

JACK LO SMILZO

MICHAEL C. LABOSSIERE



CHIMERAE

Jack lo Smilzo

Avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU



Autore:

Michael C. LaBossiere

Immagine di copertina:

Please, From the Veraikon Album, Bohumil Kubišta, 1915

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



Copyright © 2014
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA35 – 1ª Edizione – Aprile 2014

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

“Non è stato saggiamente detto che ci sono cose sepolte nella terra che non dovrebbero mai essere disturbate? Non è stato affermato che ci sono cose che è meglio non destare dal loro oscuro riposo? Siano dannati coloro che infastidiranno queste cose, possa Allah maledire i loro nomi.”

(Traduzione dall'arabo del Dr. Phileus P. Sadowsky)

Introduzione per il Custode

Nel 1849, uno sfortunato minatore di nome John Jones liberò accidentalmente un Gaunt dal pozzo in cui era stato imprigionato da alcuni sciamani Nativi Americani. Il Gaunt uccise tutti i compagni di Jones, ma prese l'uomo come servitore. A Jones venne assegnato il compito di attirare altre persone nella zona in cui era stato imprigionato il Gaunt, usando come pretesto il filone d'oro che si trovava nella miniera. Egli ubbidì e presto il Gaunt poté iniziare a cibarsi degli sventurati che arrivavano a frotte nella zona, attirati dal miraggio dell'oro, e che in breve tempo costruirono dal nulla la cittadina di Green Grove.

Dopo aver scoperto che gli abitanti della città avevano intenzione di lasciare per sempre la zona, il Gaunt li uccise tutti in un'orgia di distruzione. L'orribile esperienza spezzò il legame che costringeva Jones a soggiacere agli ordini della creatura e, durante il giorno e con l'aiuto di quattro muli, l'uomo sigillò con pietre e travi di legno l'entrata del pozzo in cui dormiva il Gaunt e in dove si trovava anche il suo oro. Il minatore morì durante la sua titanica impresa e le ossa rimasero a giacere tra le macerie e l'oro. La città abbandonata venne scoperta qualche tempo più tardi e l'intera faccenda assurse alla notorietà come “il mistero di Green Grove”.

La zona è stata nuovamente abbandonata fino al 1992, quando la King Movie Company ha iniziato le riprese del film “Il mistero di Green Grove”, una storia d'orrore ispirata all'evento inspiegabile avvenuto anni prima. La trama del film racconta di un gruppo di minatori che

scoprono un antico cimitero indiano e rubano l'oro dalle tombe. Gli antichi spiriti che proteggono le sepolture vengono disturbati dai profanatori e si vendicano uccidendo non solo i minatori, ma anche tutti coloro che si trovano in città. Le riprese sono andate avanti senza intoppi finché la compagnia non ha avuto delle difficoltà finanziarie ed è stata costretta a interrompere il film.

Uno degli attori, Dave Parker, mentre stava bighellonando in giro in attesa di ripartire dal set, si è imbattuto nel pozzo e ha deciso di mettersi a scavare. Dopo aver scoperto che c'era dell'oro sepolto, è tornato nuovamente nella galleria e l'ha liberata completamente per dissotterrare il prezioso metallo. Coi soldi ricavati dalla vendita ha deciso di finanziare il film e le riprese sono continuate, stavolta con Parker nel ruolo di protagonista principale.

La creatura però era riuscita a farsi strada fino alla superficie dopo i recenti scavi e, dopo tre giorni dalla ripresa della produzione, ha scoperto la presenza della troupe e degli attori. Ha cominciato a uccidere quella stessa notte, portando con sé nella propria tana un immigrato che lavorava come operaio per la compagnia. La notte seguente è toccato a un cameraman, che aveva avuto una lite con il regista. La terza notte ha preso Dave Parker, che per avere salva la vita si è offerto di diventare il servitore del Gaunt. Gli ha rivelato la presenza di una città nelle vicinanze e si è offerto di condurcelo in auto, di notte, se lo avesse risparmiato e non avesse più intralciato le riprese. La creatura ha accettato il patto e Parker tutte le notti ora la accompagna in città, dove il Gaunt si procura le sue nuove vittime.

Coinvolgere gli Investigatori

L'avventura si svolge in una zona che è stata in passato teatro della corsa all'oro, ma il Custode deve decidere il luogo preciso in cui collocare gli eventi, a seconda delle sue esigenze. Gli Investigatori vengono coinvolti nell'avventura quando ricevono una lettera (o un fax) da un vecchio amico. William Gardner, uno scrittore di racconti dell'orrore, li contatta per informarli che a suo giudizio stanno accadendo dei fenomeni soprannaturali.

La missiva dice che circa due settimane fa un paio di persone sono scomparse dal luogo in cui si stavano svolgendo le riprese e che, successivamente, ci sono state ben sei sparizioni in una vicina città. Secondo il giornale locale, un certo Joe Miller, guardiano notturno, è impazzito e tutto quello che riesce a farfugliare fa riferimento a “*una cosa magra, una cosa magra che lo ha fatto a pezzi*”. Due giorni dopo questo avvenimento, William aggiunge che i giornali hanno riferito la brutta avventura toccata a un ubriacone, che ha riferito di qualcosa che ha rapito uno dei suoi compagni. La notte seguente è stata denunciata un'altra scomparsa e la gente ha ribattezzato lo sconosciuto criminale col nomignolo di “Jack lo smilzo”. William conclude la propria lettera dicendo che è sicuro del fatto che non si tratta dell'opera di un semplice psicopatico che rapisce la gente, e chiedendo l'aiuto degli Investigatori. La maggior parte dei risparmi di William è investita nelle riprese del film, per cui è in grado di fornire soltanto un modesto contributo per le spese di viaggio dei personaggi.

