

# La Palude © 1999

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 @ 1999. essa può essere liberamente distribuita per uso personale purché non vi sia applicato alcun ricavo economico oltre al costo 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 visitate 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 in Europa negli anni venti. Nel corso di essa 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 minimo di esperienza, dovrebbero essere in grado di affrontarla con successo.

Essa nasce come finale della campagna iniziata con Compagno d'armi e proseguita con Il Viaggio. Si può comunque giocarla, con qualche adattamento, anche da sola. O come parte di un'altra campagna.

## **Coinvolgere gli investigatori**

Questa avventura parte dal presupposto che i giocatori siano arrivati in Scozia dopo le fatiche delle due avventure precedenti. Una volta sbrigate le formalità al porto, quali dover fornire spiegazioni credibili su quello che è accaduto sulla nave, Padre Henesey informerà i giocatori che il suo amico, il Dr. Jones gli ha lasciato una lettera.

Secondo la lettera il Dr. Jones ha trovato delle informazioni che portano verso due posti molto interessanti, ed ha invitato Padre Henesey a raggiungerlo.

## **Informazioni per il Custode**

Il Dr. Jones, noto archeologo ed antropologo di fama, ha localizzato in Scozia un sito collegato ad un antico culto.

Questo culto, che adorava un essere noto come il "Mietitore di Sacrifici", era relativamente diffuso e sanguinario. I suoi membri portavano le vittime dal Mietitore, il quale li privava della vita e del sangue e le faceva rinascere come suoi orribili servitori non morti. Fortunatamente il culto incontrò delle forti difficoltà ed il numero dei suoi adepti diminuì rapidamente.

Sfortunatamente per il Dr. Jones ed i suoi compagni, un piccolo gruppo è ancora attivo.

## **Investigazione**

Nelle righe seguenti sono descritte le informazioni che gli Investigatori potranno ottenere.

### **Dottor Jones**

Se interrogato riguardo alle località scoperte dirà quanto segue:

"Quest'area ha una storia molto interessante. Secondo alcune fonti un culto raccapricciante si svolgeva in questa zona. Dai racconti pervenuti pare che membri del culto rapivano gli abitanti dei villaggi e delle città della zona. Questi sfortunati sarebbero stati portati nei pressi di un gruppo di pietre, o di un'area vicino ad una palude e segnata con delle pietre. Inoltre, sempre secondo le storie, alle vittime sarebbero poi state legate mani e piedi e buttate nelle acque limacciose. Se le invocazioni dei cultisti fossero state corrette, il loro dio si sarebbe presentato per prendersi l'indifesa vittima. Penso di avere avuto la fortuna di trovare una delle pietre che delimitavano la zona. Credo inoltre che saremo in grado di localizzare i resti di alcune di quelle sventurate vittime. Od almeno di recuperare dei reperti interessanti."

Siccome il Dr. Jones è esperto sia in antropologia che in archeologia, egli dovrebbe essere una fonte di grande aiuto per i giocatori.

### **Libri ed Articoli**

se gli Investigatori hanno la possibilità di accedere ad una libreria, come quella presso l'Università di Edimburgo, potranno trovare i seguenti brani di loro utilità.

Da "Culti in Scozia" della pubblicazione del 1921 di Antropologia Moderna. Del Dr. William Pleasant.

"Per quanto chiaramente i Romani trattassero con una certa sufficienza gli abitanti delle

Isole Britanniche, leggendo di una loro cronaca riguardo una zona di quella che è attualmente la Scozia, si evince una sincera ripugnanza. Lo storico Romano Tacito scrisse di un culto che praticava una forma molto violenta di sacrificio. Secondo il racconto di "un viaggiatore informato", questo culto portava le vittime per i sacrifici presso un altare di sei pietre o presso una palude.

Tacito scrisse inoltre che le vittime portate presso le sei pietre sarebbero state "lanciate fuori dal mondo, dove esse ancora camminano". Mentre una fine più tremenda avrebbe atteso quelle portate presso la palude. Egli riportò che alle vittime venivano praticate delle incisioni e veniva loro tagliata la lingua infine. Le vittime sarebbero poi state legate e lanciate dentro la palude. Secondo il viaggiatore, che ha dichiarato di avere assistito alla scena di nascosto, le vittime si sarebbero dimenate inizialmente, prima di finire sul fondo. Il viaggiatore altresì dichiarò che a volte qualcosa arrivava a portare via la vittima...."

Informazioni per il Custode: questo racconto è corretto e descrive l'area della palude mostrata sulla mappa.

