possesso un Frammento della Pietra. Se così non fosse il Custode dovrà inventarsi un'avventura affinché gli Investigatori trovino un alleato ed abbiano in loro possesso un Frammento della Pietra.

Padre Henesey racconterà che da lungo tempo la Chiesa è impegnata in una lunga lotta contro culti segreti e forze che si oppongono a tutto ciò che è buono e giusto.

Egli stesso è stato coinvolto per un certo periodo in questa lotta.

Suggerirà agli Investigatori, visto i recenti avvenimenti, di lasciare il paese per po'. Questo, non solo per evitare una potenziale rappresaglia. Ma anche perché è stato informato che potrebbero, lui e gli Investigatori, trovare tracce del culto in Scozia.

Padre Henesey racconterà che un suo amico, il Dr. Hiram Jones, sta attualmente investigando sulle attività del culto in Scozia ed ha scoperto delle informazioni che

potrebbero essere utili. Il Dr. Jones ha invitato Padre Henesey in Scozia e questi suggerirà agli Investigatori di accompagnarlo.

Il Viaggio

Assumendo che Investigatori scelgano di accompagnarlo, Padre Henesey prenoterà il viaggio per la Scozia.

Egli non avviserà gli Investigatori che ha lasciato filtrare notizie dei loro movimenti e della nave che prenderanno per il viaggio verso i membri dell'Ordine della Pietra Antica.

È un gioco rischioso quello architettato da Henesey. Egli spera che il culto invii i suoi agenti sulla nave, ma che gli Investigatori siano in grado di sopraffarli prima di arrivare in Scozia. In questo modo, pensa Henesey, i cultisti impiegheranno del tempo per capire cosa è successo e nel frattempo gli Investigatori avranno iniziato le loro ricerche in Scozia.

La Nave

La nave che è stata prenotata è un vascello di medio carico. Che trasporta sia passeggeri che merci. È una nave battente bandiera Britannica, di nome John Harvey. È una vecchia nave, capace di una velocità di crociera di venti nodi.

L'interno della nave è in buone condizioni e le cabine, seppur non lussuose sono ben arredate. L'area da pranzo è ben tenuta ed i cuochi capaci nel loro mestiere. I passeggeri possono intrattenersi presso il bar della nave o con i giochi di bordo. Oppure partecipando alle attività per lo svago proposte dagli animatori.

Avvenimenti Sulla Nave

Giusto come sperato da Henesey i cultisti dell'Ordine della Pietra Antica saranno a bordo.

Il capo dei cultisti, Daniel West, passerà diverso tempo controllando gli Investigatori.

Una volta che la nave sarà in mare aperto e quindi fuori da ogni aiuto, egli e i cultisti con lui organizzeranno l'attacco.

West inizierà l'attacco attivando il suo Disco di Shudos. Questo, una volta attivato, metterà fuori uso la bussola e l'equipaggiamento per le telecomunicazioni della nave. Appena fatto ciò, catturerà, lui con i suoi uomini, alcuni passeggeri per poterne usare il sangue per evocare i Vortici Minori di Sangue. Dopodiché li invierà ad attaccare i personaggi.

In mare aperto, senza comunicazioni, gli Investigatori non potranno ricevere aiuto e dovranno cavarsela da soli.

Conclusioni

Se gli Investigatori saranno sconfitti West li interrogherà, per poi ucciderli. Se invece saranno essi a vincere, potrebbero avere la possibilità d'interrogare West.

Se gli Investigatori sono riusciti a salvare la nave, l'equipaggio ed i passeggeri gli saranno riconoscenti. I personaggi dovrebbero ricevere un 1d3 punti di Sanità Mentale, come ricompensa.

Se gli Investigatori sopravviveranno la ricerca proseguirà nella prossima avventura della campagna. intitolata "La Palude".

I 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

Nota: se gli Investigatori hanno completato l'avventura Compagno d'armi essi conosceranno di già padre Henesey. Nel caso incominciassero la campagna da questo punto il Custode dovrà presentarlo ai giocatori.

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. E' membro di una società dedita a combattere le forze del male e della follia. Come la setta di 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 ed il Frammento, se non l'hanno i personaggi in loro custodia.