Arrivo

Se gli Investigatori decidono di aiutare William, possono raggiungere la loro meta con un volo di linea, con un bus o con la propria macchina. Se optano per l'aereo, atterreranno in un aeroporto a circa tre ore di strada dalla città teatro degli avvenimenti, dove c'è William ad attenderli. Se scelgono l'autobus, possono arrivare direttamente in città e incontrarsi con William, mentre se hanno una macchina propria possono addirittura recarsi immediatamente sul luogo delle riprese, dove li aspetta William.

William offre agli Investigatori un alloggio nel luogo dove si sta girando il film, in alternativa i personaggi possono cercarsi a proprie spese un posto dove stare in città. La scelta si riduce all'unico motel (\$20 a notte per una camera singola) oppure all'ostello della gioventù (\$5 a notte per persona). Se gli Investigatori accettano la sistemazione sul set, vengono fatti alloggiare in uno degli edifici assieme agli operatori, gli altri tecnici della troupe e le comparse.

Libri

I vari libri che contengono informazioni importanti per l'avventura sono elencati di seguito.

Scomparse Inspiegabili

Questo volume è un classico nel suo genere e (come altri molto simili per contenuti) è facilmente reperibile in qualsiasi biblioteca pubblica. Anche quella della città vicino al set ne possiede una copia. Il libro parla brevemente della cittadina di Green Grove, che venne trovata completamente abbandonata nel 1849. Stando alle notizie riportate, nessuna delle persone scomparse è mai stata ritrovata, anche se quasi tutte avevano dei familiari che li attendevano in altre città.

Leggende Indiane

Questo libro è anch'esso facilmente reperibile in quasi tutte le biblioteche, compresa quella della città teatro degli eventi. Una sezione del volume riporta informazioni a proposito di un mostro “che venne dalla terra” e che è stato ricacciato indietro negli abissi da cui proveniva grazie alla magia e all'oro. Si presume che sia stato imprigionato sottoterra utilizzando dei sigilli dorati. Secondo il libro, il nome del mostro può essere tradotto in inglese come “Il Magro” o “Lo Smilzo”.

Il Libro delle Terre Sotterranee

Questo volume dei Miti contiene informazioni sui vari esseri (come gli Ctoniani, i Ghoul e i Dhole) che vivono sotto la superficie del pianeta o che sono in qualche modo associati con i luoghi sotterranei (che vengono appunto chiamati Terre Sotterranee). È molto difficile da trovare in inglese e praticamente impossibile da reperire nel testo originale in greco. Il bibliotecario, discendente di un Investigatore attivo negli anni '20, ne possiede una copia, ma la renderà disponibile solamente se i personaggi riescono a conquistare la sua fiducia. Uno dei capitoli del libro parla di una razza di esseri noti come Gaunt (che non sono in nessun modo correlati ai Gaunt della Notte), che vivono nelle profondità della terra. Queste creature sono descritte come “innaturalmente magre” ed è noto “il terrore che hanno per l'oro, che può

essere considerato per loro un vero flagello.” Anche se vengono descritte come “invincibili in combattimento”, devono essere comunque vulnerabili, perché sono costrette a “restare nelle loro fetide tane sotterranee” durante il giorno e “non possono sopportare la luce del sole.” Ulteriori dettagli su questo tomo sono riportati alla fine dell’avventura.

Giornali

I numeri più recenti del giornale locale contengono diversi articoli già menzionati da William nella sua lettera. Uno di questi fa riferimento al “mistero di Green Grove” e il giornalista ipotizza (in maniera ironica) sul fatto che in città si stiano verificando gli stessi avvenimenti già accaduti in passato a Green Grove.



Indagini

Di seguito è riportato un elenco di persone con cui gli Investigatori potrebbero voler parlare e le informazioni di cui sono in possesso.

Polizia

Se gli Investigatori si recano alla polizia, gli viene detto che le indagini sono ancora in corso. Se i personaggi hanno abbastanza notorietà o credenziali per influenzare in qualche modo i poliziotti effettuando un **Tiro Reputazione**, vengono messi al corrente del fatto che finora non ci sono indizi utili alla risoluzione del caso, tranne per il fatto che la persona ricercata (se, dopotutto, si tratta di un singolo individuo) è molto magra. I crimini commessi sono particolarmente difficili da risolvere, visto che non sembrano avere

elementi in comune, eccezion fatta per la misteriosa sparizione della vittima di turno. La polizia è grata agli Investigatori per qualsiasi aiuto questi possano dare alle indagini, a patto che rimangano entro i limiti della legge.

Joe Miller

Joe Miller è il vigilante notturno impazzito dopo aver visto il Gaunt che si cibava di una delle sue vittime. Attualmente è ricoverato all’ospedale cittadino e, se le sue condizioni non miglioreranno a breve, sarà trasferito in un istituto psichiatrico. Gli Investigatori possono vederlo soltanto se ottengono un permesso dalla polizia oppure riescono a convincere gli infermieri e i dottori con l’inganno (**Tiro Raggiare**) o la persuasione (**Tiro Convincere**).

