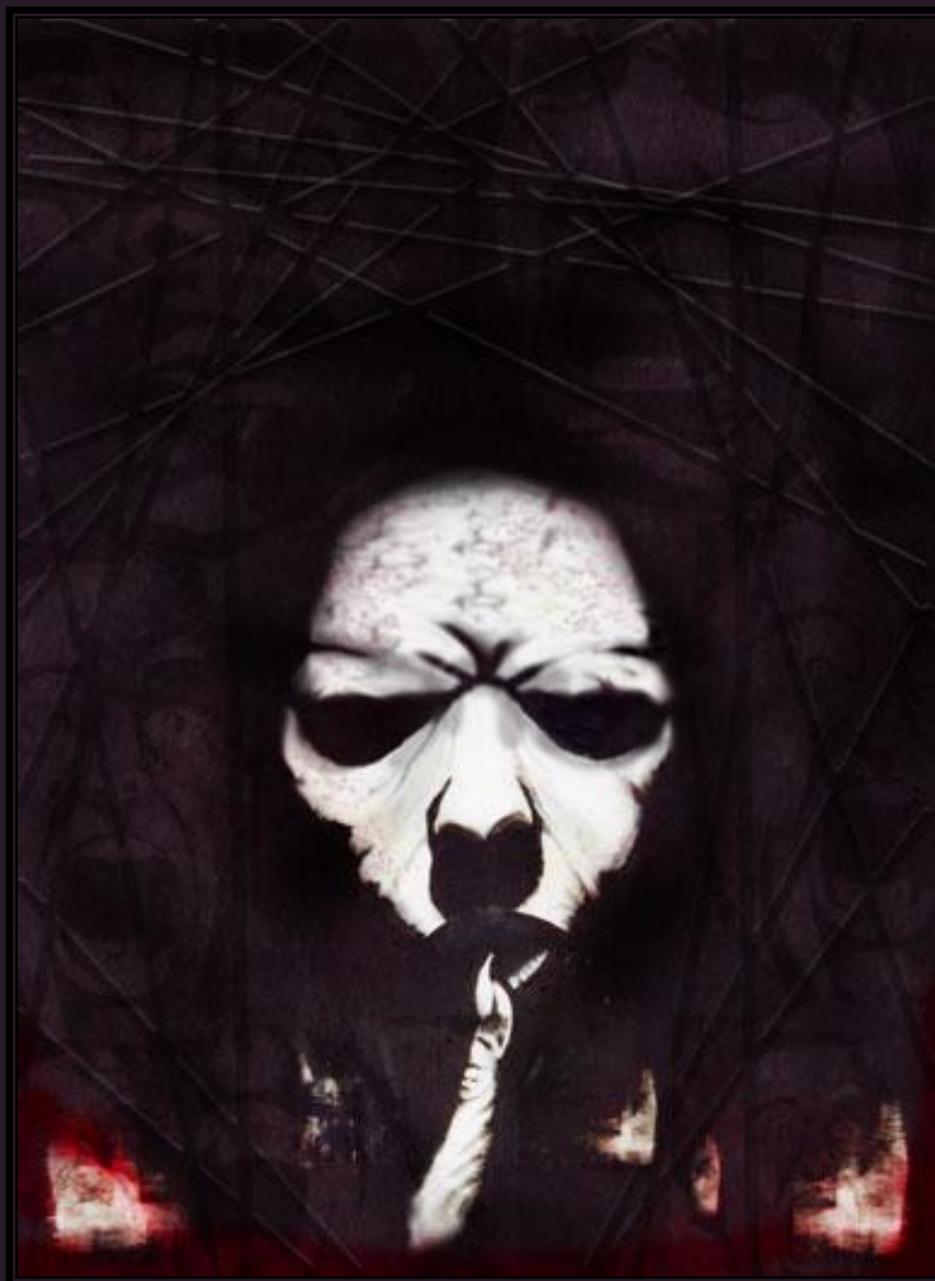


I Divoratori di Dita

Michael C. LaBossiere



CHIMERA E

I Divoratori di Dita

Un'avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU



Autore:

Michael C. LaBossiere

<http://www.opifexphoenix.com/worlds/index.html>

In copertina:

“Bringer of Nightmares”, Eric J. Magie

<http://www.elfwood.com/~ericmagie>

Illustrazioni nel testo:

John McCue (pagg. 4, 5, 9, 11)

<http://www.elfwood.com/~johnshadow>

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



Copyright © 2011
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

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

Questa avventura è in parte ispirata a *The Little Finger on the Left Hand* di Ardath Mayhar (©1990 Ardath Mayhar). Il racconto si trova all'interno di *100 Twisted Little Tales of Torment*, una antologia di racconti selezionati da Stefan Dziemianowicz, Robert Weinberg e Martin H. Greenberg, pubblicata da Barnes & Noble Books nel 1998.

Introduzione

Questa breve ma cruenta avventura è indicata per un piccolo gruppo di Investigatori ed è ambientata nella Scozia degli anni '20, ma può essere facilmente modificata per adattarla ad altri luoghi o periodi temporali. L'avventura è ideale per un'unica serata di gioco oppure come intermezzo tra campagne di maggiore durata.

Coinvolgere gli Investigatori

Si presuppone che gli Investigatori siano in Europa, meglio ancora se in Scozia. Comunque possono trovarsi in qualsiasi parte del mondo, basta che riescano a recarsi in Scozia con un viaggio ragionevolmente breve.

