

# IL COLTELLO

DI MICHAEL C. LABOSSIERE



AVVENTURA PER IL RICHIAMO DI CTHULHU



CHIMERÆ

# Il Coltello

Un'avventura completa per

## IL RICHIAMO DI CTHULHU

### Autore:

Michael C. LaBossiere

[www.opifex.cncost.com/phil](http://www.opifex.cncost.com/phil)

### Illustrazione di copertina:

Matteo Bocci

<http://www.matteobocci.135.it>

<http://fatherstone.deviantart.com>

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2009  
CHIMERAЕ HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

### Elenco delle abbreviazioni usate

BD	Bonus al Danno
COS	Costituzione
d	dado
DES	Destrezza
EDU	Educazione
FAS	Fascino
FOR	Forza
INT	Intelligenza
MAN	Mana
PF	Punti Ferita
PNG	Personaggio Non Giocante
SAN	Sanità / Punti Sanità
TAG	Taglia

## Introduzione per il Custode

Questa avventura si svolge negli anni '90 e può essere ambientata in qualsiasi città, grande o piccola, che ospiti un'Università o si trovi nelle immediate vicinanze. Ovviamente, la cosa migliore sarebbe quella di scegliere Boston, in modo tale da mantenere l'atmosfera lovecraftiana grazie alla presenza della Miskatonic University.

Qualche tempo prima dell'inizio vero e proprio dell'avventura, le truppe dell'esercito statunitense hanno scoperto delle rovine azteche in una zona militare riservata alle esercitazioni, durante la simulazione di manovre di guerra. Immediatamente, una spedizione archeologica è stata allestita per approfondire la portata della scoperta. Tra i partecipanti c'era anche il Professor John Wenton.

Nel corso dell'esplorazione, le ricerche lo hanno portato alla scoperta di un antico manufatto legato ai Miti, un pugnale incantato. Il semplice contatto con il coltello ha provocato una strana spossatezza e infermità nel Professore, che è stato quindi costretto ad abbandonare il sito e tornare a casa per rimettersi.

Spinto da un'insana ossessione, Wenton non ha fatto parola con nessuno della sua scoperta e ha portato il coltello con sé. L'influenza nefasta dell'antico artefatto lo ha contaminato lentamente, facendolo impazzire del tutto, a causa delle strane energie scaturite proprio dall'arma a cui egli era così legato.

La prima vittima del Professore è stata un collega di Università, il cui cadavere è stato scoperto nelle aule del campus. La seconda vittima è stata proprio la moglie di Wenton, uccisa a tradimento e nascosta nel congelatore della cantina. Il Professore, ormai impazzito, ha quindi continuato la sua strage ininterrotta, uccidendo una persona al giorno.

Ora tocca agli Investigatori fermare il maniaco omicida e liberare per sempre il mondo dalla nefasta influenza del coltello.

## Entrano in scena gli Investigatori

La bizzarra natura degli omicidi dovrebbe attirare l'attenzione degli Investigatori, specialmente se questi vivono nella zona in cui si stanno compiendo i crimini. In alternativa, i nostri potrebbero essere chiamati da un amico, professore all'Università, che sospetta che ci sia qualcosa di più di un "semplice" serial killer dietro i delitti a catena e teme che forze occulte siano all'opera.

Questa avventura è ideale anche per essere giocata assieme a un'altra storia parallela. Gli Investigatori potrebbero infatti apprendere dai media le notizie degli strani omicidi mentre stanno risolvendo un altro caso, finendo per restare sempre più coinvolti nella strana sequenza di delitti, forse perché pensano addirittura che siano in qualche modo collegati con le indagini a cui stanno attualmente lavorando.

## Informazioni per i giocatori

Il Custode deve fare in modo che gli Investigatori abbiano accesso alle informazioni riportate di seguito, a patto che facciano le giuste indagini e ricerche.

### Giornali

Ci sono numerosi articoli di giornale che riportano notizie importanti per il caso. La maggior parte richiede però delle ricerche per essere trovata, così gli Investigatori devono dichiarare espressamente cosa stanno cercando e devono effettuare un **Tiro Biblioteconomia**, con eventuali penalità a discrezione del Custode.