Un personaggio che effettua con successo un **Tiro Psicoanalisi** è in grado di calmare Miller e ottenere alcune informazioni riguardo alla scena che lo ha sconvolto. In questo caso, l’uomo racconta: “È stato orribile. Era magro, molto magro. Sì. Lo stringeva tra le sue grinfie. Lo stava facendo a brandelli. E lo divorava un pezzo alla volta. Mentre era ancora vivo. Vivo. Sì. Era magro. Molto magro. Sì.” Quindi inizia a guardare il soffitto e a sbavare. (Al termine dell’avventura, Miller si riprende e dimentica la terribile scena cui ha assistito.)

Bill Newsmith

Bill è l’ubriaccone menzionato negli articoli di giornale. Se gli Investigatori chiedono notizie su di lui alla redazione del quotidiano, gli viene detto chi è e dove trovarlo. Bill è un veterano della guerra di Corea, che venne fatto prigioniero e riuscì a scappare dopo essere stato sottoposto a una prigionia disumana, da cui non si è più completamente ripreso.

Se i personaggi gli pagano da bere o sono abbastanza pazienti da sorbirsi le vecchie storie di guerra che racconta, Bill gli racconta quello che ha visto: “Era davvero magro e puzzava come un cadavere, come uno di quelli che ho visto in guerra. Ha afferrato il vecchio Will e il suo grido di terrore mi ha svegliato. Non avevo sentito urla simili dai tempi del fronte. Poi è fuggito tenendolo stretto. Penso che avesse intenzione di divorarlo.”

Troupe e attori sul set del film

Tutti quelli che lavorano sul set possono confermare agli Investigatori che dal luogo delle riprese sono scomparse due persone. La prima è Manual Padre, un immigrato che era stato assunto come operaio. Molti pensano che se ne sia semplicemente andato. La seconda persona scomparsa è Homer Wilson, un cameraman. È stato visto litigare violentemente col regista riguardo alla paga e al modo in cui il film veniva girato. Anche in questo caso, molti credono che se ne sia andato durante la notte senza avvertire nessuno. L'opinione comune è che ci sia un qualche psicopatico che si aggira nei dintorni, ma che gli incidenti avvenuti in città non sono in alcun modo legati alle scomparse verificatesi sul luogo delle riprese.

Dave Parker

Se gli Investigatori parlano con Parker, un **Tiro Idea** effettuato con successo gli permette di notare che l'uomo sembra sotto pressione e molto stressato. La cosa potrebbe non sembrare poi così strana, visto che sta interpretando per la prima volta in carriera un ruolo da protagonista. Un successivo **Tiro Psicologia** eseguito con successo consente però di accorgersi che Parker presenta lievi segni di squilibrio mentale. Essendo un attore esperto, Dave cerca di rispondere alle domande senza destare sospetti. La sua opinione a proposito della faccenda è che *“Questo Jack lo smilzo deve essere uno psicopatico, come ce ne sono tanti in giro di questi tempi. Spero che becchino quel bastardo e lo friggano sulla sedia elettrica.”* È anch'egli del parere che le persone scomparse dal set se ne siano semplicemente andate e non siano vittime di Jack lo smilzo.

Indizi

In questa sezione vengono descritti i vari indizi che gli Investigatori possono scoprire durante le indagini.

La jeep di Parker

Se gli investigatori esaminano la jeep di Parker, un **Tiro Individuare** permette di notare delle piccole macchie di sangue sui sedili posteriori reclinabili. (Parker li ha coperti con un telo di plastica, ma un po' di sangue c'è comunque

finito sopra.) Un esame in laboratorio rivela che il sangue appartiene a un uomo. Sotto uno dei sedili è infilato un foglio di plastica arrotolato.

Se gli vengono fatte delle accuse, Parker afferma di essere stato a caccia di recente. (Tutti sanno che è un cacciatore e spesso si vanta con gli altri delle prede uccise.) L'attore quindi riferisce al Gaunt dell'intromissione degli Investigatori, e la creatura si mette subito sulle loro tracce tentando di eliminarli.



Effetti personali

Se gli Investigatori ispezionano gli edifici in cui alloggia la troupe, notano che gli armadietti delle persone scomparse sono ancora chiusi a chiave. Se fanno saltare i lucchetti oppure li forzano con un **Tiro Scassinare**, scoprono che tutti gli effetti personali dei due uomini sono ancora presenti. Il fatto che Padre abbia lasciato al campo tutti i suoi “soldi guadagnati faticosamente” dovrebbe convincere i personaggi che non si è allontanato volontariamente dal set.

Difficoltà finanziarie e nuovi ruoli

Gli Investigatori non hanno difficoltà a venire a conoscenza del fatto che la produzione del film ha avuto delle difficoltà finanziarie qualche tempo addietro e che le riprese si sono interrotte finché non sono stati trovati nuovi fondi. Se i personaggi riescono ad avere accesso ai registri della compagnia di produzione (entrando come hacker nel loro computer oppure ricorrendo alla più tradizionale irruzione notturna all'interno degli uffici), scoprono che il nuovo finanziatore è proprio Dave Parker, che ha investito quasi un milione di dollari.

