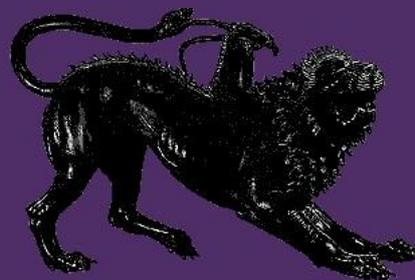


# La Dea Oscura

Michael C. LaBossiere



CHIMERAE

# La Dea Oscura

Un'avventura completa per

## IL RICHIAMO DI CTHULHU



**Autore:**

Michael C. LaBossiere

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

**Immagine di copertina:**

Mark Andrew Goldfine

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

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



Copyright © 2012  
CHIMERAЕ HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



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

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

#CHA30 – 1ª Edizione – Febbraio 2012

### 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

*“Sono sempre stato dalla parte della Natura, solo un pazzo non lo sarebbe. Però bisogna sempre ricordare che la Natura non è soltanto armonia e luce. Ha un lato oscuro, in cui si annidano cose spaventosamente tenebrose.”*

## **Introduzione**

Questa avventura per Il Richiamo di Cthulhu è ambientata ai giorni nostri e mette gli intrepidi Investigatori a confronto con un male antico che si nasconde dietro la facciata di un'organizzazione ambientalista. Il caso è abbastanza pericoloso e quindi si raccomanda di proporlo a un gruppo di personaggi esperti che siano abili sia in combattimento che nell'utilizzo della magia.

L'avventura può essere ambientata in qualsiasi luogo nei pressi di un bosco. Nel testo si presume che i fatti si svolgano negli Stati Uniti, ma il Custode è libero non solo di modificare i riferimenti geografici, ma anche quelli temporali, per giocare in un'altra epoca (ad esempio i classici anni '20).

## **Background per il Custode**

Sei mesi fa una potente sacerdotessa di Shub-Niggurath è arrivata nella città in cui si svolge l'avventura, spacciandosi per una giovane libera professionista di nome Jennifer Drake. Poco dopo si è unita al gruppo ecologista Amici della Terra, con l'intento di reclutare dei seguaci per il Capro Nero dei Boschi. La determinata leader del gruppo, Amanda Pierce, ha però impedito a Jennifer di prendere il controllo dell'organizzazione, anche se la Drake è riuscita a convincere alcune donne (non voleva infatti nessun seguace di sesso maschile) a lasciare gli Amici della Terra per unirsi a lei e al suo nuovo gruppo, le Figlie della Terra. Ufficialmente le Figlie della Terra sono un'organizzazione esclusivamente femminile che ha lo scopo di purificare il mondo e di servire la Dea della Terra. In realtà, il gruppo è un culto dedicato a Shub-Niggurath formato da sole donne, tutte impazzite a causa degli orrori a cui Jennifer le ha fatte assistere.

Jennifer non si è accontentata di formare un culto in città. Spera di sfruttare l'imminente Festival della Terra per offrire un dono speciale alla sua dea. Durante il festival ha in mente, con l'aiuto dei propri cultisti, di evocare Shub-Niggurath stessa. Spera infatti che la venuta di Shub-Niggurath convinca molte altre persone a diventare seguaci della divinità. Quelli che non saranno "illuminati" dall'apparizione serviranno come sacrifici di sangue per la dea.

## **Coinvolgere gli Investigatori**

Se tra gli Investigatori c'è una donna, sarà lei a ricevere un'inquietante lettera da un'amica, Jill Dyson. In caso contrario, la missiva sarà recapitata a un Investigatore scelto a caso. La lettera spiega che Jill, dopo aver lasciato gli Amici della Terra per unirsi a un gruppo ambientalista femminili (le Figlie della Terra), ha iniziato a soffrire di strani vuoti di memoria e angoscianti attacchi di panico. Una settimana dopo che l'Investigatore ha ricevuto il messaggio, viene a conoscenza del fatto che Jill Dyson è stata trovata morta nel suo appartamento, apparentemente per overdose di eroina. L'amico di Jill sa che la ragazza ha sempre odiato le droghe e non le avrebbe mai assunte, perché suo fratello è stato investito e ucciso mentre andava in bicicletta da un automobilista sotto l'effetto di marijuana, per cui dietro la morte della ragazza c'è qualcosa di poco chiaro. In realtà Jill è stata costretta a suicidarsi da Jennifer, che ha utilizzato i suoi incantesimi per riuscire nel suo intento. Gli Investigatori possono iniziare le indagini per conto proprio, per vederci più chiaro sulla morte dell'amica o per semplice curiosità, oppure possono venire ingaggiati dai genitori di Jill per chiarire il tragico mistero, visto che la polizia ha immediatamente chiuso il caso come morte per overdose di stupefacenti.

## **Investigare sulla morte di Jill**

Se gli Investigatori decidono di verificare i dettagli della morte di Jill, apprendono facilmente dai giornali tutte le notizie di cui hanno bisogno. Secondo i quotidiani, una giovane di famiglia benestante è stata trovata morta per overdose di droga. Se i personaggi decidono di parlare con la polizia, un **Tiro**

**Convincere** o un **Tiro Legge** effettuato con successo gli permette di scoprire che il corpo della ragazza è stato trovato seduto su una sedia. Aveva ancora la siringa in mano e tutto fa pensare che si sia iniettata da sola la dose letale.