L'articolo più semplice da trovare riguarda la recente scoperta di un sito archeologico di rovine azteche e della successiva ricerca compiuta dalla spedizione scientifica che si è recata sul posto.

Un giornale locale riporta la notizia, più difficile da scoprire, della presenza del Professor Wenton nel gruppo di studiosi che partecipano alla spedizione.

Un secondo articolo, di qualche tempo dopo, riferisce dell'improvvisa malattia dell'archeologo e del fatto che è stato costretto ad abbandonare gli scavi e tornare a casa per la trascorrervi la convalescenza.

### Notizie sul serial killer

Le notizie più numerose sono ovviamente quelle relative al serial killer. Le prime pagine di molti giornali e numerose trasmissioni televisive, comprese alcune messe in onda sui canali nazionali, parlano della catena di efferati delitti.

Se gli Investigatori conducono delle ricerche in questa direzione, scopriranno che la prima vittima è stata il Professor Ivan Tarski, un esperto in lingue antiche, il cui corpo è stato trovato nel suo ufficio all'Università da uno studente.

Le vittime successive sono invece apparentemente senza legami tra loro, tutte esercitavano professioni diverse e tra le più disparate (ci sono prostitute e sbandati, semplici impiegati e persone dalle classe media), e sono state uccise in circostanze differenti, in luoghi diversi e in varie ore del giorno e della notte.

L'unico elemento che lega tutti i delitti è il fatto che l'assassino ha rimosso con precisione chirurgica il cuore delle vittime e ne ha asportato tutto il sangue dal cadavere.

Se gli Investigatori desiderano approfondire le ricerche, dovranno rivolgersi alla polizia o al coroner, il pubblico ufficiale che indaga sui decessi ritenuti sospetti e dovuti a cause violente.



### La polizia

Non sarà possibile avere informazioni dalla polizia, a meno che i personaggi non abbiano credenziali adeguate (ad esempio, giornalisti o investigatori privati potrebbero essere di grande aiuto), contatti influenti oppure riescano a guadagnarsi la fiducia degli ispettori incaricati delle indagini (magari con qualche piccola bugia).

La polizia non ha comunque idea di chi possa essere il killer e le indagini hanno portato finora solo alla conclusione, piuttosto scontata, che l'omicida sia un pazzo pericoloso, abilissimo nell'utilizzare il coltello. L'unico elemento che accomuna tutti i delitti è il fatto che, come detto in precedenza, alle vittime è stato asportato il cuore con precisione chirurgica e tutti i corpi sono stati privati del sangue.

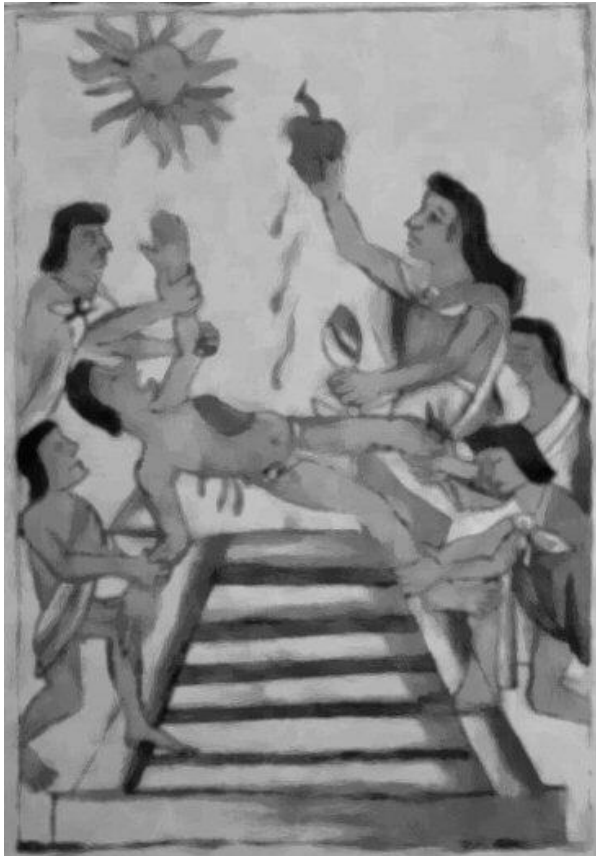
### Il coroner

Se gli Investigatori decidono di contattare il coroner, riceveranno collaborazione solo nel caso in cui abbiano credenziali adeguate o qualcuno che garantisca per loro. In alternativa, è possibile farsi amico l'uomo offrendosi di aiutarlo nelle indagini, sempre che qualcuno possa mettere una buona parola a favore degli Investigatori e garantire della loro esperienza in simili, bizzarri casi.