Uno degli Investigatori riceve una lettera urgente da un vecchio amico o familiare, che è al corrente delle indagini svolte dal personaggio nel campo del misterioso e dell'ignoto. Il testo della lettera è il seguente:

*Carissimo,
spero che tutto vada bene. Mi scuso in anticipo per la stringatezza, ma il dolore che mi affligge mi costringe ad andare dritto al punto.*

Come saprai, qualche mese fa mi sono recato in Scozia per compiere delle ricerche sull'albero genealogico della mia famiglia. Tutto sembrava andare a gonfie vele, finché non mi è accaduto qualcosa di orribile. Inizialmente ho dubitato che ciò che ho visto potesse essere reale, ma ora non posso più negare che è accaduto davvero. Ho bisogno del tuo aiuto per risolvere la faccenda, perché soltanto tu puoi fare qualcosa per salvarmi.

*Sinceramente,
Clarence MacDougal*

La lettera include anche le indicazioni necessarie per raggiungere il villaggio dove MacDougal si trova attualmente, oltre a una mappa disegnata a mano che indica la posizione della locanda. Seguendo queste spiegazioni, gli Investigatori non avranno difficoltà a trovare MacDougal.



Informazioni per il Custode

Nel XV secolo, la famiglia benestante dei MacDougal costruì una torre, attorno alla quale sorse poi un intero villaggio. Il clan e il paese continuarono a prosperare per diversi anni, fino al 1751. In quell'anno, Andrew MacDougal stipulò un patto con una terrificante entità che gli promise oro e ricchezza in cambio di alcuni favori. Per non destare sospetti riguardo all'origine dell'oro, Andrew disse di averlo trovato mentre stava scavando un pozzo nei sotterranei della torre. Andrew si godette l'oro per un certo periodo, finché non scoprì la natura dei "favori" da fare alla creatura, cosa che lo spinse a recarsi immediatamente in chiesa per chiedere al sacerdote di scacciare l'entità.

Sfortunatamente l'esorcismo non ebbe alcun effetto sulla creatura, anzi la fece infuriare e la spinse alla vendetta contro la famiglia MacDougal. Il mostro staccò, con un morso, un dito della mano a ognuno dei sei MacDougal mentre le vittime dormivano. Quindi disse ad Andrew che lui e la sua famiglia erano stati maledetti. Andrew inviò una lettera al fratello più giovane, Ian, che viveva a Londra. Questi pensò che il fratello fosse impazzito e cercò di convincerlo a cercare l'aiuto di un medico ma, quando gli

arrivò la notizia della morte di Andrew, Ian si affrettò a lasciare immediatamente Londra per tornare a casa. Nel corso dell'anno successivo, tutti gli altri MacDougal impazzirono e morirono, nonostante tutti gli sforzi di Ian per evitarlo.

In preda alla disperazione, Ian acquistò una dozzina di barili di polvere da sparo e li utilizzò per distruggere la torre di famiglia. Donò la maggior parte dell'oro alla chiesa e utilizzò il resto per ricostruirsi una nuova vita in America.

La storia non era però ancora giunta al termine. La creatura con cui Andrew aveva stretto il patto ritornò al villaggio e compì un blasfemo rituale sui corpi dei MacDougal, durante il quale mise le dita che aveva mozzato loro in precedenza nella bocca dei rispettivi cadaveri. Le dita strisciarono fino allo stomaco delle vittime, scatenando una virulenta infezione nei corpi, che iniziarono a contorcersi e mutare all'interno delle bare e quindi, la notte seguente, emersero dai sarcofagi dopo essere ormai divenuti dei Divoratori di Dita. Istantaneamente le creature tornarono alla loro antica dimora e da allora si nascondono nella torre diroccata.



I Divoratori si annidano all'interno delle rovine dell'antica torre di famiglia e attaccano solamente coloro che si avvicinano alla zona

durante la notte. Dato che gli abitanti del posto credono che le rovine siano infestate, se ne tengono alla larga, per cui i Divoratori hanno ben poche opportunità di sorprendere delle vittime. Di recente sono riusciti a strappare un dito a Ian Bannerman, un commesso viaggiatore che ha fatto l'errore di esplorare le rovine di notte per vedere se c'era ancora dell'oro nascosto. Bannerman è impazzito in seguito all'agghiacciante esperienza ed è divenuto il servitore dei Divoratori di Dita. In cambio di un po' d'oro, fa molti favori alle creature. Normalmente impiega una parte dell'oro per attirare delle persone ignare, solitamente delle prostitute, e consegnarle ai Divoratori. Dopo aver stordito la vittima, la conduce alle rovine dove le creature le strappano un dito a morsi, quindi Bannerman la riporta indietro e la abbandona in qualche vicolo deserto.

Le indagini

Di seguito sono riportate le informazioni che gli Investigatori possono scoprire nel corso delle indagini.

Clarence MacDougal

Quando gli Investigatori arrivano alla locanda, gli viene comunicato che sono attesi. MacDougal li sta aspettando nella sua camera. L'uomo saluta cordialmente i personaggi, ma non si alza dal letto e appare pallido, nervoso e spaventato. Ha la mano sinistra avvolta dalle bende e sembra molto sofferente, e di quando in quando getta occhiate nervose alla mano fasciata.

