

Terror dal profondo

Michael C. LaBossiere



Terrore dal profondo

Avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Autore:

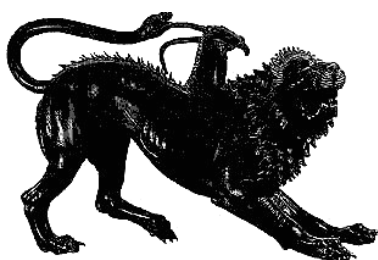
Michael C. LaBossiere

Immagine di copertina:

John Anster Fitzgerald, The Old Hall, Fairies by Moonlight; Spectres & Shades, circa 1875

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

Copyright © 2016
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA40 – 1ª Edizione – Gennaio 2016

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

La vecchia casa appartiene alla famiglia della mia amica da generazioni. Ricordo quando mi narrava le vecchie storie paurose riguardo all'edificio e al ramo della famiglia che ci abitava. Ho sempre pensato che fossero solo dei racconti inventati e, quando mi ha detto che si sarebbe trasferita nella casa, abbiamo scherzato sui fantasmi e i mostri che la infestavano. Ora però la mia amica e il marito sono scomparsi e sembrano accadere strane cose nella zona di oceano vicino alla casa.

Introduzione

Questa difficile avventura è adatta per un gruppo di Investigatori esperti. È ambientata sulla costa del Maine e inizia con un'indagine sulla scomparsa di due persone. Pur essendo collocata durante gli anni '90, può essere giocata in qualsiasi altra epoca facendo delle piccole modifiche.

Coinvolgere gli Investigatori

Uno degli Investigatori viene contattato da un vecchio amico, Anthony Preston, che è al corrente del fatto che si occupa di casi strani e misteriosi. Ha bisogno di aiuto perché una sua amica è recentemente scomparsa dalla sua abitazione sulla costa del Maine. È pronto ad accollarsi le spese (biglietti aerei, ecc.), ma spetta al Custode stabilire la cifra massima che è disposto a spendere. Attualmente risiede in un hotel a Sandport, la città dove è avvenuta la scomparsa, e vorrebbe che l'Investigatore e il suo gruppo lo raggiungessero lì. La cittadina si trova lungo la costa, vicino a Ellsworth, nel Maine, e dista circa un'ora di viaggio dall'aeroporto internazionale di Bangor.

Informazioni

Preston è in grado di fornire le informazioni che seguono. Le persone scomparse sono marito e moglie, Dianne e Kevin Wellston. Dianne è una programmatrice di software e il marito è un artista di successo. Ne ha scoperto la scomparsa quattro giorni fa, quando si è recato a fargli visita e ha trovato la casa vuota. Ha denunciato il fatto alla polizia, che ha inviato un agente a investigare. Non c'erano segni di scasso o di lotta e dall'abitazione non mancava nulla (nonostante sia il computer e le

apparecchiature informatiche di Dianne che le opere d'arte di Kevin valgono parecchi soldi). La polizia è convinta che la coppia non si sia allontanata volontariamente (è stato trovato del cibo nel microonde), ma non ha indizi che possano spiegare quello che è accaduto.

Preston riferisce che avrebbe lasciato fare alla polizia, se non fosse stato per un paio di circostanze che lo hanno messo ancora di più in allarme. La prima è che, il giorno seguente alla scomparsa della coppia, i giornali locali hanno pubblicato la notizia del ritrovamento di una barca da pesca dei gamberi, che andava alla deriva senza nessuno a bordo. Le nasse erano state posizionate dal pescatore proprio nel tratto di costa di fronte alla casa degli Wellston e la barca è stata trovata lì vicino. La polizia e la guardia costiera non hanno al momento alcuna pista da seguire. Il secondo avvenimento ha avuto Preston come testimone oculare. Un paio di giorni dopo la scomparsa, ha notato qualcosa di molto strano nell'oceano vicino alla casa, "una figura di forma vagamente umana, ma con un aspetto che sembrava in qualche modo sbagliato", che dopo circa un minuto è sparita nuovamente sotto la superficie dell'acqua.