Se gli Investigatori parlano con gli amici di Jill, scoprono che la ragazza era una persona vitale e intelligente, ben voluta da tutti quelli che la conoscevano. Nei fine settimana aveva anche effettuato del volontariato presso il locale centro di disintossicazione dalle droghe. Se i personaggi chiedono notizie riguardo a strani comportamenti della vittima negli ultimi tempi, vengono a sapere che di recente Jill si era lamentata per dei vuoti di memoria e che a volte pareva un tantino strana. Un amico ricorda che una volta la ragazza è quasi svenuta mentre stavano entrando nel parco (gli alberi le avevano infatti ricordato il Cucciolo Oscuro).

Se gli Investigatori decidono di perquisire l'appartamento di Jill, scoprono che è stato completamente svuotato e pulito a fondo, ma non è stato ancora affittato. Tutti gli oggetti e i vestiti della ragazza sono stati donati alla locale associazione di beneficenza. Mentre escono dall'edificio, i personaggi notano Simon Washington che sta lavorando nel giardino. Simon è un po' tardo, ma molto gentile. L'uomo ferma gli Investigatori, dicendo che li ha visti nell'appartamento di Jill, e gli racconta di quanto le volesse bene, come sia dispiaciuto per la sua morte, e via dicendo. Se i personaggi hanno la pazienza di ascoltare qualche minuto di chiacchiere abbastanza sconclusionate, alla fine Simon aggiunge che *“Prima che Jill se ne andasse in un posto migliore, ho visto*

*quell'orribile donna accompagnarla qui. La povera Jill sembrava davvero molto stanca, e la donna era molto cattiva. Mi ha guardato in modo strano e la mia testa sembrava sul punto di scoppiare dal dolore. Non mi piace per niente quella donna.”* Se gli Investigatori glielo chiedono, l'uomo è in grado di descrivere sommariamente la donna misteriosa. Ciò che Simon ha visto è stata Jennifer che accompagnava Jill, già stregata dai suoi incantesimi, all'interno dell'appartamento della vittima. Jennifer ha cercato di offuscare la memoria di Simon, ma non ha avuto molto successo.

## **Gli Amici della Terra**

Se gli Investigatori decidono di incontrare gli Amici della Terra (il gruppo ambientalista dal quale Jill se n'è andata e che ha menzionato nella lettera), devono recarsi all'ufficio dell'organizzazione, che si trova sopra un negozio di giocattoli. Nell'ufficio ci sono molti giovani indaffarati a rispondere ai vari telefoni, oltre ad alcune persone che stanno redigendo dei rapporti e analizzando campioni di terra e acqua. Dappertutto sono appesi dei poster dell'imminente Festival della Terra, che si terrà nel prossimo fine settimana. Se i personaggi decidono di parlare con qualcuno, gli viene detto che Jill era ben voluta da tutti e che molti si sono rattristati quando ha lasciato il gruppo. Tutti sono sconvolti e rattristati dalla sua morte. Se un Investigatore effettua un **Tiro Psicologia**, nota che alcuni membri degli Amici della Terra si arrabbiano quando il discorso cade sulla tragica scomparsa della ragazza o se vengono menzionate le Figlie della Terra (in questa seconda eventualità, il **Tiro Psicologia** gode di un bonus di +20%). Senza troppa fatica, i personaggi possono dunque venire a conoscenza del fatto che le Figlie della Terra sono fuoriuscite dagli Amici della Terra e che la separazione non è stata certo indolore.

Se gli Investigatori parlano con Amanda (che acconsentirà a incontrarli e dedicare loro qualche minuto di tempo soltanto se dicono di essere amici di Jill oppure se effettuano un **Tiro Convincere**), hanno la conferma che Jill ha lasciato gli Amici della Terra assieme ad altre donne per unirsi alle Figlie della Terra.

Un ulteriore **Tiro Convincere** consente di continuare la conversazione e di scoprire che c'è stato uno scontro verbale tra Amanda e una certa Jennifer Drake, e che quest'ultima alla fine ha lasciato gli Amici della Terra assieme ad altre ragazze che hanno voluto seguirla. Se i personaggi si sono conquistati la fiducia di Amanda, la donna dice loro di ritenere Jennifer una sorta di fanatica religiosa ("*Stava sempre a parlare della sua grande divinità.*"), un'artista da quattro soldi o entrambe le cose insieme. A questo punto, con un minimo di persuasione, gli Investigatori possono ottenere da Amanda l'indirizzo di Jennifer, specialmente se fanno capire alla donna di voler mettere i bastoni tra le ruote alla rivale.

Mentre gli Investigatori se ne stanno andando, un giovane entra nell'ufficio portando un barattolo di sostanza gelatinosa verde. Svitando il tappo, mostra il contenitore ai personaggi apostrofandoli con un "*Guardate qui!*" Subito una puzza tremenda, simile a quella di una tomba scoperchiata, emana dal barattolo. Tutti gli Investigatori presenti possono effettuare un **Tiro Miti di Cthulhu** e, in caso di successo, riconoscono la sostanza come l'icore di un Cucciolo Oscuro. Se qualche personaggio ha già avuto a che fare con queste creature in precedenza, non c'è nemmeno bisogno di effettuare il tiro per identificare la disgustosa gelatina. Un'analisi del contenuto del barattolo rivela che si tratta di qualcosa di davvero insolito. Se gli viene chiesto espressamente, l'uomo dice di aver trovato diversi ammassi di quella sostanza in una radura nel parco.