Dopo qualche convenevole, MacDougal inizia a raccontare quanto segue:

“Potrebbe sembrarvi sorprendente il fatto che, nonostante tutte le ricerche che ho fatto, io non abbia nessuna notizia sulla mia famiglia. In effetti, da tutte le informazioni che ho trovato sembra che sia comparsa in America nel 1783. So che parrebbe non esserci nulla di strano, visto che molte persone hanno iniziato una nuova vita negli Stati Uniti, ma nella mia famiglia si tramandano da sempre numerosi cimeli ed è risaputo che la ricchezza di cui gode è dovuta all'oro.”

“Dopo altre ricerche molto accurate, sono finalmente riuscito a rintracciare il luogo di origine dei miei antenati, provenienti da questo villaggio, e sono subito venuto qui. Adesso però me ne pento amaramente.”

MacDougal fa una pausa per bere una lunga sorsata di whisky, quindi prosegue:

“Suppongo che siate stupiti nel vedermi fasciato. È dovuto al fatto che ho perso un dito. Come vi ho già detto, sono venuto qui in cerca delle origini della mia famiglia, ma ho trovato molto più di quello che mi aspettavo.”

“Una notte mi sono recato alle rovine, nonostante gli avvertimenti degli abitanti del villaggio. Naturalmente, non ho dato nessun peso alle loro superstizioni. Adesso la cosa non mi sembra più tanto divertente, ora che ho la mano mutilata. Comunque sia, mi sono recato alla vecchia torre per esplorarla. A un certo punto, mi è sembrato di sentire qualcosa muoversi tra le vecchie pietre, così mi sono avvicinato. Pensavo che fossero dei ratti, ma in realtà si trattava di qualcosa di molto più grande. Qualcosa che non era certamente un ratto.”

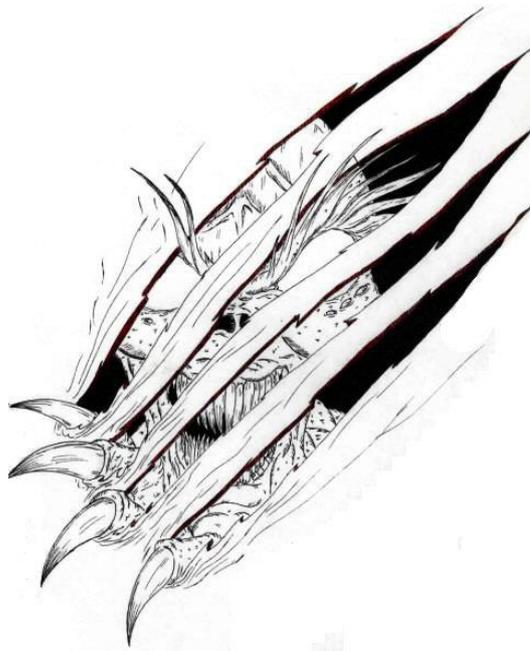
“Era qualcosa di orribile e peloso quello che si aggirava tra le pietre. Non sono riuscito a vederlo bene, perché si muoveva molto velocemente e in più era notte. Ho sentito un dolore lancinante alla mano e mi sono accorto con orrore che mi mancava un dito. Ho tamponato la ferita con il fazzoletto e sono tornato subito al villaggio. Il mio assistente si è subito recato alla città più vicina a chiamare un dottore, che devo ammettere ha fatto proprio un bel lavoro nel rimettermi in sesto.”

MacDougal fa nuovamente una pausa per ingollare un'abbondante sorso di whisky. Una smorfia di dolore gli contorce il viso. Gli Investigatori più acuti possono notare un labile lampo di follia nei suoi occhi per qualche attimo. Quindi prosegue nel suo racconto.

“Ho detto al dottore che mi sembrava ancora di sentirmi il dito. Mi ha parlato della sindrome dell'arto fantasma, quella sensazione anomala di persistenza di un arto dopo la sua

amputazione, per cui il soggetto accusa fastidio e spesso dolore, come se questo fosse ancora presente. Mi ha detto di non aver mai sentito di casi del genere verificatisi per la perdita di un dito, ma secondo lui la teoria è identica e rimane comunque valida. Mi sembra come se qualcosa stia masticando e lacerando il dito, come se degli orridi denti strappino la carne fino all'osso. Temo che la cosa strisciata fuori dal buco nelle rovine abbia il mio dito e sono sicuro che impazzirò se non riuscirò a ritrovarlo. Devo ritrovarlo!”

MacDougal fa del suo meglio per tentare di convincere gli Investigatori a occuparsi del ritrovamento del suo dito, cercando al tempo stesso di persuaderli che non è pazzo.



David Zuckerman

Zuckerman è l'assistente di MacDougal e conferma il racconto di quest'ultimo. Se viene interrogato in privato sulla salute mentale di MacDougal, riferisce che il suo principale era perfettamente a posto prima di recarsi alla torre. Non è sicuro di quello che sta succedendo, ma conclude dicendo: *“Credo che se a un uomo viene amputato un dito da un ratto... o da qualcos'altro... di sicuro non riuscirà a stare tranquillo sapendo che qualche disgustosa creatura ha un pezzo del suo corpo.”*

Zuckerman non ha altro da aggiungere in proposito.

Gli abitanti del villaggio

Se gli Investigatori si dimostrano gentili ed educati, gli abitanti del villaggio sono più che disposti a parlare con loro. Molte persone sono al corrente della nomea delle rovine dei MacDougal, che vengono considerate un luogo da evitare a tutti i costi.