Il coroner ha eseguito le autopsie di tutte le vittime e può confermare al gruppo che, tutte le volte, il cuore è stato rimosso da mani esperte e con uno strumento adeguato e molto affilato, forse addirittura un bisturi da sala operatoria. La cassa toracica è stata aperta, squarciandola verso l'esterno, e le tracce trovate sui cadaveri indicano che è questa operazione è stata eseguita da qualcuno che portava dei guanti (informazione non rivelata dalla polizia). Il coroner inoltre conferma che dal corpo di ogni vittima è stato asportato tutto il sangue, anche se non ci sono tracce visibili che permettano di capire come l'assassino sia riuscito a compiere questa operazione.

Gli Investigatori che effettuano con successo un **Tiro Occultismo** o un **Tiro Antropologia** notano che il modo in cui la vittima viene uccisa e mutilata dopo la morte è molto simile

al rituale praticato nei sacrifici umani dagli aztechi. Secondo le credenze di quel popolo, l'universo è stato creato dal sangue degli dèi ed è quindi necessario immolare il sangue degli uomini per mantenere il giusto equilibrio nelle energie che permeano il creato.



Anche se la pratica di dissanguare completamente il cadavere non era diffusa tra gli aztechi, gli Investigatori che effettuano con successo un secondo **Tiro Occultismo** o **Tiro Antropologia** saranno in grado di ricordare che esisteva un culto minore il quale praticava sia l'asportazione del cuore che il drenaggio del sangue dalle vittime. Questo culto, marginale nella società azteca, era quello degli "Azatcl", che adoravano una divinità oscura e malevola chiamata "Thotaxtl".

Secondo la mitologia adottata dagli adepti, il dio viveva al centro dell'universo e si nutriva esclusivamente di sangue, proveniente soprattutto dai sacrifici umani, che gli veniva portato da un servitore simile a un disgustoso ibrido tra un rospo ed un uomo. Molti studiosi dubitano della reale esistenza di questo culto e propendono per la tesi secondo la quale

furono i conquistadores spagnoli a diffondere le voci relative a questi sanguinosi sacrifici umani, per giustificare il saccheggio e la distruzione della città in cui vivevano i seguaci di Thotaxtl.

Queste ipotesi sono avvalorate dal fatto che, eccezion fatta per i resoconti e le testimonianze vergate da un prete cattolico al seguito degli invasori spagnoli, non sono state trovate altre tracce dell'esistenza degli Azatcl. Secondo un gruppo di moderni studiosi, tutte donne legate al femminismo attivo e all'ecologismo più intransigente, la città in questione era retta un insediamento florido e pacifico, retto da un matriarcato devoto ad una antica divinità femminile che rappresentava la Madre Terra, e per questo motivo venne distrutto dagli invasori spagnoli, provenienti da una società bigotta e cattolica, patriarcale e maschilista.

Una volta che gli Investigatori avranno collegato il rituale azteco che sembra caratterizzare gli omicidi con le rovine scoperte di recente, trovare gli articoli e le notizie relative alla spedizione archeologia e al Professor Wenton sarà sicuramente più facile.

Se gli Investigatori vengono a conoscenza dell'antico culto, possono tentare di effettuare un **Tiro Miti di Cthulhu** per scoprire preziose informazioni. In caso di successo, scopriranno infatti che il culto è effettivamente esistito e venerava sia Azathoth che Nyarlathotep, sacrificando ad entrambi delle vittime umane. Fornite loro qualche criptico riferimento a un coltello incantato che veniva utilizzato per i sacrifici e vaghe allusioni a una creatura simile a un rospo, che ingurgitava avidamente il sangue delle vittime. Si suppone che il coltello fosse in qualche modo legato o posseduto dall'essenza della creatura-rospo e antichi scritti riferiscono che questo immondo essere poteva prendere il controllo assoluto di chiunque toccasse la lama sacrificale.