Da Veri racconti dell'Orrore, 1922 di Holland Brike.

"Una storia narratami da un vecchio Scozzese parlava di un gruppo di selvaggi pagani, i quali davano alle loro vittime la possibilità di scegliere "tra le pietre o la palude". Se le pietre venivano scelte le vittime sarebbero state allontanate del nostro mondo. Forse in un'area oscura della Terra delle Fate, come menzionato in alcuni racconti. Se la vittima avesse scelto la palude, allora sarebbe stata portata presso di essa trovando una fine raccapricciante.

Lo Scozzese raccontò che la carne della vittima sarebbe stata incisa con simboli di potere, ed alla fine la sua lingua gli sarebbe stata tagliata via."Affinché le sua urla ed impropri non offendessero il Mietitore di Sacrifici". Alla fine della tortura esso sarebbe stato buttato nella palude, "mentre i cultisti avrebbero iniziato a fare gesti nel più completo silenzio". Se tutto fosse stato eseguito bene, racconta la storia, il Mietitore di Sacrifici sarebbe emerso dalla fanghiglia della palude ed avrebbe preso con se la vittima.

Del Mietitore si narra che fosse un essere orribile e che puzzasse di marciume e di morte. Forse, la parte più terribile della storia era che le vittime venivano a volte viste ancora, che camminavano durante le ore della notte.

Erano descritti come esseri dalla carnagione pallida e con strani simboli incisi sui loro corpi. Si racconta che a volte essi provassero a parlare. Ma che dalle loro bocche uscivano solo orribili suoni. Essendo senza lingua.

Gli abitanti della zona ancora oggi evitano la palude. Oltre alla sua cattiva reputazione vi è il fatto che il terreno è scivoloso e che diverse persone sono annegate nelle sue oscure e tetre acque."

Informazioni per il Custode: questo racconto è corretto e molto preciso. Inoltre svela agli Investigatori un'importante debolezza del Mietitore. Questa debolezza, come sarà descritta in seguito, è che il Mietitore è estremamente sensibile al rumore.

## **Persone Disperse**

Se gli Investigatori saranno diplomatici, ed un poco generosi, non dovrebbero avere difficoltà a farsi mostrare i registri locali dalle autorità. I registri indicheranno che le persone si sono perse, dentro la palude, fin da quando si è incominciato a ricordare gli avvenimenti della zona presso i registri stessi.

Molte delle persone disperse risulteranno turisti, pescatori ed in alcuni casi anche dei bambini. In diverse occasioni furono ritrovati dei corpi. I quali presentavano i segni di un annegamento. In almeno due casi si trattò di omicidio. In uno si trattò di una aggressione che andò oltre e nel secondo di una lite domestica che degenerò.

Se gli Investigatori confronteranno il numero degli scomparsi e quello delle persone morte, in aree simili, noteranno una piccola ma significativa differenza. Analizzata sul piano statistico essa mostra una discrepanza che, all'occhio di un investigatore esperto, rivelerà la presenza di un altro elemento all'opera.

Se gli Investigatori controlleranno i casi recenti, noteranno che negli ultimi anni sono scomparse due persone, dei turisti. L'ultimo caso, avvenuto due anni fa e riguardava un tale Henry Devoux, un artista francese che dipingeva paesaggi desolati. L'altra disgrazia, avvenuta sei anni prima, riguardò un eccentrico Tedesco di nome Karl Klaus. I rapporti indicheranno che i corpi furono ritrovati con dei piccoli tagli e senza sangue. La polizia non diede molto peso ai tagli ed alla perdita di sangue. Alcuni dei tagli furono considerati delle "ferite da panico", che accadono quando una persona, capendo di essersi persa, incomincia a correre nel bosco ed a cadere. Gli altri tagli furono attribuiti all'azione predatrice degli animali ed alla decomposizione del corpo. Riguardo la mancanza di sangue essa venne giustificata con il fatto che la persona perse il sangue dalle varie ferite nel corso di più giorni. Se gli Investigatori chiederanno alle autorità cosa ne pensano, esse diranno, ufficialmente, che la palude è un posto pericoloso e da evitare.

## **I Locali**

la gente del posto teme la palude e la evita. Alcuni la temono per la sua reputazione di posto orribile e tenebroso. Altri perché sanno che è molto facile perdersi od affogare in essa.

Persone anziane o legate agli usi del posto sapranno qualcosa riguardo alla storia ed alle leggende sulla palude. Se il Custode lo vuole, può fare sì che i locali narrino alcune informazioni, tra quelle presenti. Può anche usare gli abitanti per dare ai giocatori avvertimenti o false indicazioni. Questo dovrebbe rendere i giocatori insicuri su cosa stanno andando ad affrontare.