Leggende

Questa parte della costa ha una fama abbastanza sinistra, di parte della quale è possibile venire a conoscenza parlando con gli anziani del posto. Il direttore della biblioteca e il curatore del museo conoscono molte informazioni e possono fornire tutte le notizie riportate di seguito. Altri interlocutori sono a conoscenza soltanto di alcune parti o frammenti delle leggende.

Leggende degli Indiani d'America

Estratto da *Leggende degli Indiani d'America* di Daniel Marchek, 1973. Il libro è relativamente facile da trovare. Consultando la sezione locale della biblioteca è possibile individuare il libro effettuando un **Tiro Biblioteconomia**.

“Secondo una leggenda degli Indiani d'America, un gruppo di giovani cacciatori che erano andati a nuotare nell'oceano vennero attaccati e uccisi – tutti tranne uno – da spiriti maligni emersi dal mare. Il sopravvissuto fuggì e ritornò alla tribù, raccontando ciò che era accaduto. Il fratello di una delle vittime, che era un grande guerriero, si mise alla guida di un gruppo di guerrieri e si recò sul luogo della tragedia. I guerrieri combatterono per tre giorni e tre notti contro i malvagi spiriti del mare, finché non riuscirono a ricacciarli tutti attraverso il buco nell'oceano dal quale provenivano. La storia si conclude dicendo che venne creato un gruppo di osservatori, che avevano il compito di attendere il ritorno degli spiriti maligni dal mare.”

Leggende inglesi

Estratto da *Leggende inglesi del Nuovo Mondo*, di Jonathan Weber, 1966. Questo libro non è molto comune, ma può essere reperito con un **Tiro Biblioteconomia** se gli Investigatori fanno delle ricerche sulle leggende della zona.

“Nel 1698 un piccolo veliero fu avvistato alla deriva lungo la costa dell'attuale Massachusetts. Un gruppo di persone partirono con una barca a remi e salirono a bordo. Secondo il diario di Daniel Weatherspoon, uno dei partecipanti alla spedizione, non trovarono nessuno a bordo, ma non c'erano segni di lotta sul veliero. Weatherspoon scrive che, secondo lui, la ciurma venne colpita da una qualche malattia e quindi si fosse gettata in mare in preda alla pazzia. Anche il diario di bordo, trovato sul veliero, non forniva alcuna indicazione in merito a ciò che poteva essere accaduto. L'ultima annotazione riporta che il veliero si stava avvicinando a una zona della costa «dove gli indiani sorvegliano il mare». Il capitano scrive inoltre che uno dei marinai aveva visto una sirena durante il suo turno di guardia notturno. Forse qualche strana malattia o forma di pazzia si è impadronita della

ciurma? O la spiegazione è più semplice? Magari c'è stato un ammutinamento o i pirati hanno assaltato il veliero. Potrebbe esserci qualcosa di misterioso dietro a questa storia, visto che la zona nella quale è stata ritrovata la nave alla deriva ha una fama sinistra.”

Il Capitano Blake

Se gli Investigatori proseguono le ricerche in questo campo, presso la biblioteca locale hanno la possibilità di scoprire diverse riviste di storia e altri documenti che possono fornirgli ulteriori informazioni.

Il successivo capitolo che ha contribuito a creare la pessima nomea della zona si apre con la costruzione di una casa lungo la costa da parte del Capitano Blake, nel 1885. Blake era stato un capitano in servizio attivo per molti anni e aveva visitato molti posti strani. Secondo i pettegolezzi dell'epoca (che è possibile trovare in diari e resoconti contemporanei ai fatti), Blake era arrivato nel Maine per sfuggire a non meglio precisati guai che aveva avuto nel Massachusetts. Secondo molte fonti, le persone più superstiziose sospettavano che Blake avesse fatto un patto col diavolo. (“Credo che il Capitano Blake sia d'accordo col Diavolo stesso. Alcuni dicono di averlo visto di notte in riva al mare, intento a gettare qualcosa nell'acqua.”) Altri pensavano che fosse invece coinvolto in qualche losco affare di traffici illeciti o pirateria. (“Le voci dicono che Blake sia un adoratore del Diavolo. Ma è ovvio che sia immischiato in qualche affare poco pulito e che usi queste voci per tenere lontani i curiosi.”) Su una cosa quasi tutti i resoconti sono d'accordo, cioè che Blake fosse un tipo alquanto stravagante e inquietante. Le notizie relative agli anni successivi parlano di persone scomparse dai villaggi circostanti e di strani incontri sull'oceano. Ci sono numerose testimonianze riguardo a una misteriosa nave che approdava durante la notte e ripartiva prima dell'alba. (“Molte persone della zona sono scomparse. Alcuni dicono che sono annegati in mare. Altri parlano di incidenti nei boschi. Sally Jane sostiene che la colpa è della nave nera che arriva durante la notte e se ne va prima dell'alba.”) Secondo i resoconti, Blake morì nel 1891, ma non ci sono notizie sulla causa del decesso.