La realtà dei fatti è questa: gli abitanti della città veneravano Azathoth e gli offrivano sacrifici umani. Il cuore e il sangue di ogni vittima venivano consumati da una creatura senza nome, di aspetto inquietante e simile a quello di un rospo. Quando gli invasori

spagnoli vennero a conoscenza di queste macabre e blasfeme pratiche, rasero al suolo la città e distrussero tutte le iscrizioni che menzionavano il culto, per cancellarlo definitivamente dalla faccia della terra. Ovviamente, le rovine scoperte nel campo di esercitazione dell'esercito sono ciò che resta dell'antico insediamento azteco.



### La scena del delitto

Se gli Investigatori effettuano delle ricerche sul primo omicidio, quello del filologo, scoprono che l'uomo è stato ucciso nel suo ufficio, ma purtroppo non ci sono testimoni e nessuno ha visto o sentito nulla. Si tratta di una circostanza alquanto sorprendente, visto che la segreteria dell'Università si trova proprio a fianco dell'ufficio della vittima e le pareti non sono così spesse da attutire i rumori.

Se qualcuno degli Investigatori effettua con successo un **Tiro Idea** mentre si trova sulla scena del crimine, sarà abbastanza sagace da raccogliere la dichiarazione di uno degli impiegati, che suona più o meno come segue:  
*“È davvero terribile. Prima il Professor Wenton che si ammala durante la spedizione ed è costretto ad abbandonare le ricerche sul campo, poi la morte del Professor Tarksi.”*

Se i personaggi insistono nella conversazione, chiedendo a proposito di Wenton, si sentiranno rispondere che il Professore era aggregato a una spedizione archeologica incaricata di studiare le rovine di una città azteca, ma durante gli scavi ha contratto una malattia che lo ha costretto a rientrare per un periodo di convalescenza e dalla quale non si è ancora rimesso.

### Ricerche su Wenton

A questo punto, per trovare l'indirizzo dell'archeologo, sarà sufficiente chiedere ad uno qualsiasi degli impiegati di segreteria oppure consultare semplicemente l'elenco telefonico. In entrambi i casi otterranno l'indirizzo di Wenton e un'altra preziosa informazione, quella che l'uomo è sposato, visto che l'abitazione risulta a nome del Signor John Wenton e Signora.

### Passare all'azione

Il Professor Wenton, ormai completamente pazzo e sotto il controllo assoluto della creatura-rospo, continuerà a uccidere una persona al giorno, finché non sarà fermato. Ogni notte si mette in caccia di una vittima adatta, combinando in maniera letale la sua scaltrezza e intelligenza con i nuovi poteri conferitigli dalla creatura, riuscendo così a scegliere sempre il bersaglio giusto e il modo più sicuro per ucciderlo senza venire scoperto.

Se gli Investigatori agiscono senza un piano preciso, non hanno praticamente possibilità di sorprenderlo. Anche nel caso in cui decidano di cercare attivamente il killer, pattugliando le strade cittadine, la probabilità di trovarsi sulla scena del crimine equivale a quella di trovare il classico ago nel pagliaio. Se invece i personaggi mettono in atto una strategia adeguata, combinando le informazioni di cui sono a conoscenza per tentare di smascherare il maniaco, allora saranno sulla strada giusta.

### A casa del Professor Wenton

Se gli Investigatori chiamano il Professore per telefono, egli risponderà di essere gravemente malato e di non poter ricevere visite. Anche se il gruppo decide di passare lo stesso a casa dell'archeologo (o va a trovarlo direttamente) durante il giorno, l'uomo si limiterà ad aprire la porta e quindi spiegherà, cortesemente ma con fermezza, che le sue attuali condizioni di salute gli impediscono di ricevere ospiti. Quindi congederà gli importuni visitatori senza altro indugio.