## Le Figlie della Terra

Se gli Investigatori decidono di incontrare le Figlie della Terra, scoprono con facilità che la sede dell'organizzazione si trova tra un negozio di erboristeria e medicina olistica e uno che vende abbigliamento e accessori in stile dark (t-shirt macabre, incenso, ecc.). Il primo piano dell'edificio è un ufficio con diverse postazioni telefoniche, tre personal computer e altro materiale simile. Le giovani donne all'interno sono intente a rispondere al telefono, scrivere dei resoconti o in altre attività d'ufficio. Molte delle ragazze non hanno la minima idea di ciò che sta realmente accadendo e sono semplici lavoratrici part-time. Le altre invece sono delle cultiste, ormai completamente pazze.

Se gli Investigatori chiedono notizie di Jill, le normali impiegate ne parlano come di una ragazza piacevole e ben voluta da tutti, anche se si lamentava di avere qualche problema di memoria e diceva che non sarebbe più andata agli incontri nel parco. Una delle cultiste a un certo punto prende da parte i personaggi e gli dice, fingendosi estremamente reclutante a parlare, che Jill di recente era molto depressa e sembrava avere qualche grosso problema. Lei stessa l'ha vista incontrare un uomo proprio di fronte alla sede dell'ufficio e consegnargli alcune banconote, ricevendo in cambio una piccola busta. L'intera storia è ovviamente inventata. Comunque a Jennifer viene immediatamente riferito che gli Investigatori stanno facendo domande su Jill e la sacerdotessa li farà mettere subito sotto sorveglianza.

Se gli Investigatori chiedono di vedere Jennifer, una delle impiegate va a chiamare la donna, che scende poco dopo dal piano superiore, riservato esclusivamente ai soci dell'organizzazione. Jennifer si mostra amichevole con i personaggi e gli dimostra tutta la sua simpatia. Attende che siano gli Investigatori a parlarle di Jill, come se avesse bisogno di essere persuasa a toccare un argomento doloroso. La donna conferma che Jill da qualche tempo sembrava depressa e che di recente aveva iniziato a soffrire di vuoti di memoria, e in alcuni momenti aveva un comportamento alquanto strano e bizzarro.

Per questi motivi Jennifer aveva iniziato a sospettare che facesse uso di qualche tipo di droga. La donna conclude la conversazione dicendo *“Come avrei voluto capire prima quello che stava succedendo. Forse avrei potuto aiutare quella povera ragazza.”* Jennifer ordina immediatamente che gli Investigatori siano tenuti sotto stretta sorveglianza, in modo tale da poter intervenire subito se le indagini dovessero arrivare a qualcosa di troppo concreto.

Se gli Investigatori riescono ad accedere al secondo piano (intrufolandosi durante la notte e con qualche altro espediente), trovano altre tre stanze. La prima è un magazzino, mentre la seconda è piena zeppa di cianfrusaglie New Age, incensieri e oggetti simili. Qui si tengono gli incontri riservati tra le Figlie Prescelte (le cultiste). La terza e ultima stanza è l'ufficio privato di Jennifer, arredato con mobili piuttosto ordinari e un personal computer. Qui non c'è niente che possa essere usato per incriminarla o far sospettare di lei, visto che la sacerdotessa è molto abile ed esperta nel non lasciare tracce della propria attività.

Soltanto Investigatrici donne hanno qualche possibilità di cercare di entrare nella Figlie della Terra. In questo caso, il Custode deve decidere che cosa riesce a scoprire il personaggio, tenendo bene in mente che Jennifer non è tipo da farsi ingannare facilmente. Non avrebbe anzi alcuno scrupolo nell'uccidere un'infiltrata o, peggio ancora, a metterla contro il resto degli Investigatori.

## Indagini al parco

Il parco è abbastanza grande (potrebbe trattarsi, ad esempio, di un parco nazionale o regionale, ma deve comunque comprendere alcune aree di foresta fitta) e potrebbe essere richiesto un biglietto di ingresso per visitarlo. È fondamentale che durante la notte rimanga sempre chiuso ai visitatori.

Se gli Investigatori traggono le giuste informazioni dall'incontro con l'uomo con il barattolo alla sede degli Amici della Terra, potrebbero voler fare qualche indagine al parco. L'uomo è in grado di dirgli dove ha

trovato esattamente la strana sostanza e fornisce le indicazioni per raggiungere la zona senza smarrirsi. Il giovane ha rinvenuto quella roba in una radura poco distante da uno sentieri battuti del parco. Se gli Investigatori si recano sul posto, scoprono lo spiazzo tra gli alberi in una zona particolarmente umida e tetra della foresta, in cui si respira un'atmosfera alquanto bizzarra e inquietante. Gli Investigatori che effettuano con successo un **Tiro Idea** notano che nella zona manca del tutto la vita animale.