Se gli Investigatori sono abbastanza persuasivi, possono parlare con il bibliotecario o il curatore del museo per fargli rivelare tutto ciò che sanno. In questo caso, riescono a scoprire che Blake fu ucciso mentre era a bordo della nave misteriosa, quando venne assaltata da un gruppo di abitanti del villaggio, che la diedero alla fiamme e ne sfondarono le fiancate. La nave affondò nelle acque di fronte alla casa di Blake. Secondo la leggenda, le ultime parole del Capitano furono “Pazzi! Potete uccidermi, ma la morte colpirà questa terra! La morte verrà dal mare!” Stando al racconto, poco dopo che la nave colò a picco, si vide un bagliore improvviso provenire da sotto la superficie dell’oceano. La persona che riferisce questa storia agli Investigatori conclude dicendo che tutti gli strani avvenimenti cessarono con la morte di Blake.

Donald Blake

Il fratello di Blake, Donald, ereditò la casa e riuscì a guadagnarsi la stima degli abitanti di Sandport, nonostante la comprensibile diffidenza iniziale. Morì serenamente nel 1924 e da allora la casa è rimasta disabitata fino al 1930. Un articolo di giornale riguarda la sua dipartita: “Donald Blake, fratello del tristemente famoso Capitano Blake, è morto stanotte nel sonno. Donald era benvenuto da tutti e ci mancherà molto. Le esequie si terranno sabato prossimo a mezzogiorno.”

Omicidio – suicidio a Casa Blake

Nel 1930 Casa Blake venne affittata per la prima volta e molti inquilini si susseguirono fino al 1982, quanto l’affittuario si impiccò nella lavanderia dopo aver sparato alla moglie. Dopo questo tragico avvenimento, rimase disabitata e venne evitata da tutti, tanto che la gente cominciò a soprannominarla “la casa infestata”. Un articolo di giornale riporta i fatti: “Omicidio – suicidio a Casa Blake – Una tragedia si è abbattuta oggi sulla nostra tranquilla cittadina. La polizia riporta che David Westingwood ha ucciso sua moglie Mary, con cui era sposato da 10 anni, prima di togliersi la vita impiccandosi. Gli amici raccontano che David aveva recentemente mostrato segni di depressione, ma non avrebbero mai sospettato che potesse compiere un atto del genere. Un’amica di

famiglia, Janet Selkin, ha dichiarato che «David è sempre stato una persona tranquilla. Non l’ho mai nemmeno sentito alzare la voce con la moglie. Siamo tutti scioccati. Scioccati e sconvolti.» Si tratta dell’ultimo evento, in ordine di tempo, legato alla fama sinistra di Casa Blake.”