Daniel West, Cultista

FOR: 12 COS: 15 TAG: 14 INT: 15 MAN 17 DES: 13 FAS: 14 EDU: 19 SAN 00
PF:14 Bonus al Danno:+1d4

Descrizione: West ha capelli ed occhi marroni e la faccia da persona onesta, che ispira amicizia. Egli farà del suo meglio per apparire come un affabile avvocato Americano. Per quanto sia in effetti un giovane avvocato Americano non è sicuramente affabile. Infatti egli è membro dell'Ordine della Pietra Antica, incaricato di uccidere gli Investigatori e recuperare il frammento preso da Jack Meredith. West è un membro giovane del culto e pertanto conosce poco di ciò che realmente accade. Ad ogni modo egli ha una completa fede (e paura) in Lance Blake. Infatti non vorrà mai raccontare quello che sa agli Investigatori. Nonostante quello che essi minaccino di fargli.

Abilità principali: Conoscenza dei Miti di Cthulhu 20%, Parlantina/raggirare 56%, Nascondersi 34%, Legge 64%, Occultismo 55%, Persuadere 55%, Intrufolarsi 42%

Incantesimi: Evocare Vortici di Sangue Minori, Vincolare Vortici di Sangue Minori,

Armi: Calibro .32 automatica 52% Danno 1d8 Raggio 15 metri Attacchi 2 Colpi 8.

Oggetti: Anello della Pietra, Scudo di Shudos.

I Cultisti, I Brutti Fedeli

Descrizione: essi sono solo carne di cannone per Daniel West. Tre di essi sono armati con coltelli ed un quarto ha nascosta una calibro .38 con se. Essi useranno armi migliori, se ne otterranno nel corso dell'avventura. Questi cultisti sono convinti che il loro culto, I Fratelli della Pietra, arriverà ad avere un grande potere. Essi ignorano che il loro culto è solo un paravento tramite il quale l'Ordine della Pietra Antica arruola pedine sacrificabili per i lavori più pericolosi. Se sconfitti ed interrogati essi daranno le risposte più assurde. Come quella che essi servono il dio di Pietra di Babilonia e che questi scaccerà il Dio di Mosè e darà loro le chiavi del mondo. Essi non conoscono nulla degli scopi dell'ordine della Pietra Antica e neanche ne conoscono l'esistenza.

Caratteristiche	Cultista 1	Cultista 2	Cultista 3	Cultista 4
FOR	13	13	16	12
COS	12	15	13	13
TAG	12	16	16	14
INT	10	10	11	13
MAN	9	9	12	11
DES	12	11	13	14
PF	12	16	15	14
Bonus al Danno	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4
Armi	Coltello 61% 1d4+2+BD	Coltello 55% 1d4+2+BD	Coltello 58% 1d4+2+BD	Revolver .38 23% 1d10 2 Attacchi 6 Colpi

Esseri del Mito

Vortici di Sangue Minori, Razza Minore dei Miti.

Descrizione: I Vortici di sangue sono dei terribili esseri che devono essere evocati tramite uno speciale rituale (vedi in seguito). Nel loro stato naturale essi sono dei nuclei di energia ed intelligenza maligna che abitano nel vuoto dello spazio. Quando evocati essi formano dei vortici con il sangue versato dalle vittime dell'evocazione.

I Vortici di Sangue si muovono volando e sono molto agili e veloci. In combattimento essi colpiscono con pseudopodi di sangue. Questi filamenti si attaccano alle loro vittime e ne succhiano il sangue, infliggendo 1d6 ferite a round. Il sangue così sottratto serve a rigenerare i PF al vortice stesso, al ritmo di 1 punto ogni 2 punti succhiati via.

I Vortici di Sangue sono resistenti alla maggioranza degli attacchi fisici normali. Essendo esseri fatti di energia e sangue.

Subiscono solo il minimo danno dagli attacchi portati da armi normali, da tiro o da corpo a corpo. Attacchi che hanno effetto su aree, come esplosivi, o su liquidi, come i lanciafiamme, infliggeranno danno normalmente. A discrezione del Custode altre forme di attacco (acqua ad alta pressione) possono risultare efficaci.