Nel centro della radura c'è una pietra che sembra essere stata scolpita per farle assumere forma più o meno cubica. Una placca posta ai piedi della pietra dice che un tempo veniva utilizzata da un gruppo di Nativi Americani per compiere cerimonie religiose. Secondo l'iscrizione, la tribù è scomparsa dopo che tutti i membri sono stati uccisi.



Se i personaggi decidono di effettuare ulteriori ricerche sulla pietra in qualche biblioteca, devono effettuare un **Tiro Biblioteconomia** per scoprire che la tribù indiana in questione venerava una dea oscura chiamata *“Colei che Dimora nella Foresta e ha Centinaia di Figlie”*, alla quale offriva sacrifici umani sulla pietra cubica che si trova nel parco. L'intera tribù venne perciò spazzata via dai colonizzatori europei e dalle altre tribù indigene, molti membri delle quali erano stati sacrificati sull'altare della divinità. Se i personaggi non riescono nel tiro, apprendono soltanto una versione edulcorata della storia, secondo la quale i Nativi Americani praticavano una *“strana forma di venerazione di una divinità*

femminile” e furono poi massacrati dagli invasori europei.

Se gli Investigatori ispezionano minuziosamente la radura, scoprono delle tracce di icore verde sparse sul terreno. Un **Tiro Seguire Tracce** effettuato con successo permette di notare delle enormi impronte di zoccoli caprini sul terreno, lasciate da un gigantesco essere bipede (paradossalmente le impronte sono troppo grandi per essere notate, perché la mente umana le classifica automaticamente e inconsciamente come naturali depressioni del terreno). Un **Tiro Miti di Cthulhu** effettuato con successo identifica le impronte come quelle di un Cucciolo Oscuro. Se i personaggi hanno già avuto a che fare con queste creature in passato, sono in grado di riconoscere automaticamente le tracce.

Un **Tiro Individuare** effettuato con successo sull'altare rivela la presenza di materiale color ruggine sul terreno attorno alla pietra e un ulteriore **Tiro Idea** fa notare che l'altare appare insolitamente pulito. La “ruggine” al suolo è sangue rappreso e la pietra è così linda perché le cultiste la ripuliscono dopo ogni sacrificio, per evitare di attrarre l'attenzione dei curiosi. Jennifer e le sue seguaci stanno consacrando l'altare (cosa che richiede il sacrificio di creature viventi per complessivi 200 punti di Taglia) durante le ore notturne, quando il parco è chiuso. Spetta al Custode decidere quanto sangue è ancora necessario per completare il rituale della consacrazione e se avverranno ulteriori sacrifici nel corso dell'avventura.

## **Sacrificio nel parco**

Se il Custode decide che la consacrazione della pietra non è ancora stata portata a termine prima dell'entrata in scena degli Investigatori, questi hanno la possibilità di interrompere un sacrificio. La vittima da immolare viene accuratamente scelta da Jennifer tra i reietti, i forestieri e coloro che non verranno più cercati da nessuno. Quindi la sacerdotessa si reca al parco con un furgone a noleggio, assieme ad altre 3-9 cultiste, tutte vestite con degli abiti scuri con ampi cappucci. Jennifer ha una copia delle chiavi del parco e, una volta entrato, il

gruppo richiude il cancello dietro di sé. Quindi il furgone viene parcheggiato in un punto nascosto e le cultiste si recano al luogo del sacrificio, dove Jennifer evoca un Cucciolo Oscuro per aiutarla nella cerimonia e far sparire il corpo della vittima.

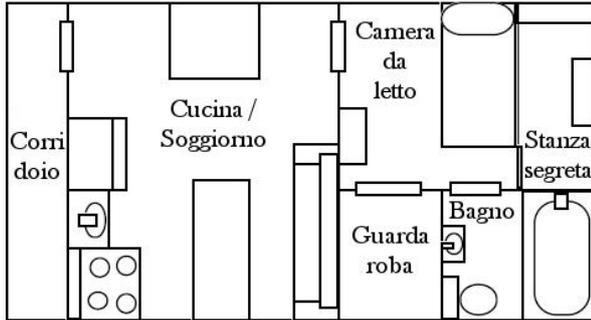
Se gli Investigatori interrompono il sacrificio, li aspetta una lotta davvero ardua, specialmente se il Cucciolo Oscuro è stato già evocato. Se i personaggi riescono a eliminare Jennifer e tutte le sue seguaci, oltre a mettere fine alla minaccia della creatura (se presente), allora si assicurano il pieno successo, a meno che il Custode non decida che qualche altra Figlia della Terra continui i sacrifici in prima persona. Se Jennifer riesce a scappare, coverà propositi di vendetta contro il gruppo e a tal fine utilizzerà tutte le proprie abilità. In questa eventualità, la sacerdotessa oppure gli Investigatori non arriveranno vivi al giorno del Festival. Se Jennifer non riesce a uccidere i personaggi in tempo, allora consacra un altare in qualche altro posto e Shub-Niggurath dovrà poi muoversi verso il luogo dove si tiene il Festival, seminando una scia di morte e distruzione lungo il percorso.