Il vero dietro la leggenda

C’è un varco dimensionale sul fondo dell’oceano, poco lontano dalla costa. I giovani cacciatori indiani sono stati uccisi dagli Amphark, che lo avevano attraversato per sbaglio. I guerrieri della tribù ne uccisero parecchi e i mostri sopravvissuti fuggirono nell’oceano, incalzati dai nativi a bordo di canoe. Gli indiani li seguirono fino al varco e osservarono esterrefatti le creature che lo attraversavano. Gli Amphark appresero come far funzionare il portale e cominciarono a varcarlo regolarmente per andare a caccia di prede sulla terraferma. Un gruppo di queste creature si imbatté nella nave misteriosa menzionata in precedenza e uccise l’intero equipaggio. In seguito il Capitano Blake incontrò le creature e riuscì a persuaderle a non ucciderlo. In cambio della propria vita e di altri “vantaggi”, si impegnò ad aiutare gli Amphark. Le persone scomparse finirono tra le grinfie di quegli esseri e la nave misteriosa imbarcava i materiali e le scorte di cui avevano bisogno. Blake instaurò un rapporto alquanto remunerativo con le creature, che terminò quando fu ucciso dagli abitanti di Sandport. Sfortunatamente per gli Amphark, la nave colò a picco proprio sul varco dimensionale, danneggiandolo e bloccando per sempre la loro via d’accesso alla Terra. Il lampo di luce menzionato nei resoconti è scaturito proprio dal portale ormai rovinato. L’episodio dell’uomo che ha sparato alla moglie e poi si è ucciso è un incidente totalmente estraneo alla vicenda.

Cosa sta succedendo

Gli Amphark sono riusciti a capire come creare un nuovo varco dimensionale e hanno aperto un portale vicino a quello andato distrutto. Tutto questo è avvenuto proprio nel giorno in cui gli Wellston sono scomparsi. Dato che gli Amphark vivono molto a lungo e

non sanno che gli umani hanno una vita più breve, hanno pensato che Blake dovesse essere ancora vivo e hanno attraversato il nuovo varco con l'intenzione di recarsi a casa del Capitano. Invece di Blake hanno trovato gli Wellston e li hanno uccisi. Dopodiché sono tornati alle vecchie abitudini e hanno assaltato la nave da pesca dei gamberi che è stata ritrovata alla deriva. Preston, l'amico dell'Investigatore, ha visto una delle creature nell'acqua ma, fortunatamente per lui, l'essere non si è accorto di essere spiato.

Mappe

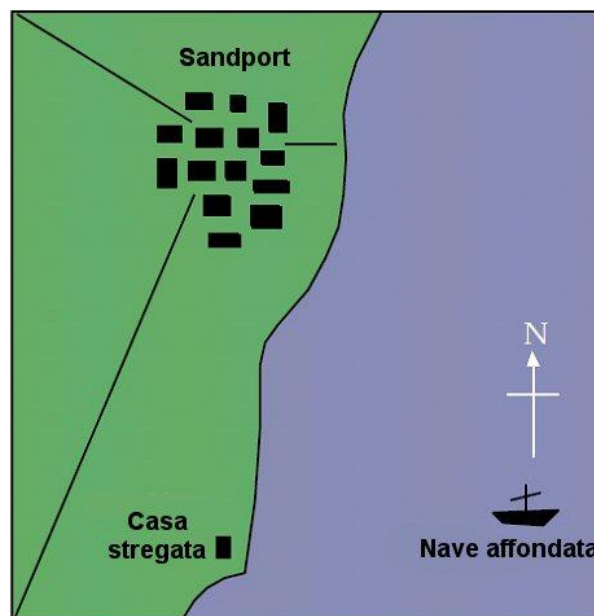
Mappa della costa

La mappa della costa raffigura la sezione della costa del Maine dove si svolge l'avventura. La "nave affondata" è il misterioso vascello colato a picco dagli abitanti del villaggio. Si trova proprio sopra il punto in cui si apriva il primo varco dimensionale. A fianco c'è invece il nuovo portale, costruito di recente sul fondo dell'oceano. La "casa stregata" è Casa Blake, dove risiedono attualmente gli Wellston.

Sandport è una cittadina di circa mille abitanti, gran parte dei quali sono pendolari che lavorano a Bangor, mentre gli altri sono pescatori di gamberi. Gli edifici sono quasi tutti residenziali (molti degli abitanti fanno le proprie compere a Bangor), con l'eccezione di un grosso emporio e un negozio di caccia e pesca ben fornito. C'è anche un piccolo hotel e un centro di ricerche storiche con annessa biblioteca. Il piccolo porto viene utilizzato esclusivamente per le barche dei pescatori di gamberi.