Se gli Investigatori fanno qualche indagine sulla situazione finanziaria di Parker e riescono a contattare il broker con cui ha fatto affari di recente (il nome del professionista è riportato nei registri della compagnia cinematografica), hanno la possibilità di venire a sapere che i soldi provengono dalla vendita di un'ingente quantità di oro.

È altresì noto che Parker ha preso il posto di John Stand (un attore abbastanza conosciuto che ha lasciato il set subito dopo essere stato rimpiazzato) come protagonista del film. Alcuni membri della troupe pensano che Parker abbia qualcosa a che fare con il nuovo finanziamento, ma non sanno come stanno esattamente le cose.

Se gli viene chiesto qualcosa in proposito, Parker dice di non sapere assolutamente da dove è arrivato il denaro e di aver ottenuto il ruolo di protagonista per le sue capacità come attore.

Mappa del set

Questa mappa mostra i dettagli generali della zona attorno al villaggio ricostruito di Green Grove.

Strada asfaltata: Questa strada poco frequentata conduce alla città (che si trova a nord).

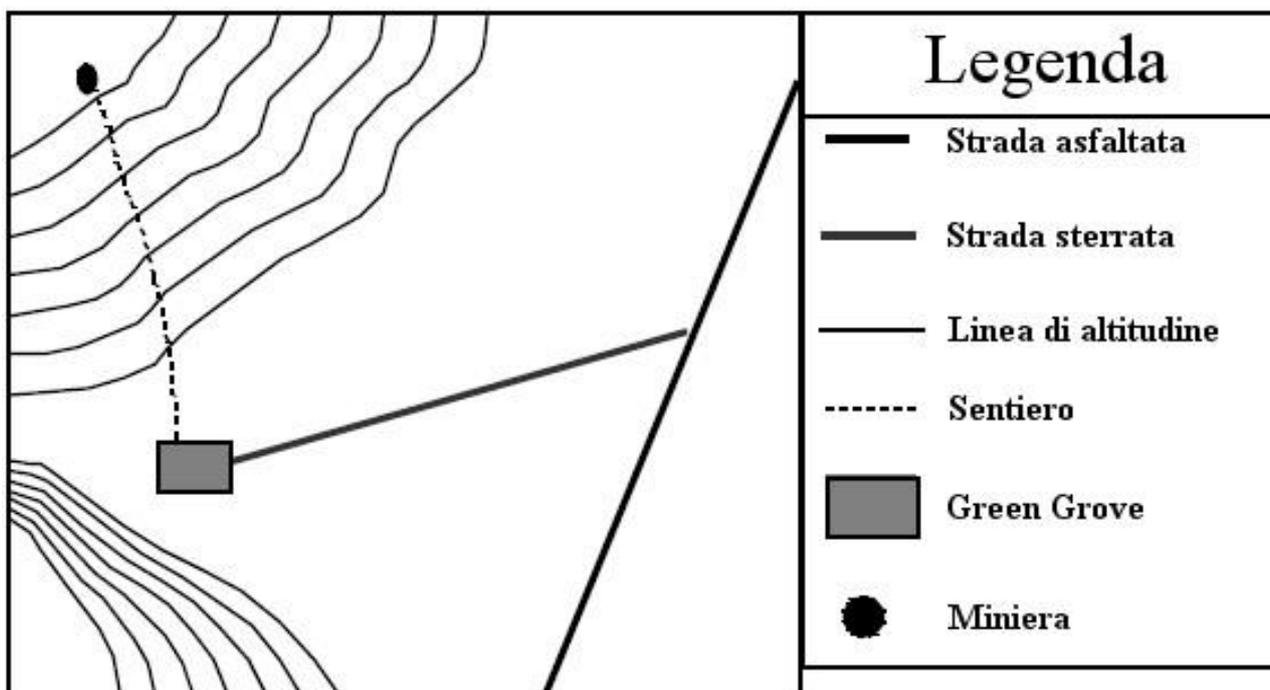
Strada sterrata: Questa strada è stata realizzata dalla compagnia cinematografica.

Linee di altitudine: Indicano il graduale innalzamento del terreno.

Sentiero: Un **Tiro Seguire Tracce** effettuato con successo permette di individuare la presenza delle tracce di una qualche sorta di creatura, più o meno della taglia di un uomo adulto. Le impronte sono però molto strane e chiaramente non possono appartenere a un essere umano. Questo è il sentiero che il Gaunt prende segue tutte le notti per recarsi a Green Grove e incontrare Parker. Un **Tiro Seguire Tracce** effettuato a $\frac{1}{4}$ della normale percentuale di successo rivela inoltre segni di pneumatici di un mezzo pesante, un camion o una jeep, che ha percorso il sentiero alcuni giorni addietro. Si tratta delle tracce lasciate dalla jeep di Parker.