## **Appartamento di Jennifer**

Gli Investigatori possono anche decidere di perlustrare l'abitazione di Jennifer. Si tratta di un modesto appartamento all'interno di un condominio. Il portone di ingresso dell'edificio è chiuso a chiave e c'è una pulsantiera con i campanelli dei vari appartamenti. C'è una probabilità del 30% di trovare il portone aperto oppure che qualcuno entri o esca, permettendo così ai personaggi di entrare. Altrimenti è possibile scassinare la serratura per proseguire oltre.

L'appartamento di Jennifer è il numero 302, al terzo piano dello stabile. La donna è in ufficio dalle 9 di mattina alle 17 del pomeriggio e spesso è fuori anche durante la notte. La porta è abbastanza robusta (Forza 16) ma la serratura può essere scassinata. Se la porta viene abbattuta, c'è il 65% di probabilità di attirare l'attenzione di qualche vicino, che non esita a chiamare la polizia nell'80% dei casi. Una pattuglia arriva nel giro di 11-20 minuti.

### Appartamento di Jennifer Drake



**Cucina/Soggiorno:** In questa stanza ci sono una cucina, dei mobili, un televisore con videoregistratore e uno stereo. Non c'è nulla di insolito da scoprire.

**Camera da letto:** Oltre agli oggetti che si trovano di solito in una camera, e che non hanno nulla di strano, è possibile scoprire una 9mm parabellum nascosta sotto il cuscino e due scatole di munizioni in uno dei cassetti del comò.

**Guardaroba:** Ci sono molti capi di abbigliamento e uno shotgun a pompa con due scatole di cartucce.

**Bagno:** Una comune stanza da bagno.

**Stanza segreta:** Per scoprire questa stanza occorre effettuare un **Tiro Individuare** con una percentuale pari a  $\frac{1}{4}$  del normale. In caso di successo, gli Investigatori notano una lieve differenza nella tinta della parete o due sottilissime linee nel muro. Un altro modo per trovare la stanza è quello di esaminare la mappa dell'edificio oppure entrare in un altro appartamento. Così facendo, si scopre che la camera da letto è molto più piccola rispetto a quella degli altri alloggi. L'accesso alla stanza segreta avviene tramite una porta molto ben nascosta, che può essere aperta toccando un punto preciso della parete. È anche possibile abbattere il fondello, ma in questo caso c'è un 20% di probabilità che i vicini sentano i rumori e un ulteriore 10% di probabilità che decidano di scoprirne la causa.

Nella stanza ci sono una scrivania su cui è poggiato un computer portatile e una libreria con diversi volumi. Da un attaccapanni pende una tunica scura con il cappuccio e sul

pavimento c'è un secchio pieno di spugne (macchiate di sangue umano). Sulla scrivania ci sono anche un pugnale sacrificale (affilato come un rasoio, viene considerato un'arma incantata), \$25.000 in contanti e un chilogrammo di eroina purissima. Nella piccola biblioteca ci sono diversi libri, alcuni piuttosto ordinari - libri di legge, mappe della zona e via dicendo - mentre altri trattano argomenti occulti. Due sono addirittura volumi dei Miti. Il primo è l'orribile *Cultes des Goules* (il Custode deve decidere quali incantesimi contiene) e l'altro è il *Libro della Dea Oscura* (descritto più avanti nell'avventura). Se gli Investigatori esaminano il contenuto del computer, trovano sul disco fisso alcune parti del testo del *Cultes des Goules*, che Jennifer sta traducendo in francese. La donna ha anche una copia di questo lavoro salvata su un disco, visto che è pazza ma non certamente stupida.



Se gli Investigatori lasciano tracce evidenti del proprio passaggio (ad esempio, se fanno un buco nel muro con un'ascia per entrare nella stanza segreta), Jennifer si accorge immediatamente che qualcuno è sulle sue tracce e agisce di conseguenza. Innanzitutto chiama la polizia (in fondo, possedere un pugnale e degli strani libri non è reato, mentre sottrarli al suo possessore è un crimine) e poi inizia le proprie indagini. È anche in grado di convincere facilmente l'amministratore del condominio che ha avuto tutti i permessi necessari per costruire la stanza segreta, nel caso in cui la polizia faccia troppe domande in merito. Gli Investigatori più astuti possono cercare di far apparire l'irruzione come un semplice furto, confondendo così le idee di

Jennifer. In questo caso la donna chiama comunque la polizia, ma non ha alcun sospetto riguardo all'identità dei ladri (a meno che i personaggi non le abbiano già dato modo di dubitare di loro).

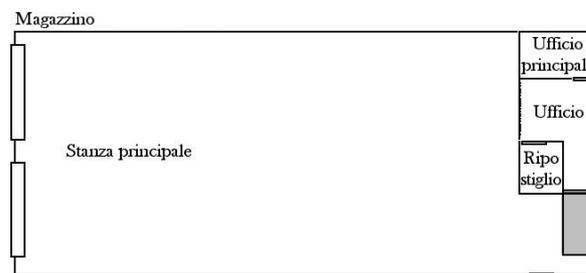
## Una trappola

Se gli Investigatori attirano troppo l'attenzione su di loro, Jennifer è pronta a tendergli una trappola. I personaggi ricevono una telefonata da parte di una delle cultiste che, tra le lacrime, confessa di essere a conoscenza di un terribile segreto, che deve assolutamente condividere con gli Investigatori. Parlarne per telefono non è sicuro, per cui propone di incontrarsi in un luogo pubblico e pieno di gente. All'appuntamento, la donna fornisce ai personaggi una storia credibile che alimenta i loro sospetti e gli dice che quello che stanno cercando (per esempio, dell'eroina o un altare) si trova in un magazzino poco distante.