## **Area e Mappa**

la palude, che è grande circa un miglio, si trova a circa tre miglia a nord della città. Raggiungibile tramite una vecchia, sporca e maltenuta strada. C'è una sudicia area di parcheggio vicino alla palude e due canoe vi sono abbandonate. Le canoe sono usate dagli abitanti del luogo per pescare nelle aree meno paludose dell'acquitrino.

Ad ovest dell'acquitrino vi è una vecchia casa di pietra in rovina, abbandonata da diversi anni.

Il seminterrato è stato rinforzato di recente con del cemento ed è stato posto un robusto

lucchetto sulla porta che conduce al suo interno. I cultisti tengono qui i loro prigionieri.

## **Mappa**

Le seguenti informazioni descrivono l'area.

**Palude bassa:** Quest'area della palude è relativamente poco profonda. Con una profondità media di quattro piedi ( 1,2 metri circa ). Alcune aree sono discretamente solide, ma il più è coperto da un denso strato di fango.

**Palude profonda:** Quest'area della palude è decisamente più profonda del resto. Con una profondità media di otto piedi, circa 2,4 metri. In alcune aree il terreno è ragionevolmente solido, in altre vi è solo uno strato di fango.

**Il rialzo:** Il rialzo è una piccola isola di solida terra accumulata dai cultisti nel corso dei secoli. Qui è dove i cultisti cattureranno i membri della spedizione del Dr. Jones. Gli Investigatori potrebbero venire sull'isolotto a cercare tracce e, se passano un test su Cercare Cose Nascoste , troveranno seppellito l'equipaggiamento dei membri del team. Ann Westland ( vedi in seguito ) ha deciso così per poterlo rivendere in seguito.

**Le Pietre:** Queste pietre sono state piazzate, intenzionalmente, vicino alla palude. Strani simboli ed immagini sono incise su di esse. Se un personaggio esegue, con successo, un tiro sui Miti di Cthulhu, riconoscerà i simboli come legati al mito della zona. Le immagini mostrano stilizzate rappresentazioni del Mietitore durante i rituali del culto. Passando un test su Idea o Occultismo, dedurranno che le pietre descrivono, secondo un calendario lunare, le date per i sacrifici. Il calendario indica che il prossimo sacrificio è vicino. Starà al Custode deciderne la data, in base a come si sta svolgendo l'avventura.

## **Azione**

I seguenti paragrafi danno dei suggerimenti su come gestire le azioni per l'avventura.

### **Membri del Team Scomparsi**

Appena gli investigatori incontreranno il Dr. Jones, egli racconterà che sta aspettando il ritorno di tre membri del suo gruppo. I dottori Karl Gustav, William Peters e Daniel Westland. Erano andati a controllare l'acquitrino e dovevano essere di ritorno prima del tramonto. Mano a mano che diventerà sera e scenderà l'oscurità, il Dr. Jones sembrerà sempre più preoccupato.

Giusto appena il Dr. Jones inizierà a proporre agli Investigatori di andare a scoprire perché ritardano, un altro membro del gruppo del professore arriverà di corsa urlando che Gustav è ferito. Due altri membri del gruppo arriveranno portando con loro Gustav. Egli è molto pallido ed ha strani simboli incisi sulla sua pelle.

Quando proverà a parlare tutti si renderanno conto che egli non ha più la lingua. Inoltre risulterà evidente che Gustav è morto. Il rendersi conto di ciò costerà agli Investigatori 1d3 punti di Sanità Mentale. Egli è comunque ancora padrone di una parte, seppur minima delle sue facoltà e scriverà il seguente messaggio ( Indizio n°3 ): "La gente... palude... cose orribili... Pet... West sono vivi ... uccidetemi ..... uccidetemi."

Gustav farà del suo meglio affinché gli investigatori lo "uccidano" . Se essi non lo faranno

cercherà di risolvere lui stesso la situazione.

È accaduto che Ann Westland abbia deciso di muoversi di propria iniziativa. Assieme ad alcuni cultisti a lei fedeli ha teso un'imboscata al gruppo di studiosi e li ha catturati. Avida di guadagnarsi il favore del Mietitore, essa decise di sacrificargli Gustav subito. Questo sacrificio ebbe l'effetto di rendere Gustav uno zombi. Sfortunatamente per lei, Gustav era un uomo dotato di una volontà di ferro. Anche se ridotto uno zombi egli riuscì ad allontanarsi dal Mietitore e ritornare presso la città.