Mappa di Green Grove

La prima Green Grove è stata ridotta in rovina dall'incuria e dal passare del tempo. Quella attuale è una ricostruzione cinematografica. Tutti gli edifici sono delle semplici facciate di compensato, posizionate nel punto in cui si pensa che si trovassero un tempo gli originali. All'interno non c'è nulla (le scene degli interni vengono girate in uno stabilimento di Hollywood). Le stalle sono l'unica costruzione



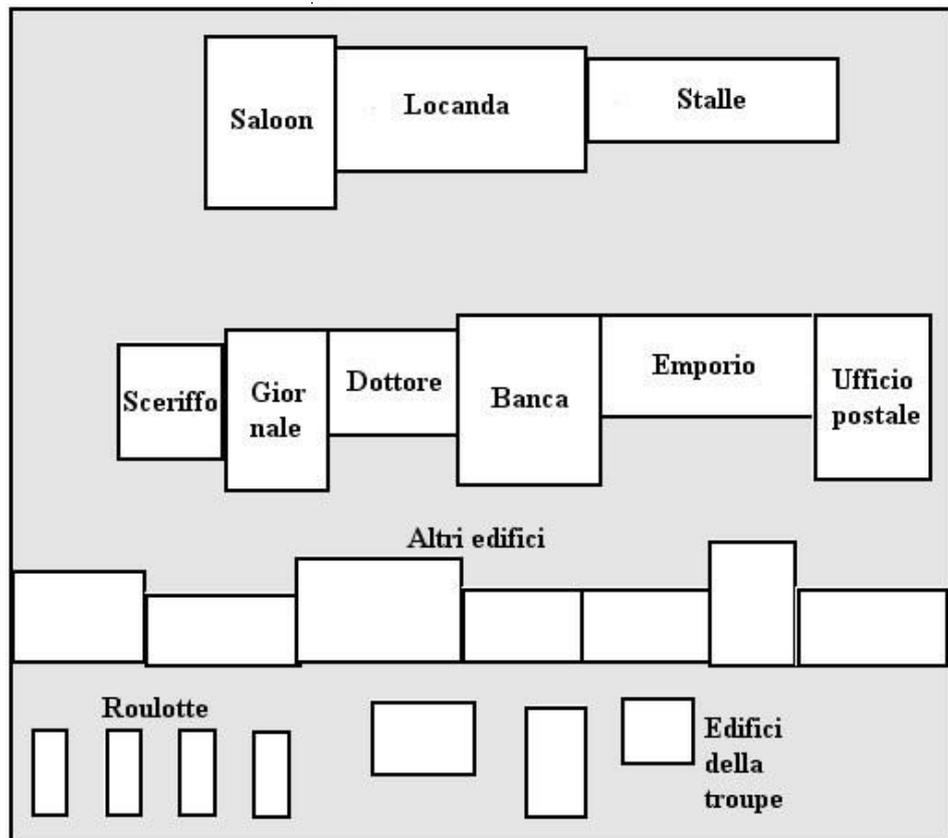
completa e funzionante, perché all'interno sono tenuti i sei cavalli utilizzati durante le riprese.

Roulotte: Ci sono quattro roulotte, nelle quali alloggiano gli attori principali (due per caravan), il regista e William Gardner. La sistemazione offre un certo confort (doccia, TV a colori, una piccola cucina, ecc.).

Edifici della troupe: In questa zona ci sono tre edifici di legno. Il primo, con due bagni, due camerate con letti a castello e armadietti privati, oltre a una sala comune, viene utilizzato come dormitorio da comparse, operatori, altri tecnici e operai. Se gli Investigatori decidono di alloggiare al campo, vengono sistemati qui dentro. In totale ci sono 20 uomini, 17 donne e 12 bambini che vivono nell'edificio. Il secondo edificio è la mensa comune, dove il cibo viene preparato e consumato. Il terzo viene utilizzato come magazzino per riporre l'equipaggiamento, i costumi e la scenografia. L'energia necessaria alle tre costruzioni viene fornita da altrettanti generatori che si trovano a fianco del magazzino.

La miniera

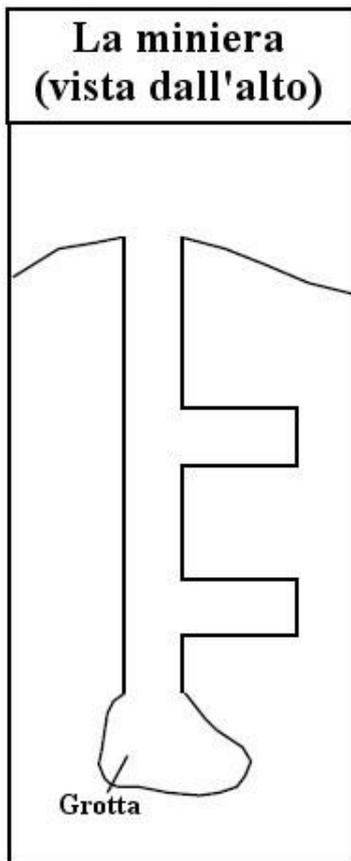
La miniera è un pozzo profondo nove metri scavato verticalmente nella terra, che termina con una grotta. Soltanto Parker è a conoscenza della sua esistenza. L'ingresso della miniera è occluso da blocchi di pietra e tronchi di legno. C'è un mucchio di macerie vicino all'imboccatura, e un **Tiro Individuare** rivela che sia i tronchi che le pietre mostrano i segni dei cavi cui Parker li ha agganciati per rimorciarli e spostarli. Tutto coloro che ispezionano la zona percepiscono un debole fetore e un **Tiro Idea** effettuato con successo



permette di notare che nessun animale si avvicina all'imbocco della miniera, e che la vegetazione che cresce lì vicino appare stentata e malaticcia.