Comunque, se uno qualsiasi degli Investigatori effettua con successo un **Tiro Individuare**, nota sul vialetto che porta all'ingresso una

singola serie di impronte di piedi impresse nel fango, che indicano chiaramente qualcuno è tornato verso la casa all'alba, durante il breve acquazzone che è caduto la notte scorsa. Un **Tiro Idea** permetterà ai giocatori (se non ci hanno già pensato da soli) di capire che è davvero inusuale per un malato andare in giro di notte e sotto la pioggia.



Se il gruppo fa domande riguardo alla moglie del Professore o chiede di vederla, l'archeologo riferisce che si trova fuori città. In questo caso, un **Tiro Psicologia** effettuato con successo svela che il comportamento della donna è davvero strano, a maggior ragione considerando che dovrebbe accudire il marito, gravemente ammalato.

Se gli Investigatori diventano troppo insistenti o destano dei sospetti nel Professore, ad esempio se non sono in grado di fornirgli una buona ragione per aver insistito così tanto nel vederlo, l'uomo si metterà in allarme e li seguirà, con l'intento di ucciderli tutti.

### I vicini di casa

Gli Investigatori possono anche decidere di parlare con i vicini di casa dell'archeologo, per scoprire qualcosa di più. Convincere gli abitanti del quartiere a rivelare qualche informazione non è affatto difficile, anche se il Custode potrebbe richiedere l'effettuazione di qualche **Tiro Oratoria** per raggiungere lo scopo desiderato. L'unica informazione realmente importante che si può ricavare da questi colloqui è il fatto che tutti gli interpellati concordano nel dire di non aver più visto la moglie di Wenton da diverso tempo (fornite agli Investigatori una data vicina al giorno dell'uccisione della donna).

### Ispezionare la casa

Se gli Investigatori tentano di fare irruzione in casa dell'archeologo durante il giorno, l'uomo reagirà ferocemente e cercherà di eliminarli tutti. Se ha successo in questo tentativo, farà a pezzi i corpi dei personaggi e poi li nasconderà nel congelatore in cantina, assieme a quello della moglie.

Se invece il gruppo tiene d'occhio la casa senza esporsi troppo, noterà facilmente il Professore lasciare la casa dalla porta sul retro, all'incirca all'una di notte. Questo è il momento migliore per introdursi in casa e compiere le ricerche del caso. Il frigo della cucina è pieno di cibo andato a male (l'uomo ormai si nutre solo di sangue umano), mentre nel congelatore in cantina gli Investigatori troveranno il cadavere congelato della moglie di Wenton. A questo punto, la cosa più opportuna è chiamare la polizia. Gli agenti arriveranno nel giro di pochi minuti e, convinti dall'evidenza delle prove, diramano immediatamente una richiesta di arresto per l'archeologo, iniziando una gigantesca caccia all'uomo.

Se la creatura-rospo dovesse, in qualunque momento, temere che il suo schiavo non abbia ormai possibilità di cavarcela, farà in modo che il Professore consegni il coltello a qualcun altro, per continuare la catena di omicidi. In questo caso, quando Wenton sarà trovato e arrestato, non avrà con sé l'arma e verrà giudicato ormai totalmente e irreversibilmente pazzo.



## L'emulatore folle

A complicare le cose, le sanguinarie “imprese” del killer etichettato come “Il Coltello”, hanno ispirato anche un folle emulatore. Questo assassino uccide le vittime e le mutila nello stesso modo del Professore. Fortunatamente, la tecnica usata nei due omicidi è simile solo a un primo, superficiale esame, e le ricerche di coroner e polizia porteranno ben presto alla conclusione che ora la città è nella morsa di due differenti serial killer.

La presenza di questo secondo omicida potrebbe creare non pochi problemi agli Investigatori, che potrebbero rintracciarlo con maggior facilità rispetto a Wenton. Infatti, mentre il Professore è molto cauto e agisce in maniera scaltra, grazie anche ai poteri sovrumani conferitigli dalla creatura-rospo, il suo emulatore è impulsivo e non altrettanto abile nel dissimulare eventuali tracce.