Nel frattempo che Gustav ritornerà presso la città, Ann con i suoi complici porterà gli altri membri del team presso la casa diroccata.

## **Nella Palude**

Visto il fato di Gustav ed il fatto che è possibile che gli altri membri siano ancora vivi, è probabile che gli Investigatori si rechino presso la palude. Se verrà raccontato ai cittadini che due membri sono ancora vivi, essi parteciperanno alle ricerche, formando dei gruppi.

Andrew McGowan è il capo del culto, ed appena verrà a sapere di ciò che è successo, sospetterà subito che Ann Westland sia andata oltre i suoi incarichi. Se verrà a sapere anche di cosa è successo a Gustav, ne sarà sicuro.

McGowan diventerà furioso riguardo l'azione della Westland. Egli sa che il culto deve tenere un basso profilo per potere sopravvivere, ed i membri del team scientifico sono un obiettivo con un profilo troppo alto per non creare dei problemi.

Nonostante la sua rabbia McGowan sa di dover proteggere Westland per potere proteggere il culto stesso.

A questo fine egli parteciperà attivamente alla ricerca dei membri dispersi del gruppo. Naturalmente farà del suo meglio per portare i soccorritori fuori pista. Siccome McGowan è uno dei leader della comunità, sarà naturale per la gente del posto vederlo assumere un ruolo di organizzatore nelle ricerche.

Egli è un uomo intelligente. Pertanto si comporterà nel modo più astuto possibile per ingannare gli altri. Se gli sarà raccontato il fato del povero Gustav, reciterà la parte un uomo schioccato ed inorridito da ciò che gli viene riferito.

Naturalmente farà del suo meglio per far andare a vuoto le ricerche. Se ne avrà l'opportunità, cercherà di uccidere gli Investigatori. Se sospetterà che le ricerche stiano andando proprio in direzione della cassa abbandonata, farà portare i due membri del team presso il seminterrato. Lì vi è una stanza predisposta per azioni del genere.

Per evitare di far finire troppo presto l'avventura, il Custode dovrà cercare di far perdere tempo agli Investigatori durante la fase iniziale delle ricerche. Gli Investigatori dovrebbero alla fine potere trovare le pietre ed il rialzo. Ma non i membri mancanti del gruppo.

## **Conflitto nel Culto**

Mentre gli Investigatori saranno alla ricerca delle persone disperse, i cultisti cercheranno d'impedirglielo. McGowan, come già detto, un uomo astuto. La sua strategia principale sarà di tenere i giocatori su delle false tracce e se se ne presentasse la possibilità, guidarli presso una trappola mortale. Come già detto, i due uomini saranno portati presso il seminterrato. La rispettabilità di cui gode in paese e la sua disponibilità nell'organizzare le

ricerche sono il suo abili migliore per non essere sospettato in ciò che è accaduto. Egli prenderà in considerazione anche la possibilità d'incolpare la Westland di tutto e di ucciderla e salvando i due uomini.

Mentre McGowan sta cercando il modo più sottile per risolvere la situazione, la Westland cercherà di applicare una strategia più diretta. Il suo obiettivo sarà di condurre presso una trappola mortale gli Investigatori. Il suo obiettivo è di fare il sacrificio e di far incolpare McGowan.

Sa che egli preferirebbe sacrificarsi che far scoprire il culto. Il suo piano è che se McGowan verrà scoperto, le basterà stare tranquilla qualche tempo, prima di riprendere le attività del culto.

Rappresentare questo conflitto all'interno del culto è sicuramente una sfida per Il Custode. Che peraltro può servire per generare confusione presso i giocatori. Per i quali comprendere ciò che sta accadendo sarà difficile.

### **Salvataggio o Sacrificio**

gli Investigatori avranno un tempo limitato per ritrovare i membri del team mancanti. Se arriveranno presso la palude e vedranno le pietre, saranno in grado. Passando il relativo test, di calcolare quanto tempo manca al sacrificio. Se essi non ritroveranno i membri del gruppo disperso entro il tempo previsto, questi saranno portati sull'isolotto e sacrificati. I cultisti saranno armati e si aspetteranno dei problemi. Con loro avranno anche un gruppo di zombi. I due membri della spedizione, se il sacrificio non sarà fermato, potranno essere semplicemente uccisi o destinati a diventare zombi. Se i cultisti riusciranno nel rituale, si nasconderanno e faranno perdere le tracce. In modo da non essere collegati con esso.