Se gli Investigatori perlustrano il pozzo, notano che il fetore è più forte al suo interno e un **Tiro Individuare** rivela la presenza di strani segni sui tronchi e sulle pietre che si trovano lungo il passaggio, come se qualcosa - dotato di grossi artigli - ne abbia scalato le pareti. Se i personaggi decidono di calarsi nella miniera, devono effettuare un **Tiro Arrampicarsi** ogni 4,5 metri di discesa. I vecchi pilastri di sostegno sono in pessimo stato e c'è una probabilità del 20% che uno di essi ceda di schianto. In questo caso è necessario un **Tiro Fortuna** per evitare di precipitare in fondo al pozzo. Ovviamente, se gli Investigatori utilizzano delle corde, la discesa è molto più semplice.

Grotta: Le pareti e il pavimento della grotta hanno un aspetto strano. Sembrano essere ricoperti da una sorta di resina solidificata color verde scuro e dalle pareti pendono delle logore strisce di un non meglio identificato materiale rossastro. L'intera caverna puzza di



morte e il pavimento è cosparso di ossa umane e macchiato con grandi chiazze di sangue secco. Durante il giorno il Gaunt si rifugia in questa grotta, dove ritorna anche per nutrirsi.

Azione

Il Gaunt lascia la propria tana tutte le notti, non appena si fa buio. Quindi si dirige verso il set e si incontra con Parker presso la

ricostruzione del saloon. I due salgono sulla jeep dell'uomo, che guida fino alla vicina città, dove il Gaunt sceglie quello che sarà il suo prossimo pasto. Quindi Parker riprende la jeep e riporta la creatura e la sua vittima alla miniera. Mentre il Gaunt consuma il proprio pasto, l'attore ripulisce il veicolo, lo lava e ripone il telo di plastica sotto il sedile, poi va a dormire.

Se gli Investigatori tengono d'occhio Parker senza che lui ne sia al corrente, saranno testimoni dell'incontro con la creatura e della loro partenza con la jeep. Se l'uomo invece si accorge di essere seguito, agisce come nulla fosse ma poi tenta di far cadere i personaggi in una trappola. Se gli Investigatori attaccano il Gaunt, Parker tenta di aiutarlo, ma senza mettere in pericolo la propria vita. Se i personaggi decidono di recarsi subito in città alla ricerca di Jack lo Smilzo, spetta al Custode decidere a quale risultato condurranno le indagini.

È fondamentale che, nel corso dell'avventura, ci sia un'aura di orrore e mistero che aumenta sempre più. Per contribuire a creare questo

effetto, il Custode può consentire agli Investigatori di avere una fugace visione del Gaunt (magari mentre salta di tetto in tetto, tenendo stretta tra le grinfie la sua ultima preda) e di una delle sue vittime (la creatura potrebbe fare a pezzi qualcuno senza nessun motivo). Per mantenere un velo di mistero, il Custode deve però evitare di svelare troppo presto la verità che si cela dietro a Jack lo Smilzo. Gli Investigatori devono avere il tempo di raccogliere indizi e informazioni e fare le proprie ipotesi prima di scoprire quello che sta succedendo veramente. Il Custode può anche far trovare loro delle false piste o dei vicoli ciechi, per confonderne ancora di più le idee. Ad esempio, un piccolo terremoto che si verifica nella zona e che potrebbe far sospettare ai personaggi la presenza di Ctoniani (specialmente se hanno avuto accesso alle informazioni contenute nel *Libro delle Terre Sotterranee*). Un altro diversivo potrebbe essere la presenza di uno psicopatico emulatore della creatura, che ne copia gli efferati omicidi pur senza essere minimamente al corrente dell'intera vicenda.

Risolvere il caso

Il Gaunt è un avversario estremamente pericoloso e molto difficile da sconfiggere. Se gli Investigatori riescono a intrappolarlo nuovamente, ognuno di loro guadagna 1D3 Punti Sanità come ricompensa. Se invece sono in grado di distruggerlo definitivamente, ottengono 1D6 Punti Sanità a testa. Porre fine alla minaccia rappresentata dalla creatura fa guadagnare ai personaggi la gratitudine della casa di produzione e quella di tutti gli abitanti della città. Agli Investigatori vengono offerti dei ruoli minori nel film (che si rivelerà essere la vera sorpresa dell'anno, con incassi da record al botteghino) e gli abitanti della città saranno ben disposti a dare loro una mano in futuro, in caso di bisogno. Viceversa, se i personaggi fuggono senza imprigionare o distruggere il Gaunt, perdono 1D3 Punti Sanità a testa. In questo caso, la creatura continua a terrorizzare i dintorni e ben presto uccide Parker e tutti i membri della troupe. Una volta effettuata la metamorfosi allo stadio successivo della sua evoluzione (spetta al Custode decidere quanto tempo occorre perché ciò accada) il suo regno

di terrore si interrompe, ma si tratta di una tregua temporanea, fino alla schiusa delle uova che ha lasciato dietro di sé.