Se gli Investigatori cadono nella trappola, la giovane li conduce al magazzino, facendoli entrare attraverso una delle grandi porte principali, che è aperta. Una volta che tutti i personaggi sono all'interno dell'edificio, la porta automatica si chiude di colpo e tutte le luci si spengono. Un tanfo di tomba scoperchiata appesta l'ambiente (un **Tiro Miti di Cthulhu** effettuato con successo o una precedente esperienza con un Cucciolo Oscuro permettono di identificare il fetore come quello emanato da una di queste creature) e si sente il rumore di casse che vengono spostate o calpestate, mentre qualcosa di enorme e orribile si avvicina agli ignari Investigatori. Il Cucciolo Oscuro continua ad attaccare finché non uccide tutti i personaggi oppure viene sconfitto a sua volta.

Se qualcuno degli Investigatori è rimasto all'esterno del magazzino, viene assalito da un gruppo di cultiste (formato da 2-3 ragazze per ogni personaggio presente) armate con pugnali e pistole, pronte a combattere fino alla morte. Se gli Investigatori riescono a sopravvivere, devono accertarsi di non lasciare tracce che possano in qualche modo legarli ai cadaveri, visto che la polizia potrebbe sospettare che nella vicenda siano implicati proprio i

personaggi. Ulteriori ricerche permettono di scoprire che il capannone è stato affittato da Jennifer Drake.



**Stanza principale:** In questo locale ci sono casse e contenitori di tutti i tipi. Le porte principali sono piuttosto grandi (Forza 25) e le cultiste le bloccano non appena gli Investigatori si trovano all'interno. La porta più piccola è meno robusta (Forza 18) ma è anch'essa chiusa a chiave. È possibile sbloccare le porte dall'interno, ma si tratta di un'operazione molto complicata da compiere al buio e con un mostro che imperversa nel magazzino. Le cultiste tengono d'occhio tutte le uscite.

**Ufficio:** Una rampa di scale sale fino all'ufficio, che è vuoto. Le scale non reggono il peso del Cucciolo Oscuro, che deve distruggere il pavimento per poter raggiungere coloro che si rifugiano in questa stanza. La porta è bloccata, ma ha soltanto Forza 14.

**Ripostiglio:** Un piccolo ripostiglio vuoto, la porta non è chiusa a chiave.

**Ufficio principale:** Una stanza vuota, la porta non è chiusa a chiave.

## Un indizio

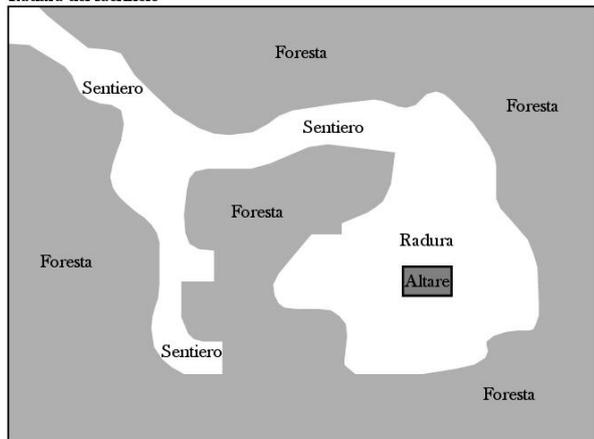
Gli Investigatori ricevono una telefonata da una delle cultiste. La ragazza singhiozza e ogni tanto perde completamente la testa e comincia a gridare, oppure canticchia tra sé, ecc. Nel delirio, pronuncia però un'affermazione lucida: "*Quella puttana vuole richiamarLa nel parco durante il concerto. Sono cattiva, molto cattiva, proprio come dicevano i miei genitori. Devo morire...*" Quindi la donna chiude la comunicazione. La settimana successiva, il suo corpo senza vita viene ritrovato nel fiume da un pescatore. I giornali riportano la notizia del

suicidio di Madeline Parks, che lavorava come impiegata all'organizzazione Figlie della Terra.

## Il festival

Il festival dura tre giorni, inizia il venerdì sera e si conclude la domenica successiva. Offre musica dal vivo suonata da vari complessi, cibo, bancarelle che vendono prodotti artigianali, discorsi e conferenze e un sacco di altre cose. Durante il festival, il parco rimane aperto fino a mezzanotte, sotto la costante vigilanza di ranger e poliziotti pronti a intervenire al minimo segno di problemi. L'evento si svolge quasi esclusivamente all'aperto nel parco. Venerdì sera l'affluenza è moderata, ma il sabato è davvero pieno di gente, anche grazie al concerto di una popolare band pro-ambiente (a scelta del Custode) che attira migliaia di persone. Mentre tutti stanno dirigendosi verso la zona del concerto, Jennifer e le sue seguaci sono in cammino tra i boschi per preparare il sacrificio.