### **Conclusione**

L'avventura vedrà il suo finale con gli Investigatori vittoriosi sul culto o da essi sconfitti. Se essi sconfiggeranno il culto, ma non il Mietitore, esso comincerà ad indebolirsi fino a perire. A meno che il Custode non decida che un nuovo culto prenda il posto di quello vecchio.

Gli Investigatori dovrebbero ricevere 1d3 punti di Sanità Mentale per avere sconfitto il culto. Se riescono a salvare i ricercatori scomparsi avranno diritto ad un altro punto di Sanità Mentale per ognuno di loro.

Se riusciranno a sconfiggere anche il Mietitore, ne guadagneranno altri 1d8. A meno che gli Investigatori non siano risultati antipatici presso la gente del paese, l'aver distrutto il culto e/o il Mietitore, farà sì che ne siano considerati gli eroi.

Se essi non riusciranno a sconfiggere il culto nella sua integrità, Ann Westland ne prenderà il comando e proseguirà la sua terribile attività. Altre morti e trasformazioni in zombi delle persone seguiranno. Alla fine saranno le autorità Scozzesi a risolvere la situazione. Se gli Investigatori verranno a sapere che il culto aveva continuato la sua attività, li causerà la perdita di 1d3 punti di Sanità mentale.

## 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 già completato le altre avventure, quali Compagno d'armi od Il Viaggio, lo conosceranno di già.

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 delle pietre, se i giocatori non l'hanno preso loro in consegna.

### **Andrew McGowan**, Capo del Culto

FOR: 13 COS: 14 TAG: 15 INT: 14 MAN 16 DES: 12 FAS: 13 EDU: 17 SAN 00  
PF:15 Bonus al Danno:+1d4  
Descrizione: Andrew McGowan appare come un arzillo e vigoroso uomo di mezza età. In forma e molto cortese. Egli dirige una società di ragioneria ben avviata nel paese. Frequenta la chiesa locale ed è capo del gruppo locale di astronomia. Tutte queste attività sono solo un paravento. Andrew è il leader di un culto che ha servito il Mietitore per innumerevoli anni.

E' un uomo astuto, privo di scrupoli e meticoloso. Questo gli ha consentito di non far nascere mai dei sospetti sulla sua attività. È sempre stato attento a sacrificare al Mietitore turisti, persone che provenivano da fuori o che si erano avventurate troppo a lungo presso la palude e che quindi si potevano "ragionevolmente" perdere. Il suo coinvolgimento nel club di astronomia gli consente di muoversi a tutte le ore con ragione.

Andrew sa che la sopravvivenza del suo piccolo culto e del Mietitore, dipende dal mantenere un basso profilo e nel non attirare l'attenzione su di loro. Questo modus operandi ha portato a numerose discussioni con sua figlia Ann. Che vuole invece espandere il culto. McGowan è anche in buoni rapporti con le persone più influenti della città, ciò gli ha consentito di essere sempre informato su ciò che accade.

È un uomo molto cauto ed agirà sempre calcolando le sue mosse.

Abilità principali: Contabilità 65%, Astronomia 34%, Nascondersi 50%, Rispettabilità 40%, Miti di Cthulhu 24%, Parlantina 60%, Nascondersi 55%, Ascoltare 60%, Navigazione 34%, Occultismo 25%, Persuadere 54%, Psicologia 12%, Intrufolarsi 55%, Individuare cose Nascoste 41%, Nuotare 44%, Seguire tracce 41%, Incantesimi: Evocare il Mietitore.

Armi: Shotgun 12 Gauge DB 45%, Danno 4d6/2d6/1d6, Raggio 10/20/50 metri. Attacchi 1 o 2, Bastone/Mazza 44% 1d6+1d4 HP15, Coltello 45% 1d4+1d4 HP9

## **Ann Westland, Leader del Culto**

FOR: 13 COS: 14 TAG: 15 INT: 14 MAN 16 DES: 12 FAS: 13 EDU: 17 SAN 00 PF:15 Bonus al Danno:+1d4 Descrizione: Ann Westland è una donna attraente ed è la moglie di David Westland. Essa è la terza, come importanza nel Culto e sa come evocare il Mietitore. Nonostante sia giovane è molto ambiziosa. Essa si vede ( molto poco realisticamente ) come guida di uno sviluppo del Culto che le darà potere e ricchezza.

## **I Membri del Culto, I Pochi Fedeli**

Descrizione: per quanto mai numeroso esso è ridotto solo alle famiglie McGowan e Westland. La famiglia McGowan serve il Mietitore da secoli, nel corso dei quali ha imparato a non farsi notare dalla gente della comunità.