Gli abitanti sono amichevoli e due dei più anziani (Bert e Jim) amano trascorrere il tempo narrando le vecchie leggende locali a tutti gli stranieri disposti ad ascoltarli. Sono anche grandi esperti nel raccontare le storielle umoristiche tipiche del Maine e non si stancano mai di ripeterle agli Investigatori ogni volta che gliene capita l'occasione. In città ci sono tre agenti di polizia, armati con pistole 9mm e shotgun. All'incirca il 40% della popolazione adulta possiede armi da caccia o per difesa personale (per lo più shotgun, fucili da caccia e pistole). Sei degli abitanti hanno servito nell'esercito. Uno possiede un fucile semiautomatico AR-15 (Abilità Uso Fucile,

Danno 2D8, Gittata 130 m, Attacchi 1 o raffica di 3, Caricatore 30, PF 11, Malfunzionamento 97), due sono armati con fucili da caccia e gli altri sono disarmati, ma perfettamente in grado di utilizzare le armi che gli vengono fornite.



Mappa della "casa stregata"

La casa è un edificio solido e ben costruito, nello stile delle abitazioni costiere del New England, ma ha un aspetto abbastanza pauroso anche durante il giorno. Può essere raggiunta percorrendo una stradina sconnessa che, partendo dalla strada principale, si snoda in mezzo ai boschi. L'utilitaria degli Wellston (con il serbatoio quasi pieno) è parcheggiata dietro alla casa. La porta è sbarrata dal nastro della polizia e l'intera zona è tappezzata di cartelli che indicano che è in corso un'indagine. Gli agenti non sorvegliano il posto, per cui gli Investigatori non avranno difficoltà a svolgere le proprie ricerche.

Primo piano

Soggiorno: È arredato con mobili costosi e confortevoli. Alle pareti sono appesi diversi quadri dipinti dal Sig. Wellston, ognuno dei quali è quotato tra i \$3.000 e i \$5.000. Raffigurano paesaggi naturali, eccetto uno che rappresenta un orrore uscito direttamente dalle pagine dei racconti di Lovecraft.

Sala da pranzo: È arredata con un solido tavolo di quercia, una vetrina piena di porcellane e altri accessori simili.

Cucina: È arredata con mobili ed elettrodomestici di ultima generazione. C'è del cibo nel microonde e due bibite aperte sono poggiate sul tavolo.

Secondo piano

Camera da letto #1: Una stanza arredata con armadi e altri mobili costosi. Alla parete è appesa un'antica pistola a polvere nera (originale).

Camera da letto #2: Vuota.

Bagno: Una stanza da bagno.

Studio: Nella stanza ci sono diverse librerie piene zeppe di volumi sull'arte, sul misticismo orientale, sulla programmazione del software e via dicendo. C'è anche un potente computer, a cui sono state apportare delle migliorie, collegato a numerose periferiche (stampante, modem, ecc.) Sul disco fisso sono presenti numerosi nuovi programmi, che frutterebbero una bella cifra se venduti al giusto acquirente.

Cantina

Caldaia e lavanderia: Niente di interessante.

Ripostiglio: Nella stanza ci sono alcune casse e scatoloni. La stanza odora di umidità e salsedine, come è normale aspettarsi vista la vicinanza al mare. Un **Tiro Individuare** effettuato con successo permette di scoprire un segno sul pavimento. Ulteriori investigazioni permettono di scoprire che si tratta di un

sedimento di sale marino, come se dell'acqua salata fosse sgocciolata sul pavimento e poi si fosse asciugata. Una volta svelata questa macchia, un altro **Tiro Individuare** consente di notare una traccia sbiadita che porta fino al muro in cui si apre la porta segreta. Per trovare il meccanismo di apertura del passaggio occorre effettuare un terzo **Tiro Individuare**.

Stanza segreta: Le scale che conducono alla stanza segreta, costruite in solido legno di quercia, sono scivolose a causa dell'umidità. Sulla scalinata l'odore di salsedine è molto forte, eppure viene sovrastato da una puzza davvero disgustosa. La stanza è fiocamente illuminata dalle stranissime alghe crescono sul soffitto (un esame da parte di un botanico svela che si tratta di una specie sconosciuta). Alla tenue luce del bagliore verde emanato dalle alghe si offre alla vista uno spettacolo orribile: ossa umane e vestiti a brandelli sono sparpagliati ovunque sul pavimento e ci sono schizzi di sangue dappertutto.