Personaggi Non Giocanti

William Gardner

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 12 INT: 14
COS: 14 FAS: 11 MAN: 14
TAG: 10 SAN: 64 EDU: 15

Bonus al Danno: 0

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Biblioteconomia 75%, Guidare Automobili 30%, Occulto 75% Reputazione 85%, Uso Computer 25%.

Armi:

Semiautomatica cal .22 corto (30%), Danno 1D6, Gittata 10 m, Attacchi 3, Caricatore 6, PF 6, Malfunzionamento 00.

Personalità / Descrizione:

Gardner è un famoso scrittore di libri d'orrore che è divenuto famoso grazie al suo romanzo *I Giorni dell'Inferno*, che è diventato anche un film di successo. Come molti dei suoi colleghi, William non crede al soprannaturale o all'occulto, per cui è difficile convincerlo dell'esistenza reale di una creatura ultraterrena, anche se non può ignorare i fatti e le prove concrete. William è pronto ad aiutare gli Investigatori come meglio può e non si fa intimorire neanche di fronte alle situazioni più complicate.

Bill Newsmith

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 14 INT: 13
COS: 15 FAS: 10 MAN: 15
TAG: 13 SAN: 45 EDU: 13

Bonus al Danno: +1D4

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

Abilità:

Arrampicarsi 35%, Ascoltare 40%, Celare 40%, Coreano 15%, Nascondersi 55%, Orientamento 50%, Pilotare Aeroplano 66%, Pronto Soccorso 45%, Uso Fucile 30%.

Armi:

Coltello (45%), Danno 1D6+BD, PF 12.
Semiautomatica cal .45 (60%), Danno 1D10+2, Gittata 15 m, Attacchi 1, Caricatore 7, PF 8, Malfunzionamento 00.

Personalità / Descrizione:

Bill è ormai un vagabondo alcolizzato. Durante la guerra di Corea venne abbattuto e catturato dalle truppe cinesi. Riuscì a fuggire, ma non si riprese mai completamente dai maltrattamenti subiti. Bill una notte ha visto il Gaunt rapire un altro barbone e ha giurato vendetta contro la creatura. Nonostante il suo aspetto dimesso, è ancora in discreta forma fisica (fa movimento tutto il giorno) e non ha dimenticato il suo addestramento militare. Se gli Investigatori chiedono il suo aiuto, si fa trovare pulito, rasato e domanda loro un'arma. È sicuramente un alleato prezioso per i personaggi, a patto che riescano a gestire il suo comportamento quantomeno bizzarro (a volte ha dei flashback di ciò che gli è capitato in guerra).

David Parker

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 13 INT: 13
COS: 13 FAS: 16 MAN: 15
TAG: 15 SAN: 41 EDU: 14

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□

Abilità:

Ascoltare 40%, Convincere 45%, Raggiare 45%, Recitare 65%.

Personalità / Descrizione:

Parker è un attore di poco talento, ossessionato dalla ricerca della notorietà. Desidera diventare famoso sopra ogni altra cosa, più ancora di essere ricco e potente. È pronto a tutto pur di riuscire nel suo intento, visto che ritiene la fama il suo biglietto per l'immortalità (la sua paura più grande è di morire ed essere dimenticato da tutti). Quando ha trovato l'oro, l'ha usato per finanziare il film a patto di esserne il protagonista principale. Quando il Gaunt l'ha catturato, ha implorato la creatura di risparmiargli la vita e il Gaunt lo ha fatto, pensando che gli sarebbe potuto essere utile per i suoi scopi. Serve fedelmente la creatura, almeno finché ciò gli è utile, visto che ha in mente di trovare un modo per sfruttare il Gaunt e diventare ancora più famoso. Parker ha sei onces d'oro nascoste in un libro cavo che tiene nella libreria della sua roulotte.

Il Libro delle Terre Sotterranee

Questo volume dei Miti contiene informazioni sui vari esseri (come gli Ctoniani, i Ghoul e i Dhole) che vivono sotto la superficie del pianeta o che sono in qualche modo associati con i luoghi sotterranei (che vengono appunto chiamati Terre Sotterranee). È molto difficile da trovare in inglese e praticamente impossibile da reperire nel testo originale in greco. Uno dei capitoli del libro parla di una razza di esseri noti come Gaunt (che non sono in nessun modo correlati ai Gaunt della Notte), che vivono nelle profondità della terra. Perdita di SAN: -2D6 (Greco), -1D6 (Inglese). Miti di Cthulhu: +12% (Greco), +9% (Inglese). Tempo di studio: 44 settimane (Greco), 33 settimana (Inglese).

Incantesimi: Contatta Ctoniano (solo versione in Greco), Contatta Ghast e Contatta Ghoul (entrambe le versioni).

Moltiplicatore Incantesimi: MAN×3 (Greco), MAN×2 (Inglese).

Gaunt

(Razza Indipendente Minore)

I Gaunt hanno un ciclo vitale suddiviso in tre fasi. Nella prima, il Gaunt è rinchiuso all'interno di una sorta di uovo, il cui involucro esterno è in realtà costituito da una resina appiccicosa che gradualmente si indurisce fino ad assumere consistenza solida.