Sarah McGowan è la moglie di Andrew, di due anni più giovane di lui, ed è la seconda nella gerarchia del Culto. Jane è la loro seconda figlia, diciassettenne e molto carica. È anch'essa coinvolta nei rituali del Culto ed Andrew spera di usarla ( come ha fatto con Ann ), per reclutare nuovi membri.

David Westland è un uomo d'affari Inglese che venne in città per affari e rimase sedotto da Ann. Venne portato a vedere uno dei rituali. La visione del Mietitore e dei suoi zombi lo rese completamente pazzo, La continua, successiva partecipazione ad essi ha reso la follia permanente. Ora è un leale membro della Culto e della famiglia. Nel corso dei suoi viaggi d'affari, riesce a volte, a portare con se una futura vittima per i sacrifici.

Tutti i membri del culto sono completamente fedeli ad esso ed al Mietitore e portano il suo marchio.

Essi comprendono il linguaggio, fatto dei movimenti dei tentacoli del Mietitore e sono in grado di comunicare con lui e di suoi zombi. Nascondono comunque con pieno successo la loro pazzia. Sono considerati come dei cittadini modello da parte della comunità locale.

Caratteristiche	Sarah McGowan	Jane McGowan	David Westland	Scott Westland
FOR	11	7	14	15
COS	11	10	11	10
TAG	16	9	15	15
INT	14	13	12	13
MAN	14	15	12	16
DES	16	7	12	14
PF	14	10	14	13
Bonus al Danno	+1d4	-1d4	+1d4	+1d4
Armi	Coltello 61% 1d4+2+BD	Coltello 55% 1d4+2+BD	Coltello 58% 1d4+2+BD	Coltello 58% 1d4+2+BD
Incantesimi	Evocare il Mietitore			

## **Esseri del Mito**

### **Il Mietitore di Sacrifici**

un Mietitore è una creatura orribile. La migliore descrizione che se ne può dare è quella di una gigantesca sanguisuga avente sei tentacoli che fuoriescono dal suo corpo. La sua pelle

è crespata e nera come l'ebano. Si è pensato che siano in qualche modo legati a Glaaki, dato che hanno caratteristiche simili ed abitano entrambi in Inghilterra. Si crede che i Mietitori svolgano il ruolo d'intermediari tra gli uomini e qualche altro essere più potente.

Le persone che si uniscono ad un culto che coinvolge un Mietitore ne sono da esso marchiate e gli viene insegnato il suo linguaggio. Esso marcia i cultisti tracciando una cicatrice, di forma circolare, presso il loro addome o torace.

Il Mietitore attacca usando i suoi tentacoli per dare colpi stile frustrata o per afferrare le persone. Una volta che ha afferrato una vittima, esso lo porta verso la sua "bocca" per succhiarne il sangue. Per sfuggire alla presa del tentacolo, l'Investigatore deve eseguire fare un test confrontando la sua Forza contro quella del Mietitore. Se riesce nel tiro è libero. Altrimenti il tentacolo lo avrà portato presso la "bocca". Il Mietitore assorbirà 1d4 Punti Ferita a turno. Una persona intrappolata potrà cercare di liberarsi eseguendo un test per turno. Se una persona muore, mentre viene dissanguata dal Mietitore, esiste una possibilità pari al 50% che rinasca come uno zombi servitore del Mietitore stesso.

Se una vittima rinasce come zombi, deve effettuare un tiro tra il suo Mana e quello del Mietitore. Se la vittima fallisce, lui o lei, diverranno fedeli servitori del Mietitore stesso. Altrimenti, pur essendo ridotti a zombi, manterranno la loro indipendenza nelle scelte. Comunque, uno zombi che non si è sottomesso alla volontà del Mietitore, cercherà la morire il prima possibile.

Gli zombi sono sensibili ai rumori forti e/o molesti. Infatti il rumore riduce le loro possibilità di colpire. Nel gioco ciò è rappresentato da una penalità variabile da l'uno al cinquanta per cento per 1d6 round. Questa penalità è basata dal tipo e dalla forza del rumore.

Un urlo o uno sparo, da parte di un'arma di piccolo calibro, comportano un malus del 10%. Mentre un'esplosione ne assegna uno del 50%. Comunque sia, uno zombi avrà sempre una possibilità minima dell'1%. Naturalmente gli zombi cercheranno di evitare il rumore.