Radura del sacrificio



Durante il concerto, davvero molto lungo, Jennifer evoca quattro Cuccioli Oscuri per aiutarla e quindi lancia l'incantesimo Invoca Shub-Niggurath, dopo aver sacrificato quattro vittime sull'altare. Le cultiste superstiti cantilenano assieme a Jennifer, contribuendo ognuna al rituale con i propri Punti Magia. Jennifer utilizza abbastanza Punti Magia da assicurarsi una percentuale del 100% di riuscita nell'evocazione (lasciando il resto nel caso in cui qualcosa vada storto).

## Conclusione

Se l'incantesimo ha successo (cosa certa, a meno che gli Investigatori non intervengano), Shub-Niggurath viene evocata. La Dea Oscura si muove quindi verso la zona del concerto, seguita dai Cuccioli Oscuri e dalle cultiste superstiti, facendo impazzire un sacco di gente. Chi riesce a resistere senza perdere la ragione viene quindi attaccato. Solo dopo aver ucciso centinaia di innocenti e averne fatti diventare matti altre migliaia, Shub-Niggurath ritorna "a casa". Il parco rimane però frequentato dai Cuccioli Oscuri e ben presto diventa il fulcro di un vasto culto, a cui si uniscono tutti coloro che sono impazziti alla vista della divinità. Ovviamente Jennifer, se è sopravvissuta, si mette a capo della setta. A causa del precipitare degli eventi, tutti gli Investigatori che sono riusciti a fuggire subiscono la perdita di ulteriori 1D10 Punti Sanità per aver fallito nell'impedire che avvenisse una simile catastrofe.

Se gli Investigatori riescono a fermare Jennifer, impedendole di evocare Shub-Niggurath, e la uccidono eliminando anche il resto dei membri del culto (che comunque finirà in breve tempo, senza la sacerdotessa che lo comanda), guadagnano 2D10+2 Punti Sanità. Se giungono in tempo per rovinare i piani di Jennifer ma la donna riesce a scappare, i personaggi ottengono solamente 1D8 Punti Sanità (sanno che la minaccia non è stata scongiurata e la sacerdotessa ritenterà alla prima occasione favorevole). Se Shub-Niggurath viene evocata e successivamente bandita dagli Investigatori, la ricompensa da assegnare deve essere valutata dal Custode a seconda del danno causato dalla divinità e dall'eventuale eliminazione di Jennifer.

Se Jennifer riesce a fuggire, se ne va molto lontano, assume una nuova identità e inizia a progettare l'eliminazione di coloro che hanno mandato in fumo i suoi piani.

## Personaggi Non Giocanti

Amanda Pierce

**Caratteristiche:**

FOR: 12      DES: 14      INT: 16  
COS: 13      FAS: 14      MAN: 17  
TAG: 12      SAN: 85      EDU: 17

Bonus al Danno: 0

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

**Abilità:**

Arti Marziali 45%, Contabilità 60%,  
Convincere 60%, Legge 50% Raggiare 60%,  
Reputazione 60%, Uso Computer 34%.

**Armi:**

Pistola 9mm parabellum (50%), Danno 1D10,  
Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10,  
Malfunzionamento 00.

**Personalità / Descrizione:**

Amanda è una donna atletica sui 35 anni, con i capelli neri e gli occhi marroni. È un'ambientalista e una femminista convinta fin dai tempi dell'università e, dopo essersi laureata in legge, ha deciso di seguire le proprie idee e di fondare l'organizzazione degli Amici della Terra. Pubblica anche diverse riviste a sostegno dei diritti della donna. È rinomata per la sua inflessibilità e determinazione. Politici e benpensanti la tengono d'occhio e sono preoccupati per la sua attività, visto che preferisce l'azione concreta alle chiacchiere vuote (sanno perfettamente che le persone che parlano e basta oppure si limitano a scrivere per le riviste di settore non saranno mai in grado di attuare in concreto le proprie idee). Amanda ha una mentalità molto aperta e, se gli Investigatori riescono a convincerla, sarà lieta di aiutarli contro Jennifer, che odia profondamente.

Jennifer Drake

**Caratteristiche:**

FOR: 13      DES: 16      INT: 19  
COS: 13      FAS: 17      MAN: 21  
TAG: 13      SAN: 0      EDU: 21

Bonus al Danno: +1D4

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

**Abilità:**

Arrampicarsi 80%, Arti Marziali 85%,  
Ascoltare 9%, Biblioteconomia 95%, Celare  
90%, Chimica 70%, Contrattare 90%, Francese  
105%, Greco 40%, Individuare 90%, Inglese  
90%, Intrufolarsi 80%, Latino 70%, Legge

85%, Miti di Cthulhu 90%, Nascondersi 90%,  
Nuotare 75%, Occulto 95%, Seguire Tracce  
10%, Storia 80%, Tedesco 75%, Uso  
Computer 25%.

**Armi:**

Coltello (110%), Danno 1D4+BD, PF 4.

Pistola 9mm parabellum (90%), Danno 1D10,  
Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10,  
Malfunzionamento 00.

Shotgun a pompa cal.12 (90%), Danno  
4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1,  
Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

**Incantesimi:**

Affascina Vittima, Avvizzimento, Controllo  
Mentale, Evoca/Vincola Cucciolo Oscuro,  
Dominare, Invoca Shub-Niggurath, Offusca  
Memoria, Ruba Vita, Segno di Voorish.