I più anziani conoscono diverse storie sulle rovine, che sono disposti a raccontare agli Investigatori davanti a un paio di bicchieri di buon whisky. I più giovani sono al corrente del fatto che le rovine hanno una cattiva reputazione e i pochi che le hanno visitate di persona pensano che siano infestate dai ratti.

In ogni caso, gli Investigatori non riusciranno a convincere nessuno degli abitanti del villaggio a recarsi alla torre diroccata durante la notte.

La leggenda sulle rovine

Come visto in precedenza, alcuni degli anziani del villaggio conoscono questa storia a proposito delle rovine:

“Secondo le vecchie leggende, i MacDougal erano una famiglia rispettata che raggiunse una posizione di spicco nella zona. Costruirono una piccola torre, attorno a cui venne poi edificato un villaggio, che prosperò per diverso tempo, finché la follia non si abbatté sul clan. Tutto accadde poco dopo che Andrew MacDougal scoprì l'oro. Si dice che la scoperta venne fatta durante gli scavi per la realizzazione di un pozzo nei sotterranei della torre. Comunque, quale che fosse la provenienza dell'oro, i MacDougal ne avevano davvero un mucchio da spendere. Ma l'oro esigette il suo prezzo, perché la famiglia non fu più la stessa da allora. Alcune storie dicono che tutti membri dei MacDougal impazzirono e si mozzarono un dito, tanto che furono soprannominati i “MacDougal dalle nove dita”. Alcuni degli anziani del villaggio pensavano che la famiglia avesse stretto un patto con Satana e che questi esigesse il pagamento degli interessi per il suo prestito diabolico.”

“La follia terminò quando la torre esplose, squarciandosi dall'interno, e bruciò

illuminando la notte. Con questo evento si conclude la storia dei MacDougal.”

“Ovviamente però la storia delle rovine è ben lontana dalla fine. Alcuni dicono che il luogo sia ancora infestato dal diavolo o dai suoi servitori. Quale che sia la verità, nessuno di noi si reca mai alle rovine, e se siete saggi fareste bene a tenervene lontani anche voi.”

Gli abitanti del villaggio non hanno molto altro da aggiungere alla leggenda. Se gli Investigatori chiedono ulteriori informazioni, gli viene consigliato di controllare i registri della parrocchia.

Gli abitanti sanno della mutilazione di MacDougal e alcuni di loro hanno ricominciato a parlare del ritorno dei “MacDougal dalle nove dita”. Comunque, la maggioranza delle persone è convinta che Clarence abbia avuto solo uno spiacevole incontro con un ratto particolarmente grosso.

I registri della parrocchia

I registri della parrocchia sono tenuti dal sacerdote, Alan Gibson, un uomo che ha superato la cinquantina e che ama parlare con gli altri. È felice di dare agli Investigatori maggiori informazioni riguardo alle rovine. Secondo i registri, la torre è stata costruita nel XV secolo e il villaggio è sorto attorno a essa. Nel 1871, un membro della famiglia MacDougal si recò alla chiesa per chiedere al parroco di allora di eseguire un esorcismo sulla torre, per scacciare uno spirito maligno che la infestava. I registri non dicono però se l'esorcismo sia stato effettivamente portato a termine oppure no.



I registri riportano inoltre che nel 1782 sono stati sepolti diversi membri della famiglia MacDougal. Se gli Investigatori hanno l'idea di controllare anche i registri delle nascite, scopriranno che i tutti i MacDougal sono deceduti nel corso del 1782, con l'eccezione di un certo Ian, che all'epoca aveva 19 anni. Nei primi giorni del 1783, dopo la morte della moglie di Ian, un'annotazione sui registri rivela che la torre "è saltata in aria durante la notte" e che "tutto è andato distrutto dal fuoco". In data 9 Gennaio 1783 è registrata una generosa donazione di oro a favore della chiesa, effettuata da Ian MacDougal. L'ultima annotazione riguardante i MacDougal riporta la violazione delle tombe della famiglia, avvenuta all'inizio del 1783. Non ci sono ulteriori annotazioni sui MacDougal.

Se gli viene chiesto, Gibson afferma che secondo lui l'intera famiglia è stata colpita dalla pazzia. Ha letto da più parti che la follia può annidarsi all'interno dei componenti della stessa famiglia. Ipotizza inoltre che probabilmente il pozzo all'interno della torre, nominato dalle leggende del villaggio, fosse contaminato da una qualche sostanza. Se gli Investigatori lo mettono al corrente di ciò che MacDougal ha detto riguardo al suo dito, il parroco si convince ancora di più che la pazzia scorre nel sangue dei MacDougal e invita i personaggi a cercare l'aiuto di un bravo specialista per curare l'amico.

Informazioni sui giornali

Se gli Investigatori decidono di controllare anche nelle cittadine vicine in cerca di informazioni, possono scoprire che alcuni giornali locali riportano la notizia delle aggressioni di diverse donne, a cui è stato amputato un dito. Ulteriori ricerche in tal senso portano alla scoperta del fatto che le vittime sono tutte delle prostitute. Tutte sono concordi nel riferire di essere state abbordate da uno strano uomo, privo di un dito, che poi le ha stordite con un manganello. Dopo di ciò, ricordano solo di essersi svegliate in un vicolo isolato e prive di un dito, ma con la ferita medicata e fasciata a dovere, circostanza alquanto insolita. Nessuna delle prostitute è in grado di fornire una descrizione attendibile dell'uomo che le ha aggredite, che è

ovviamente Bannerman. Se il Custode lo desidera, può persino far ricadere alcuni sospetti su Clarence MacDougal.