Quindi il Gaunt entra nella seconda fase della sua esistenza, in cui assume una forma umanoide utilizzando il corpo della vittima che gli è stata lasciato dal "genitore". Ha un aspetto simile al cadavere disseccato di una persona morta di fame. La pelle è ricoperta di una densa gelatina di colore verde-grigiastro e su tutta la superficie del corpo sono attorcigliati dei sottili tentacoli, che si muovono in modo raccapricciante. In questa fase, il Gaunt si nutre della carne e del Mana di una creatura vivente ogni notte (può uccidere più di una vittima, ma non è in grado di assorbirne il mana). Quando ha assimilato 500 punti di Mana di creature senzienti, inizia la metamorfosi che lo porta alla trasformazione successiva.

La notte seguente, un Gaunt entra nella terza fase del suo ciclo vitale, in cui è molto simile a uno Ctoniano adulto, ma i suoi tentacoli sono più lunghi e nessun suono cantilenante accompagna la sua presenza. Lascia la propria tana e cerca di catturare il maggior numero possibile di uomini, fino a un massimo di sei. Quindi depone un uovo all'interno di ogni vittima e scava un buco per ognuna di esse. Poi colloca un globo di sostanza appiccicosa sul fondo di ciascuna cavità e quindi vi fa scivolare dentro uno dei corpi. Dopo aver deposto sei uova il Gaunt muore, visto che ha utilizzato tutta la propria energia vitale per creare le uova e i globi appiccicosi.

I Gaunt nel primo e secondo stato del ciclo vitale comunicano telepaticamente tra loro fino a 100 miglia di distanza, e possono comunicare con gli umani (e individuarne la presenza) entro un miglio.

Data la loro natura essenzialmente non fisica, i Gaunt subiscono il danno minimo da tutte le armi fisiche (anche quelle capaci di Penetrazione Speciale). Le armi magiche oppure quelle realizzate in oro puro infliggono il danno per intero. I Gaunt nel primo ciclo vitale devono essere attaccati attraverso il guscio appiccicoso (che è spesso anche qualche metro), ma non hanno nessuna armatura naturale e possono quindi venire uccisi facilmente. I Gaunt nel secondo ciclo vitale hanno 4 punti di armatura e rigenerano 6 PF per round, mentre quelli nel terzo ciclo vitale hanno 8 punti di armatura e rigenerano 12 PF per round.

Fortunatamente, i Gaunt hanno alcuni punti deboli. Innanzitutto, sono estremamente vulnerabili ai raggi solari e subiscono 1D10 punti di danno per round quando vengono esposti alla luce diretta del sole o a una di intensità equivalente. Devono anche dormire all'interno del loro "uovo" per almeno sei ore al giorno, altrimenti subiscono 1D10 punti di danno e perdono permanentemente un punto di Mana. Infine, possono assorbire il Mana delle vittime soltanto se le portano all'interno dell'uovo entro sei ore dall'uccisione. Distruggere l'uovo è il metodo più veloce per eliminare un Gaunt. Per farlo occorrono

esplosivi, una grande quantità di acido o simili mezzi di distruzione su grande scala. L'uovo è vulnerabile alle armi normali.

I Gaunt sono estremamente vulnerabili all'oro. Le proprietà intrinseche di questo metallo prezioso agiscono in modo tale da repellere queste creature. Ogni oncia d'oro crea una

“zona di repulsione” di un metro di diametro attorno a sé, all'interno della quale i Gaunt non possono entrare. Se un Gaunt viene intrappolato all'interno di una zona di repulsione, rimane paralizzato finché l'oro non viene spostato, anche se può continuare a usare i suoi poteri di comunicazione telepatica.

Caratteristiche:

	Secondo ciclo vitale		Terzo ciclo vitale	
	Tiro	Media	Tiro	Media
FOR:	4D6	14	4D6×3	42
COS:	4D6	14	4D6×2	28
TAG:	3D6	10-11	3D6×3	30-33
INT:	3D6	10-11	3D6	10-11
MAN:	4D6	14	4D6	14
DES:	3D6	10-11	2D6	7
PF:	12-13		29-31	
MOV:	8		7 / 1scavando	
BD:	+1D4		+4D6	
Arma	%Att	Danno	%Att	Danno
Artiglio	60%	1D6+1D4+BD	-	-
Morso	40%	1D6+1D4+BD	-	-
Schiacciamento	-	-	80%	3D6+BD (il diametro in metri dell'area colpita è pari a 1/10 della TAG del mostro; chi realizza un Tiro Schivare o un Tiro Saltare dimezza i danni)
Tentacolo	-	-	40%	2D6+BD
Armatura:	4.	Rigenera 6 PF/round.	8.	Rigenera 12 PF/round.
Incantesimi:	Nessuno.		Nessuno.	
Abilità:	-		-	

SAN: Vedere un Gaunt al primo ciclo vitale causa la perdita di 0/1 Punti Sanità. Al secondo ciclo vitale causa la perdita di 1D8/1 Punti Sanità. Al terzo ciclo vitale causa la perdita di 1/2D6 Punti Sanità.

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

**Jack lo Smilzo
e' un'avventura per
Il Richiamo di Cthulhu®
scritta da
Michael C. LaBossiere.**

**Non e' stato saggiamente detto
che ci sono cose sepolte nella
terra che non dovrebbero mai
essere disturbate?**

**Non e' stato affermato che ci
sono cose che e' meglio non
destare dal loro oscuro riposo?**

**Siano dannati coloro che
infastidiranno queste cose,
possa Allah maledire i loro
nomi.**