Si consiglia al Custode di mettere il gruppo sulle tracce dell'imitatore, facendo credere ai personaggi che si tratta del vero killer, portandoli ad un confronto diretto che sfocerà sicuramente in un combattimento, visto che l'uomo è un maniaco pronto a lottare fino alla morte, e attaccherà a vista qualunque inseguitore, anche in condizioni di palese inferiorità.

Un ultimo avvertimento per il Custode: se gli Investigatori svolgono le ricerche per proprio conto, senza consultarsi con la polizia o con il coroner, prima o poi saranno intercettati da una pattuglia di poliziotti e condotti alla centrale per accertamenti. In tal caso, sarà bene che abbiano pronta una scusa valida e non siano in possesso di armi da fuoco illegali!

## Risolvere il caso

Gli omicidi continuano all'allarmante ritmo di uno per notte (o due per notte, quando l'emulo di Wenton entra in azione), finché gli Investigatori non riescono a mettere le mani sull'archeologo.

Se i personaggi riescono a sconfiggere questo pericoloso pazzo, ognuno di loro guadagna 1d4 Punti Sanità. Questa ricompensa scende a un solo Punto Sanità nel caso in cui i nostri partecipino attivamente alle indagini - ad esempio penetrando di notte in casa di Wenton, scoprendo il cadavere della moglie e avvertendo la polizia - ma non siano presenti al momento della cattura dell'archeologo.

Nel caso in cui il gruppo sia in qualche modo al corrente della vera natura del coltello e della sua pericolosità, guadagna ulteriori 1d4 Punti Sanità se recupera l'arma e se ne sbarazza per sempre, ad esempio rinchiudendola in un blocco di cemento che poi viene gettato in mare. In caso contrario, se Wenton viene fermato ma il coltello non viene ritrovato, ogni Investigatore perde 1d4 Punti Sanità.

Se l'archeologo è troppo furbo per i personaggi e questi decidono di abbandonare il caso, il Professor Wenton sarà comunque acciuffato dalla polizia in breve tempo, ma il coltello nel frattempo potrebbe essere passato di mano per volontà della creatura-rospo, e gli omicidi ricominceranno nel giro di qualche notte...



## Il Coltello

Il coltello è realizzato con una lega metallica sconosciuta sulla terra ed estremamente dura e resistente e Porta incisi degli strani simboli, vagamente simili ai geroglifici egizi. Se viene utilizzato in combattimento, infligge 1d6+3 punti di danno grazie alla sua natura magica.

Il coltello è intrinsecamente legato a una blasfema creatura, che si manifesta in forma di grosso rospo rigonfio, dalla cui pelle verrucosa gronda del sangue. La bocca della creatura è piena di tentacoli cremisi, che si contorcono orribilmente. La creatura-rospo non ha un corpo materiale e il coltello è il suo legame con il mondo fisico, per cui si considera avere “soltanto” INT 16 e MAN 21. Se vuole, può manifestarsi fisicamente, spendendo 1 Punto Magia per ogni minuto in cui rimane tangibile. Vedere la forma materiale dell'essere impone un Tiro Sanità (1/1d6).

La creatura-rospo non può attaccare o venire danneggiata fisicamente, ma può farlo tramite un assalto mentale. Questa forma di aggressione costa all'essere la spesa di 1 Punto Magia - la creatura e la vittima confrontano i rispettivi punteggi di MAN ed effettuano un tiro sulla Tabella della Resistenza. Chi fallisce questo test perde 1d6 Punti Magia (è anche possibile che entrambi i contendenti falliscano il tiro, subendo così ambedue il danno). Quando i Punti Magia di un Investigatore (o della creatura-rospo) arrivano a zero, questi sviene e non può più difendersi da ulteriori attacchi mentali. Se i Punti Magia scendono sotto lo zero, il personaggio (o la creatura) muore. L'essere tenta di eliminare prima gli avversari con un basso punteggio di MAN e non esita ad interrompere il suo attacco contro un nemico con molti Punti Magia, per dirigerlo verso qualcuno meno difficile da eliminare.