Un portafogli fatto a pezzi rivela che alcuni resti sono di Wellston, e l'altra vittima deve per forza essere la moglie. Se quel che rimane dei cadaveri viene esaminato, sulle ossa risultano evidenti i segni di denti affilati. Un esame più approfondito, come quello di un dottore o di un medico legale, arriva alla conclusione che le ossa sono state masticate da un qualche animale non meglio identificato. Se



qualcuno ha familiarità con i morsi degli squali, nota che i segni sulle ossa sono molto simili, anche se dovrebbero essere stati lasciati da uno squalo davvero insolito.

Passaggio per la spiaggia: Il passaggio è in discesa e nel punto più lontano è completamente pieno d'acqua. L'interno è scivoloso e infestato da piccoli pesci e da granchi. L'accesso è nascosto da alcune pietre coperte di cirripedi e alghe marine.

Eventi

Di seguito è riportata una lista di eventi. Quelli dei primi tre giorni avvengono prima del coinvolgimento degli Investigatori nella storia. Gli altri si svolgono nell'ordine indicato, a meno che gli Investigatori non interferiscano in qualche modo.

Giorno	Evento
1	Viene scoperta la scomparsa degli Wellston.
2	Viene ritrovata alla deriva la barca da pesca dei gamberi.
3	Preston vede qualcosa nell'oceano.
4	Viene trovata alla deriva la seconda barca da pesca dei gamberi.
5	Viene trovata alla deriva una barca da diporto.
6	Viene trovato alla deriva un vascello della guardia costiera.
7	A Sandport avvengono tre misteriosi omicidi.
8	A Sandport ci sono altri quattro uccisioni inspiegabili.
9	Ben 10 persone vengono ammazzate a Sandport.
10	Attacco di massa contro Sandport.

Dettagli

Il quarto giorno, un'altra barca da pesca dei gamberi viene trovata alla deriva, senza alcun segno della ciurma. Il quinto giorno, la guardia costiera si mette alla ricerca di una barca da diporto che non era rientrata in porto. Viene trovata alla deriva, senza nessun membro dell'equipaggio o dei passeggeri (una quarantina in tutto) che erano a bordo. Il sesto giorno, una piccola imbarcazione della guardia costiera viene trovata abbandonata da una barca di pescatori, che la rimorchia fino a

Sandport. Non ci sono segni degli uomini dell'equipaggio. Il settimo giorno, a Sandport vengono trovati tre corpi fatti a brandelli. L'ottavo giorno, altri quattro cadaveri massacrati vengono scoperti in un'abitazione privata. Il nono giorno sono recuperati altri dieci cadaveri. Il decimo giorno, la nave affondata riemerge dalle profondità dell'oceano e attracca a Sandport. Dall'imbarcazione scendono a terra scheletri e Amphark, che uccidono tutti i malcapitati abitanti della cittadina. Comunque, se gli Investigatori agiscono in tempo, le cose dovrebbero andare diversamente.

Imbarcazioni alla deriva

Gli Amphark attaccano una seconda barca da pesca dei gamberi il quarto giorno, una barca da diporto il quinto e un'imbarcazione della guardia costiera che era in pattuglia nella zona il sesto giorno. Se gli Investigatori decidono di fare qualche ricerca sul mistero che riguarda le imbarcazioni, potrebbero imbattersi negli Amphark mentre questi stanno sferrando uno degli attacchi. Il gruppo che assalta la barca da pesca è composto di tre creature, quello che attacca la barca da diporto è formato da 10 mostri, e quello che prende di mira il vascello della guardia costiera è composto da sei elementi. Spetta al Custode stabilire i dettagli degli incontri, visto che gli Investigatori possono agire seguendo tattiche differenti (es. noleggiare una barca o un piccolo aereo, farsi prendere a bordo di un'imbarcazione, ecc.)