Mappe e luoghi

Di seguito sono elencate le informazioni sui luoghi riportati nelle mappe dell'avventura.

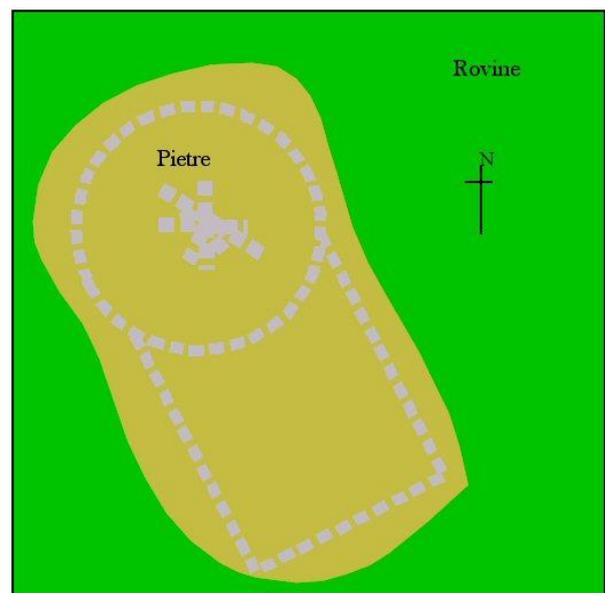
Il villaggio di Dunval

Il villaggio è costituito da due dozzine di abitazioni, una deliziosa locanda e qualche piccola bottega. L'economia si basa essenzialmente sull'allevamento di pecore e la lavorazione della lana.

Le rovine

Le rovine della vecchia torre dei MacDougal. Anche dopo tutti questi secoli, è evidente che la torre è stata distrutta e non è semplicemente andata in rovina. La zona circostante le rovine è stranamente sterile e desolata, come se il terreno stesso sia stato avvelenato da qualcosa.

Durante gli anni le rovine sono state ripulite dagli agenti atmosferici o dalle persone abbastanza coraggiose (o all'oscuro della leggenda) da esplorarle in cerca di qualche ricchezza nascosta. Tutto ciò che rimane sono pietre infrante e cumuli di macerie nel centro di quella che un tempo era la torre.



Se gli Investigatori decidono di perlustrare la zona attorno alle rovine, un **Tiro Individuare** o un **Tiro Seguire Tracce** permette loro di

scoprire segni di attività recente nell'area. Ci sono infatti delle impronte che conducono verso il mucchio di pietre.

Le pietre sembrano essere state ammonticchiate di proposito e sono disposte in modo tale da fungere da ingresso stabile a una camera sotterranea. Il passaggio è abbastanza piccolo e solo gli Investigatori con Taglia 12 o meno sono in grado di strisciare attraverso l'entrata. Naturalmente è possibile spostare le macerie per permettere il passaggio anche ai personaggi di dimensioni più cospicue. Un tenue puzzo di decomposizione e un altro odore molto sgradevole ma non riconoscibile salgono dal buco di ingresso.

I sotterranei

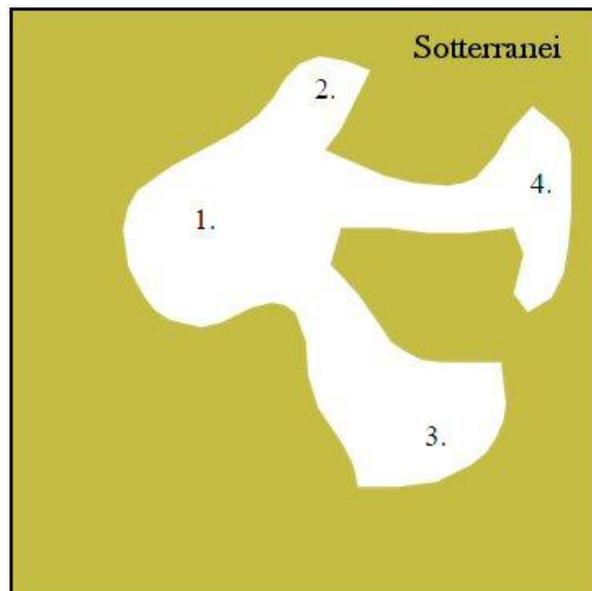
I sotterranei si trovano al di sotto delle rovine. In origine erano le fondamenta della torre, ma l'area è stata espansa ulteriormente dai Divoratori di Dita. L'interno dei sotterranei è costituito da terra battuta, rinforzata con blocchi e frammenti di pietra.

1. Ingresso: Il passaggio d'ingresso è un buco buio e maleodorante che puzza di animale, decomposizione e di un altro odore non identificabile ma sgradevole. La stanza è alta 1,5 metri, per cui gli Investigatori più alti sono costretti a procedere curvi.

2. Il vecchio pozzo: Il vecchio pozzo è scavato nella terra. Presenta molti appigli che facilitano una eventuale arrampicata e al suo interno c'è dell'acqua stagnante. I Divoratori si ritirano all'interno del pozzo (non hanno bisogno di respirare) se le cose si mettono male. Se gli Investigatori decidono di inseguire le creature, devono affrontare una discesa nel pozzo in uno spazio alquanto angusto. Eventuali cadute possono essere molto pericolose, specialmente se ci sono dei Divoratori inferociti in agguato nel pozzo. Sul fondo sono ammassati diversi oggetti d'oro, tra cui anelli, collane e orecchini.