Se una persona tocca il coltello quando l'arma non è già legata a una precedente vittima, la creatura-rospo tenta immediatamente di prendere il controllo dell'incauto bersaglio. Per prima cosa, inizia il suo attacco mentale contro colui che ha toccato il coltello (il contatto deve avvenire con la pelle nuda), e la



vittima deve effettuare un test sulla Tabella della Resistenza confrontando il proprio MAN con quello della creatura. Se l'Investigatore ha la meglio, comprende appieno i poteri del coltello e sarà comunque immune da ulteriori tentativi di controllo mentale da parte della creatura-rospo (ma non da eventuali attacchi mentali dell'essere, come spiegato in precedenza). Se invece è il mostro a vincere il confronto, significa che è riuscito a stabilire un legame con la vittima, la quale perde immediatamente 2d6 punti di FOR e COS, che saranno lentamente recuperati al ritmo di un punto al giorno. Se questa debilitazione riduce uno o entrambi i punteggi a zero o meno, la vittima muore. Nel caso in cui questa sopravviva, la creatura-rospo inizia a inviarle delle orribili visioni e a manifestarsi fisicamente. Questo supplizio causa la perdita di 1d10 Punti Sanità ogni giorno.

Una volta stabilito il contatto, la persona controllata non è in grado di separarsi volontariamente dal coltello, anche se l'oggetto può sempre essergli portato via con la forza. La vittima è completamente sotto il controllo della creatura-rospo, che la spingerà a uccidere ogni giorno, iniziando dalle persone care (perdendo, ovviamente, altri Punti Sanità). Una volta che lo sfortunato servitore raggiunge zero Punti Sanità, è oltre ogni possibilità di aiuto e risanamento.

Mentre una persona si trova sotto l'influsso della creatura-rospo, viene obbligata a uccidere

un bersaglio al giorno, per consentire all'essere di cibarsi. Questi si manifesterà fisicamente e trarrà nutrimento dal sangue, dal cuore e dal MAN della vittima uccisa, consumando il suo disgustoso pasto, anche se non nel senso letterale del termine (visto che è un'entità incorporea). In realtà, l'assassino agli ordini della creatura viene costretto a mangiare il cuore e bere il sangue della vittima. Questo processo fa sì che la persona controllata non possa più nutrirsi normalmente, ma soltanto in questa rivoltante maniera. Ogni volta che si ciba, la creatura-rospo guadagna un numero di Punti Magia temporanei pari al MAN della vittima, che scompaiono se non vengono utilizzati entro le successive 24 ore.

L'immondo essere può inoltre aiutare il suo schiavo in diversi modi. Innanzitutto, per ogni Punto Magia spesi, può guarire un punto di danno subito dal suo servitore. In secondo luogo, per ogni Punto Magia speso, può incrementare di un punto la FOR del suo schiavo per cinque minuti (da qui la sovrumana potenza che permette al Professore di aprire a mani nude la gabbia toracica delle sue vittime). Inoltre, sempre per ogni Punto Magia speso, il mostro può aumentare di un punto la COS del servitore per cinque minuti, incrementandone così anche i Punti Ferita.

Tutti i punti guadagnati dalla persona controllata svaniscono allo scadere dei cinque minuti di tempo. La creatura-rospo ha comunque la possibilità di spendere ulteriori Punti Magia per incrementare di cinque minuti (per ogni punto addizionale speso) la durata del potenziamento. Ad esempio, l'essere può spendere 6 Punti Magia per aumentare la FOR del servitore di 6 punti per cinque minuti, oppure di un punto per 25 minuti.

Infine, la persona controllata ottiene un bonus di +20% alla sua abilità nell'utilizzare il coltello.

Il coltello è praticamente indistruttibile, ha 30 Punti Ferita, ed è immune agli acidi, al calore e ai colpi da impatto. Comunque, la distruzione del coltello non eliminerà la creatura-rospo, anche se - recidendo l'unico contatto che essa ha con il mondo materiale - la condannerà praticamente a non manifestarsi mai più sulla terra per minacciare i mortali.

L'unica speranza di liberare una vittima controllata è quella di distruggere il coltello o sconfiggere in un combattimento mentale la creatura-rospo.

Se il servitore ha almeno un Punto Sanità, può essere sottoposto a cure e terapie per riprendersi dalla terribile esperienza, mentre se ha già zero o meno Punti Sanità, non c'è più nulla da fare ed egli rimarrà irrimediabilmente pazzo.