Le caratteristiche del Mietitore di Sacrifici sono le seguenti:

Caratteristiche	Tiro dei dadi	Valori medi	Mietitore nel gioco
FOR	3d6+10	24	30
COS	2d6+6	13	16
TAG	4d6+10	24	31
INT	2d6	7	9
MAN	4d6	14	16
DES	3d6	10 – 11	12
PF	14	10	14
Bonus al Danno		+2d6	+3d6
Armi	Coltello 61% 1d4+2+BD	Coltello 55% 1d4+2+BD	Coltello 58% 1d4+2+BD

Movimento: 6/10 Strisciare/Nuotare

Armi: Morso 50% 1d4+Speciale, Tentacoli 1d3+Afferrare

Armatura: Nessuna

Abilità: Nascondersi 99%

Perdita di Sanità: Vedere un Mietitore di Sacrifici costa 1/1d8 Punti di Sanità mentale

### **Servitori Zombi**, Razza Servitrice Minore

Descrizione: Uno Zombi Servitore è una specie di non morto creato apposta dai Mietitori.

Essi assomigliano agli zombi "normali", anche se il loro corpo è ricoperto da strani simboli, incisi dal Mietitore che li ha creati. Inoltre non hanno la lingua.

Siccome sia gli Zombi Servitori, che i Mietitori non parlano, i primi imparano il linguaggio gesticolare, fatto dai tentacoli, dei secondi. Gli zombi sono in grado di comunicare tra di loro facendo segni con le dita o con i bracci.

Questi zombi sono inoltre più intelligenti degli altri zombi. Ricordano parte delle loro esperienze in vita e delle loro abilità. A causa di questa intelligenza limitata essi sono in grado di sviluppare delle tattiche per il combattimento e di procurare nuove vittime per il Mietitore.

Essendo "morti" sono molto difficili da uccidere. Un Zombi Servitore sostiene danno minimo dalle armi normali, ed attacca tramite i pugni od altra arma che può usare. Sono relativamente intelligenti, potrebbero usare anche armi vere e proprie. Ma di solito usano rami d'albero.

Il veleno del Mietitore, oltre che a trasformare la vittima in un suo servitore non morto, ha anche un'azione protettiva sul suo corpo. Ne mantiene agili i muscoli e la carne che li ricoprono per secoli, purché rimanga sommerso nella palude assieme al suo maestro.

Uno Zombi Servitore perde 1 ( uno ) Punto Ferita per ogni giorno che passa fuori dalla palude. Due se non si mantiene umido e tre se sottoposto ai raggi del sole per lunghi periodi di tempo.

Alcuni Servitori Zombi non cadono sotto il controllo del Mietitore, rimanendone confusi all'inizio. Poi, rendendosi conto del loro fato cercano la morte.

Caratteristiche	Tiro dei dadi	Valori medi	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	3d6	10 – 11	12	10	14	12	12	10
COS	3d6x1,5	15 - 17	17	15	18	16	15	19
TAG	2d6+6	13	13	14	16	14	14	16
INT	2d6	10	10	8	9	10	9	7
MAN	3d6	11	8	8	16	11	15	9
DES	1d6	3 – 4	3	4	6	5	4	2
PF		14	15	15	17	15	15	18
Bonus al Danno		0	0	0	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4

Movimento: 5

Armi: Pugni 50%, Danno 1d3+BD; Bastone ( o tronco d'albero ) 25%, Danno 1d6+BD

Armatura: Nessuna, le armi da punta infliggono solamente 1 Punto Ferita. Mentre le altre metà del danno che dovrebbero arrecare normalmente.

Incantesimi: nessuno

Perdita di Sanità: Vedere uno Zombi Servitore costa 1/1d8 Punti di Sanità Mentale.

## **Indizi**

### **Indizio #1 –**

Estratto da "Culti in Scozia" della pubblicazione del 1921 di Antropologia Moderna. Del Dr. William Pleasant.

"Per quanto chiaramente i Romani trattassero con una certa sufficienza gli abitanti delle isole Britanniche, leggendo di una loro cronaca su di una zona di quella che è attualmente la Scozia, si evince una sincera ripugnanza. Lo storico Romano Tacito scrisse di un culto che praticava una forma molto violenta di sacrificio. Secondo il racconto di "uno viaggiatore informato", questo culto avrebbe portato le vittime per i sacrifici o presso un altare di sei pietre o presso una palude.

Tacito scrisse che le vittime portate presso le sei pietre sarebbero state " lanciate fuori dal mondo, dove esse ancora camminano". Mentre una fine più tremenda avrebbe atteso quelle portate presso la palude. Egli riportò che alle vittime venivano praticate delle incisioni e veniva loro tagliata la lingua infine. Le vittime sarebbero poi state legate e lanciate dentro la palude. Secondo il viaggiatore, che ha dichiarato di avere assistito alla scena di nascosto, le vittime si sarebbero dimenate inizialmente, prima di finire sul fondo. Il viaggiatore altresì dichiarò che a volte qualcosa arrivava a portare via la vittima...."