3. Dita: I Divoratori custodiscono qui le dita delle loro vittime. In questo momento hanno solo il dito di Clarence. La zona è piena di ossa, tutto ciò che rimane delle dita che i mostri hanno sottratto alle loro vittime nel corso degli anni.

4. Rifugio: I Divoratori si riposano qui durante il giorno.



L'azione

L'azione comincia quando gli Investigatori si preparano ad affrontare i Divoratori di Dita.

Esplorare le rovine e combattere i Divoratori di Dita

Una volta che gli Investigatori apprendono dell'esistenza delle rovine, sicuramente decideranno di esplorarle. Durante il giorno, i Divoratori rimangono all'interno delle rovine. Se gli Investigatori vanno sul posto di notte, i Divoratori li spiano dall'interno dei loro sicuri rifugi sotterranei e, se i personaggi sono più numerosi dei mostri oppure appaiono pericolosi e ben equipaggiati, le creature non attaccano. Se invece gli Investigatori sembrano deboli o disorganizzati, i Divoratori balzano fuori e cercano di strappare loro le dita.

Se gli Investigatori entrano nel sotterraneo, i Divoratori di Dita li attaccano, persino durante il giorno. Se lo scontro si mette male, le creature si ritirano all'interno di quel che rimane del vecchio pozzo.

Se i Divoratori di Dita vengono "uccisi", ritornano in vita la notte successiva, a meno che non siano distrutte le dita all'interno dei loro corpi. Se le creature si rianimano, sono talmente infuriate da recarsi al villaggio in cerca degli Investigatori e, se non riescono a

trovarli, attaccano tutti gli abitanti che incontrano. Le notizie di questi attacchi dovrebbero far capire ai personaggi che non sono riusciti a sconfiggere i Divoratori.



Ian Bannerman

Se gli Investigatori non distruggono tutti i Divoratori, questi chiamano in aiuto Bannerman, con cui hanno uno speciale legame mentale che consente all'uomo di sapere quando hanno bisogno di lui. Bannerman riceve l'ordine di uccidere gli Investigatori.

Bannerman cerca di tendere un'imboscata o di attaccare gli Investigatori quando questi non se l'aspettano. Ad esempio, se i personaggi rimangono ad alloggiare alla locanda, tenta di ucciderli nel sonno.

Se gli Investigatori compiono ulteriori indagini riguardo alle aggressioni delle prostitute prima di recarsi alle rovine, potrebbero trovarsi ad affrontare Bannerman prima di incontrare i Divoratori. L'uomo è scaltro e molto cauto nella selezione delle vittime, scelte esclusivamente tra le prostitute. Se viene fronteggiato dai personaggi, cerca di cavarsi d'impaccio accampando delle scuse, ma in

caso di fallimento non esita a ricorrere alla violenza.

Bannerman è pazzo e serve i Divoratori di Dita con cieca obbedienza.

Conclusione

L'avventura termina quando gli Investigatori sconfiggono i Divoratori di Dita o vengono a loro volta sconfitti. Se i personaggi uccidono tutte le creature, ricevono una ricompensa di 1D4 Punti Sanità. MacDougal e gli abitanti del villaggio gli saranno estremamente riconoscenti e potranno persino aiutarli in futuro.

Se gli Investigatori vengono sconfitti e decidono di fuggire, sono comunque consapevoli di aver abbandonato alla mercé dei Divoratori il loro amico e tutti gli abitanti del villaggio. La vergogna e l'orrore della situazione costa a ognuno di loro la perdita di 1D3 Punti Sanità.

Clarence MacDougal è una persona molto ricca, tanto da avere un aereo privato, perciò se gli Investigatori riescono ad aiutarlo, è in grado ricompensarli sia economicamente che mettendo a loro disposizione un veloce mezzo di trasporto.

Personaggi Non Giocanti

Clarence MacDougal, viaggiatore facoltoso

Caratteristiche:

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

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14

Abilità:

Antropologia 15%, Archeologia 17%,
Biblioteconomia 42%, Chimica 14%
Contabilità 25%, Contrattare 31%, Geologia
11%, Legge 14%, Occulto 43%, Storia 45%,
Storia Naturale 70%, Reputazione 80%.

Descrizione:

MacDougal è un uomo sulla trentina, con i capelli neri e gli occhi blu, in buona forma fisica e vestito con eleganza. La sua famiglia è ricca grazie all'oro di Andrew MacDougal. Clarence ha trascorso gran parte della gioventù passando da un'università alla altra e alla fine si

è laureato in storia. Le ricchezze di famiglia gli consentono di viaggiare senza problemi, cosa che fa con grande piacere. MacDougal non è particolarmente coraggioso e prima di entrare in azione ha bisogno di qualche "incoraggiamento" da parte degli Investigatori.

David Zuckerman, assistente di MacDougal

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 13 INT: 12

COS: 13 FAS: 12 MAN: 13

TAG: 13 SAN: 65 EDU: 14

Bonus al Danno: +1D4

PF: 13

Abilità:

Arrampicarsi 55%, Ascoltare 37%, Contrattare 24%, Francese 21%, Orientarsi 44%, Parlantina 24%, Pilotare (Aeroplano) 64%, Pugno 60%, Saltare 45%, Schivare 41%, Tedesco 34%, Uso Fucile 74%, Uso Pistola 55%.