**Personalità / Descrizione:**

Come parte del proprio travestimento, Jennifer ha i capelli tinti di biondo e indossa lenti a contatto azzurre (in realtà i suoi capelli sono marroni e gli occhi verdi). È una ragazza molto attraente e veste sempre in modo elegante. Anche se si spaccia per una giovane e dinamica libera professionista, in realtà è una sacerdotessa di Shub-Niggurath con qualche secolo di vita alle spalle. Ha appreso dell'esistenza dei Miti dopo aver sedotto un vecchio mago in Francia, nel 1523. Dopo essersi fatta insegnare dallo stregone tutto quello che conosceva, ha usato l'incantesimo Avvizzimento per ucciderlo e quindi ha iniziato la propria "carriera" di sacerdotessa. È senza scrupoli e intimamente malvagia, ma dotata di grande intelligenza, acuita dall'esperienza accumulata negli anni. Anche se è perfettamente in grado di ricorrere alla forza bruta, preferisce utilizzare le sue abilità magiche per sconfiggere gli avversari. La sua tattica preferita è quella di mettere l'uno contro l'altro i membri del gruppo nemico, facendoli eliminare tra loro. Le piace anche rendere schiavi obbedienti gli avversari che sconfigge. Jennifer non è sopravvissuta per tutto questo tempo soltanto grazie alla fortuna. È estremamente abile e talentuosa, tanto da essere un nemico molto pericoloso per gli Investigatori.

## Cultiste

### Caratteristiche:

FOR: 11      DES: 12      INT: 13  
COS: 11      FAS: 13      MAN: 10  
TAG: 9      SAN: 0      EDU: 13

Bonus al Danno: 0

PF: 10 □□□ □□□ □□□ □

### Abilità:

Convincere 20%, Miti di Cthulhu 20%,  
Raggirare 25%, Uso Computer 15%.

### Armi:

Coltello (35%), Danno 1D4+BD, PF 4.  
Pistola 9mm parabellum (30%), Danno 1D10,  
Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10,  
Malfunzionamento 00.

### Personalità / Descrizione:

Le cultiste sono venti giovani donne divenute pazze dopo che Jennifer le ha fatte assistere all'evocazione dei Cuccioli Oscuri. Le ragazze completamente fuori controllo sono state divorate da quelle stesse creature che avevano fatto perdere loro la ragione. Tutte le cultiste sono astute e completamente assoggettate a Jennifer.

## Cuccioli Oscuri

### Caratteristiche:

FOR: 44      INT: 13  
COS: 23      MAN: 17  
TAG: 41      DES: 16  
PF: 33      MOV: 8      BD: +4D6

### Arma

	%Att	Danno
Schiacciamento	40%	2D6+BD
Tentacolo ×4	80%	4D6 + risucchio di FOR (la vittima afferrata viene trascinata a una delle bocche grinzose, che la prosciugano dei fluidi vitali al ritmo di 1D3 punti per round)

**Armatura:** È costituito da sostanza ultraterrene, pertanto quando viene colpito con armi da fuoco subisce solo 1 PF di danno (o 2 PF in caso di Penetrazione Speciale). Fanno eccezione gli shotgun, che infliggono il minimo danno possibile. Le armi bianche infliggono il normale danno. È immune anche ai danni da fuoco, esplosioni, corrosione, elettricità e avvelenamento.

**Incantesimi:** Avvizzimento, Invoca Shub-Niggurath.

**Abilità:** Intrufolarsi 60%, Nascondersi nella Boscaglia 80%

**SAN:** Vedere un Cucciolo Oscuro causa la perdita di 1D3/1D10 Punti Sanità.

## Il Libro della Dea Oscura

Questo libro, scritto in Inghilterra da Sir John Roth nel 1614 (il quale fu successivamente condannato a morte in circostanze non del tutto chiarite) tratta principalmente di Shub-Niggurath e i suoi Cuccioli Oscuri.

Perdita di SAN: -1D8.

Miti di Cthulhu: +6%.

Tempo di studio: 22 settimane.

Incantesimi: Evoca/Vincola Cucciolo Oscuro e Invoca Shub-Niggurath.

Moltiplicatore Incantesimi: MAN×3.

## 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.

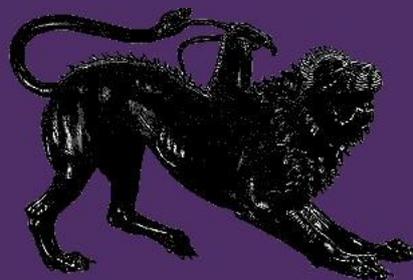
Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

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

**La Dea Oscura**  
e' un'avventura per  
**Il Richiamo di Cthulhu®**  
scritta da  
**Michael C. LaBossiere.**

**Sono sempre stato dalla parte  
della Natura, solo un pazzo non  
lo sarebbe.**

**Pero' bisogna sempre  
ricordare che la Natura non e'  
soltanto armonia e luce.  
Ha un lato oscuro, in cui si  
annidano cose  
spaventosamente tenebrose.**



**CHIMERA E**