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2
FOR	2d6	7	8	9
COS	3d6	10 - 11	13	12
TAG	2d6	7	8	10
INT	3d6	7	7	6
MAN	2d6	7	8	5
DES	5d6	17	21	22
PF		10 - 11	14	14
Bonus al Danno		0	0	0

Movimento: 10 metri

Armi: Dilaniare 60% Danno 1d6

Armatura: Nessuna, ma essi subiscono solo il minimo di danno dalle armi normali. Ricevono danno pieno da altre forme di attacco. Sono in grado di rigenerare (vedi descrizione sopra).

Incantesimi: Nessuno

Perdita di Sanità: 0/1d6 Punti di Sanità costa vedere un Vortice del Sangue.

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.

Evoca/Vincola Vortici di Sangue Minori

Questo rituale richiede un essere umanoide senziente, il cui sangue scorra nelle vene, no cadaveri quindi. Come il rituale è iniziato, l'evocatore taglierà la gola della vittima con un coltello. Appena il sangue ne uscirà fuori l'evocatore inizierà a fare gesti circolari con la mano, ciò farà sì che il sangue si comporti in modo anomalo. Il sangue, invece di cadere sul petto della vittima, salirà in aria. Come galleggiando prima e successivamente accelerando rapidamente. Durante questo tempo la vittima, se è ancora viva, perderà un punto ferita ogni cinque secondi.

Se riesce nell'arco di pochi minuti una frattura si creerà nella fabbrica spazio temporale. Una orrida entità lo attraverserà immergendosi nel sangue e creando così un Vortice di Sangue.

Il costo della magia è variabile. Per ogni punto speso le possibilità aumentano del 10%. Un risultato del 96-100% è sempre un fallimento. Lanciare l'incantesimo costerà in ogni caso 1d3 punti di sanità mentale. Una volta vincolato il Vortice di Sangue ubbidirà all'evocatore. Se l'assoggettamento non riesce esso attaccherà l'essere vivente più vicino in cerca di sangue.

Oggetti

Il Disco di Shudos: il Disco di Shudos è un raro manufatto creato per interferire con le bussole e gli apparati delle telecomunicazioni e di scoperta elettronici. Esso potrebbe essere un prodotto della tecnologia Mi-Go. Il disco appare come fatto di metallo, ma al contempo oleoso al contatto. Esso è intarsiato da vari simboli ed al suo centro compare, chiaramente, il disegno di una pietra. Quando attivato il disco comincia a consumare se stesso. Mano a mano che "brucerà" metterà fuori uso bussole, radio ed ogni strumento per le telecomunicazioni o similare nell'arco di 100 km. Le persone dentro l'area di effetto avranno l'impressione di sentire uno strano ronzio che ignoreranno facilmente. Il ronzio argina gli effetti del disco sul sistema nervoso centrale delle persone.

Il Disco di Shudos è attivato premendo la pietra centrale ed inviando un comando mentale. Una volta attivato il disco brucerà in circa dodici ore. Lasciando dietro di se della polvere metallica oleosa al contatto.

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.

Anello della Pietra

Esso consiste in un anello di piombo (per proteggere chi lo porta dai suoi effetti) con un minuscolo frammento di una delle sei pietre. Oltre ad avere gli effetti segnati sopra, esso è un grado d'identificare le pietre ed i loro frammenti. Un frammento può esserne identificato fino ad un chilometro di distanza, mentre una pietra a dieci. L'Anello della Pietra trasmette, a che lo indossa, la flebile sensazione di essere attirato in una direzione. L'Anello non è comunque molto preciso, esso non attirerà il suo possessore direttamente verso chi possiede un frammento della pietra. Esso può essere usato da chiunque. Ma a meno che una persona sappia come usarlo (non pensare a nulla ed alzare la mano in modo rilassato), l'anello sembrerà un oggetto comune. Ai membri a pieno titolo dell'Ordine della Pietra Antica viene dato un Anello della Pietra, sia come simbolo del loro rango che come mezzo per individuare le pietre.