Descrizione:

Zuckerman è un uomo di corporatura media che suscita fiducia. Ha combattuto nella Grande Guerra prima come fante e quindi come aviatore. Dopo la guerra, ha lavorato come pilota ed è stato assunto da MacDougal. Zuckerman ama viaggiare e visitare luoghi insoliti, cosa che riesce a fare grazie a MacDougal. Tiene il suo principale in grande considerazione e gli è molto fedele. Zuckerman non crede nel soprannaturale, ma da buon uomo d'azione e sarà lieto di dare una mano agli Investigatori.

Ian Bannerman, amico dei Divoratori di Dita

Caratteristiche:

FOR: 14 DES: 13 INT: 10

COS: 14 FAS: 10 MAN: 11

TAG: 15 SAN: 0 EDU: 10

Bonus al Danno: +1D4

PF: 15

Abilità:

Arrampicarsi 50%, Nascondersi 50%, Parlantina 21%, Pugno 62%, Saltare 31%.

Armi:

Accetta (38%), Danno 1D6+1+BD, PF 12.

Randello piccolo (49%), Danno 1D6+BD, PF 15.

Descrizione:

Bannerman è un omone che indossa un pesante cappotto e guida un'auto molto

malridotta. Vive fuori dal villaggio. È stato un commesso viaggiatore finché non ha avuto la sfortuna di diventare una vittima dei Divoratori di Dita. Ora è completamente pazzo ed è un devoto servitore dei Divoratori. È astuto e violento e fa qualsiasi cosa gli viene ordinata dai suoi padroni.

Creature dei Miti

Divoratori di Dita, Razza di Servitori Minore

I Divoratori di Dita sono esseri orribili originati dalla magia blasfema. Vengono creati durante un terribile rituale, che viene descritto più avanti. Un Divoratore è un osceno incrocio tra le fattezze di un ratto e di uomo. Il corpo è stranamente piccolo e scarno, tanto da sembrare emaciato. Le dita terminano con dei piccoli artigli seghettati. Le mani sono simili a quelle di uomo, ma invariabilmente mancano di un dito. La testa è vagamente umana, ma ha la mascella allungata e i denti sono piccoli e adatti a rosicchiare, eccezion fatta per quattro più grandi, affilati e taglienti, simili a scalpelli. Gli occhi malevoli ricordano tizzoni di brace che ardono all'interno delle orbite infossare. L'intera creatura nel suo complesso pare essere stranamente mummificata, con le ossa che sporgono attraverso la pelle avvizzita.

I Divoratori possono attaccare mordendo o colpendo con gli artigli. Se ottengono una penetrazione (cioè un tiro di attacco uguale o inferiore a 1/5 della percentuale della loro abilità) quando sferrano un morso, riescono a colpire il dito della vittima. Occorre effettuare un tiro sulla Tabella della Resistenza confrontando il Mana del bersaglio con quello del Divoratore. Se il mostro ha la meglio, il Divoratore stacca il dito della vittima. Una volta che è riuscita a fare ciò, la creatura cerca di fuggire con il suo trofeo. I Divoratori non hanno interesse nell'uccidere le loro vittime, dato che hanno in serbo per loro qualcosa di veramente speciale.

Una volta che un Divoratore riesce a procurarsi un dito, lo porta nella sua tana o in qualche altro luogo sicuro, dopodiché inizia a morderlo e rosicchiarlo. La magia usata nella creazione di queste creature permette ai Divoratori di stabilire un collegamento

mentale con la vittima attraverso il dito. Ogni giorno, il Divoratore può effettuare un confronto sulla Tabella della Resistenza tra il suo Mana e quello della vittima. Se la creatura ha la meglio, la vittima viene colta da dolori atroci come se avesse ancora il dito e il Divoratore glielo stesse mordendo e lacerando. Ogni volta che subisce questa esperienza, la vittima deve effettuare un Tiro Sanità (0/1). Il dolore è così intenso da distrarre la vittima da ogni altra attività, causandole una penalità di -5% a tutte le azioni. Il Divoratore può persino continuare a rosicchiare un dito in questa maniera anche quando non c'è rimasta più carne e restano solo le ossa, fino a un massimo di 30 giorni, dopodiché si considera che non ci sia rimasto praticamente più nulla da rodere. A questo punto la vittima è libera dall'incubo. Una vittima può essere liberata anche distruggendo il Divoratore che le ha strappato il dito oppure recuperando l'appendice mozzata, ma in quest'ultimo caso è probabile che il Divoratore tenti di riprenderselo di nuovo. Soltanto il Divoratore che ha mozzato il dito può usarlo in questo modo e se questi viene ucciso la vittima non subisce alcun danno o conseguenza negativa.

I Divoratori di Dita sono dei morti viventi e come tali risultano quasi invulnerabili alle armi convenzionali. Le armi che causano penetrazione, come le armi da fuoco, infliggono solamente un punto di danno, mentre tutte le altre causano un danno dimezzato.

I Divoratori di Dita non guariscono come normale, ma la magia che li ha creati li aiuta a preservarsi. Fintanto che il dito utilizzato durante il rituale della sua creazione rimane integro, un Divoratore si rigenera completamente al tramonto del sole. L'unico modo per eliminare definitivamente un Divoratore è distruggere il dito, che ha la solidità della pietra e può subire un numero di punti di danno pari al Mana della creatura.