Se la creatura-rospo viene sconfitta in un combattimento mentale e ridotta a zero Punti Magia, il coltello si dissolve in polvere. Ovviamente l'essere farà di tutto, compreso sacrificare il suo schiavo, nel tentativo di proteggere sé stesso e il coltello.

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

### Professor John Wenton

#### Caratteristiche:

FOR: 14      DES: 15      INT: 16  
COS: 13      FAS: 12      MAN: 12  
TAG: 14      SAN: 00      EDU: 19

Bonus al Danno: +1d4

PF: 11 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

#### Abilità principali:

Antropologia 15%, Archeologia 85%, Arti Marziali 25%, Biblioteconomia 75%, Fotografia 25%, Guidare Auto 55%, Inglese 95%, Latino 25%, Pistola 35%, Pugnale 65%\*, Storia Naturale 15%, Tedesco 25%, Usare Computer 15%.

(\*: compreso il bonus di +20% per il coltello)

#### Armi:

- Il Coltello (vedi il paragrafo relativo).
- 9mm Parabellum (35%), Danno 1d10+2, Gittata 15 m, Colpi 1, Munizioni 7, Punti Danno 8, Malfunzionamento 00.

#### Descrizione:

Prima del suo incontro con il coltello, Wenton era una persona cortese e amabile, felicemente sposato e affermato professore di archeologia presso la locale Università. Ora è la folle marionetta di una entità malvagia. Anche se la sua mente è stata spezzata per sempre, egli conserva la propria intelligenza, corrotta dai malsani fini della creatura-rospo. Wenton utilizza appieno ogni vantaggio che gli deriva dalle proprie abilità e conoscenze quando pedina e assale le proprie vittime. Sfortunatamente per gli Investigatori, l'uomo è in eccellenti condizioni fisiche, ha praticato le arti marziali (karate) e sa come usare una pistola. Nella sua attuale condizione, è incapace di arrendersi e combatte fino alla morte, almeno finché resta in possesso del coltello.

### Killer emulatore

#### Caratteristiche:

FOR: 16      DES: 12      INT: 10  
COS: 14      FAS: 11      MAN: 9  
TAG: 15      SAN: 38      EDU: 11

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

#### Abilità:

Nascondersi 55%, Presa 55%, Pugnale 65%, Pugno 65%, Schivare 45%, Sgattaiolare 25%.

#### Armi:

- Pugnale da combattimento (65%), Danno 1d4+2+BD, Danno 15.

#### Descrizione:

Si tratta di un individuo mentalmente disturbato, che spera raggiungere la notorietà come serial killer. In parte le sue azioni sono ispirate da quelle di Wenton e dalle emissioni psichiche della creatura-rospo, ma il suo carattere malvagio e contorto è la principale causa che lo spinge ad agire. Esce tutte le notti e insegue la sua preda, uccidendola nello stesso modo del vero assassino, e non esiterà a uccidere chiunque tenterà di ostacolarlo. Comunque, non attaccherà reporter e giornalisti, se riesce a riconoscerli in tempo, visto che preferisce la notorietà a un'altra vittima.

---

**Note per il Custode:**

---

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**Il Richiamo di Cthulhu** è un marchio registrato della Chaosium Inc., ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale per **Il Richiamo di Cthulhu** ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

**Il Coltello e' un'avventura per  
Il Richiamo di Cthulhu  
scritta da  
Michael C. LaBossiere.**

**“Sicuro, anche qui abbiamo la nostra parte di omicidi. Ogni maledetta citta' e persino i paesini piccoli come sputi hanno a che fare con qualche morto ammazzato, oggiigiorno. Ma il peggio e' che ogni volta i delitti sono piu' strani. Questo ultimo pazzoide, che i media hanno ribattezzato «Il Coltello», estrae il cuore dalle vittime dopo averle ammazzate e le priva completamente del sangue. E' da un po' che sto pensando di andare in pensione e, se le cose continuano cosi', puoi scommetterci che lo faro' molto presto!”**



**CHIMERAE**