## **Indizio #2 –**

Da Veri racconti dell'Orrore, 1922 di Holland Brike.

“ Una storia narratami da un vecchio Scozzese parlava di un gruppo di selvaggi pagani, i quali davano alle loro vittime la possibilità di scegliere “tra le pietre o la palude”. Se le pietre venivano scelte le vittime sarebbero state allontanate del nostro mondo. Forse in un'area oscura della Terra delle Fate, come menzionato in alcuni racconti. Se la vittima avesse scelto la palude, allora sarebbe stata portata presso di essa trovando una fine raccapricciante.

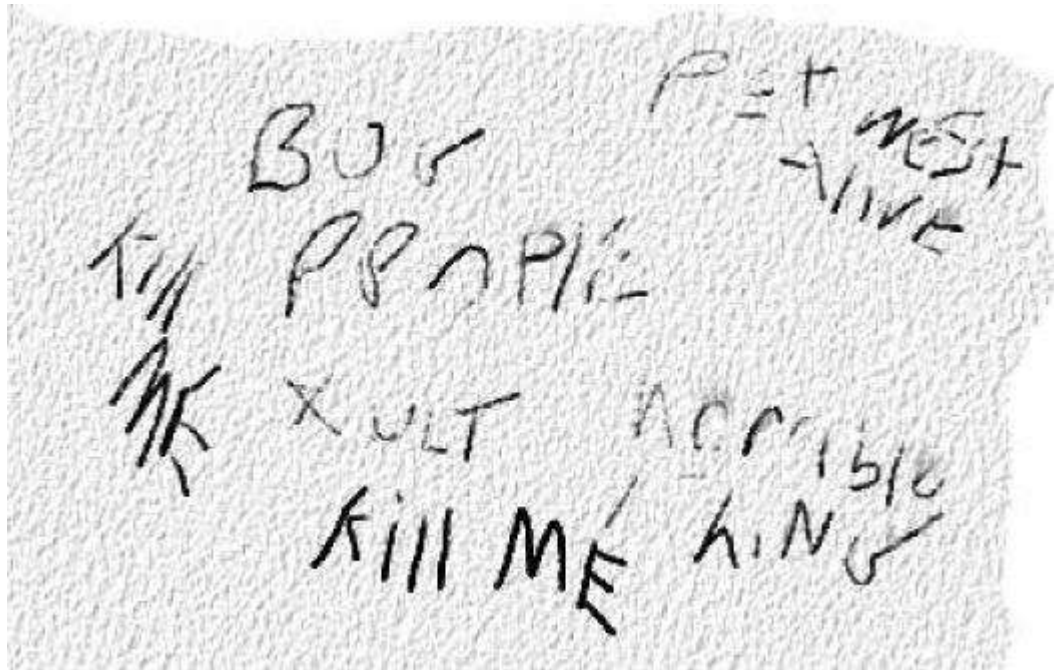
Lo Scozzese raccontò che la carne della vittima sarebbe stata incisa con simboli di potere, ed alla fine la sua lingua gli sarebbe stata tagliata via. “Affinché le sua urla ed impropri non offendessero il Mietitore di Sacrifici”. Alla fine della tortura esso sarebbe stato buttato nella palude, “mentre i cultisti avrebbero iniziato a fare gesti nel più completo silenzio”. Se tutto fosse stato eseguito bene, racconta la storia, il Mietitore di Sacrifici sarebbe emerso dalla fanghiglia della palude ed avrebbe preso con se la vittima.

Del Mietitore si narra che fosse orribile e puzzasse di marciume e di morte. Forse, la parte più terribile della storia era che le vittime venivano a volte viste ancora, che camminavano durante il sonno.

Erano descritti come esseri dalla carnagione pallida e con strani simboli incisi sui loro corpi. Si racconta che a volte essi provassero a parlare. Ma che dalle loro bocche uscivano solo orribili suoni. Essendo senza lingua.

Gli abitanti della zona ancora oggi evitano la palude. Oltre alla sua cattiva reputazione vi è il fatto che il terreno è scivoloso e che diverse persone sono annegate nelle sue oscure e tetre acque.”

Indizio #3 –



“La gente... palude... cose orribili... Pet... West sono vivi ... uccidetemi ..... uccidetemi.”