I Divoratori di Dita in questa avventura sono ovviamente i membri della famiglia MacDougal. Osservandoli attentamente si può riconoscere la somiglianza tra le loro orribili

fattezze e quelle di Clarence. Le creature inoltre portano degli anelli con il simbolo della famiglia MacDougal. Scoprire che questi mostri un tempo erano i membri dei MacDougal causa la perdita di 0/1 Punti Sanità.

Caratteristiche:

FOR: 2D6 7 INT: 2D6 7
 COS: 3D6 10-11 MAN: 3D6 10-11
 TAG: 2D6 7 DES: 4D6 14
PF: 9 MOV: 8 BD: -1D4

Arma %Att Danno
 Artiglio 20% 1D3+BD
 Morso 40% 1D4+speciale

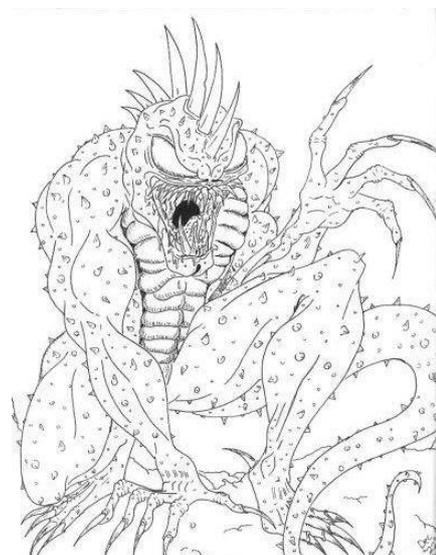
Armatura: Nessuna, ma le armi che causano penetrazione infliggono solamente un punto di danno, mentre tutte le altre causano un danno dimezzato.

Incantesimi: Nessuno.

Abilità: -

SAN: Vedere un Divoratore di Dita causa la perdita di 0/1D4 Punti Sanità.

	#1	#2	#3	#4	#5
FOR	8	7	10	6	5
COS	13	12	13	13	8
TAG	8	10	12	7	5
INT	7	6	9	12	5
MAN	13	11	14	13	10
DES	16	19	17	13	19
PF	11	11	13	10	7
BD	-1D4	0	0	-1D4	-1D6



(Indizio ♠)

Carissimo,

spero che tutto vada bene. Mi scuso in anticipo per la stringatezza, ma il dolore che mi affligge mi costringe ad andare dritto al punto.

Come saprai, qualche mese fa mi sono recato in Scozia per compiere delle ricerche sull'albero genealogico della mia famiglia. Tutto sembrava andare a gonfie vele, finché non mi è accaduto qualcosa di orribile. Inizialmente ho dubitato che ciò che ho visto potesse essere reale, ma ora non posso più negare che è accaduto davvero.

Ho bisogno del tuo aiuto per risolvere la faccenda, perché soltanto tu puoi fare qualcosa per salvarmi.

*Sinceramente,
Clarence MacDougal*

(Indizio ♣)

Secondo le vecchie leggende, i MacDougal erano una famiglia rispettata che raggiunse una posizione di spicco nella zona. Costruirono una piccola torre, attorno a cui venne poi edificato un villaggio, che prosperò per diverso tempo, finché la follia non si abbatté sul clan. Tutto accadde poco dopo che Andrew MacDougal scoprì l'oro. Si dice che la scoperta venne fatta durante gli scavi per la realizzazione di un pozzo nei sotterranei della torre. Comunque, quale che fosse la provenienza dell'oro, i MacDougal ne avevano davvero un mucchio da spendere. Ma l'oro esigette il suo prezzo, perché la famiglia non fu più la stessa da allora. Alcune storie dicono che tutti membri dei MacDougal impazzirono e si mozzarono un dito, tanto che furono soprannominati i "MacDougal dalle nove dita". Alcuni degli anziani del villaggio pensavano che la famiglia avesse stretto un patto con Satana e che questi esigesse il pagamento degli interessi per il suo prestito diabolico.

La follia terminò quando la torre esplose, squarciandosi dall'interno, e bruciò illuminando la notte. Con questo evento si conclude la storia dei MacDougal.

Ovviamente però la storia delle rovine è ben lontana dalla fine. Alcuni dicono che il luogo sia ancora infestato dal diavolo o dai suoi servitori. Quale che sia la verità, nessuno di noi si reca mai alle rovine, e se siete saggi fareste bene a tenervene lontani anche voi.

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. 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.

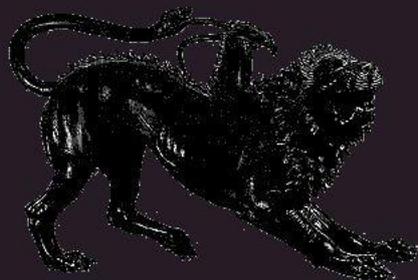
Il Richiamo di Cthulhu è un marchio registrato della Chaosium Inc., ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale per **Il Richiamo di Cthulhu** ufficialmente approvato.

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

www.chimerae.it

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

Secondo le vecchie leggende, i MacDougal costruirono una piccola torre, attorno a cui venne poi edificato un villaggio, che prospero' finche' la follia non si abbatte' sul clan. Tutto accadde poco dopo che venne scoperto l'oro, durante gli scavi di un pozzo nei sotterranei della dimora. Alcune storie dicono che tutti membri dei MacDougal impazzirono e si mozzarono un dito. Altri pensavano che la famiglia avesse stretto un patto con Satana e che questi esigesse il pagamento degli interessi per il suo prestito diabolico.



CHIMERAE