Nei tre giorni seguenti, un gruppo di Amphark entra in città e uccide, in maniera alquanto brutale, alcune persone all'interno delle loro case. I particolari di questi attacchi e gli effetti delle indagini e delle contromosse attuate dagli Investigatori vanno decisi dal Custode. Gli assalti sulla terraferma vengono compiuti da tre Amphark, ma il numero degli aggressori aumenterà nei giorni seguenti se le creature incontrano resistenza.

I morti sorgono dal mare

Il decimo giorno è quello decisivo. Gli Amphark sono alla ricerca di una base per le loro operazioni e di una riserva di carne fresca. Decidono che Sandport è il luogo ideale, visto che è piccolo e poco protetto. Le creature non

sanno che Sandport fa parte degli Stati Uniti e che altri umani verranno a investigare.

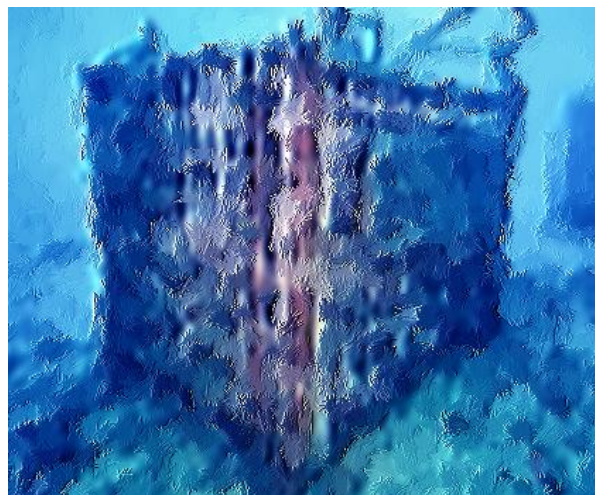
Dato che gli Amphark traggono sussistenza e un grande piacere dalla paura emanata dagli altri esseri viventi, hanno pianificato un attacco che ha come obiettivo di spargere il massimo terrore tra le vittime e che causi la maggior sofferenza possibile. Per questo motivo, hanno creato degli scheletri da mettere a bordo della nave affondata, che riporteranno in superficie utilizzando dei “palloncini” pieni d’aria, per poi dirigersi fino a Sandport. Qui le creature e i loro scheletrici servitori compiranno un massacro, destinato a sterminare l’intera popolazione di Sandport, a meno che non vengano fermati in tempo. Prima dell’assalto, taglieranno le linee elettriche e telefoniche, e bloccheranno le due strade principali con dei tronchi d’albero. Tutti gli Amphark parteciperanno all’attacco e il portale rimarrà perciò incustodito (sono sicuri che nessun umano sia in grado di scoprirlo né tantomeno di distruggerlo).

Gli Amphark combattono finché non avranno ucciso tutti gli abitanti della cittadina o non saranno a loro volta ammazzati o costretti alla fuga. Molte persone sono semplice carne da macello, ma i poliziotti e gli ex-militari si difenderanno strenuamente, così come tenteranno di fare tutti quelli in possesso di un’arma. Le creature si ritirano se subiscono una perdita di oltre il 30% degli effettivi. Se si rendono conto che il portale è stato danneggiato, interrompono immediatamente l’attacco e si dirigono al varco dimensionale il più velocemente possibile. Naturalmente, una volta giunti sul posto, cercheranno di uccidere tutti coloro che troveranno nella zona.

Attaccare il portale

Se gli Investigatori scoprono l’esistenza del varco dimensionale mettendo insieme gli indizi che parlano dell’antico portale, possono decidere di attaccarlo. Si trova sul fondo dell’oceano, a 18 metri di profondità. Il portale è un blocco squadrato di roccia di sei metri di lato. È completamente avvolto da una massa organica e pulsante che brilla debolmente e da cui si estendono innumerevoli piccoli tentacoli, che trascinano in continuazione la fauna marina verso l’agglomerato principale. La

massa vibrante è un organismo senza cervello che fa parte del varco dimensionale. Tutti coloro che si avvicinano a meno di un metro vengono attaccati da centinaia di tentacoli e trascinati nella massa. Questo attacco ha il 75% di probabilità di andare a segno e infligge 1D20 PF di danno per round. Il portale può essere distrutto utilizzando degli esplosivi (ma anche fargli affondare sopra un’imbarcazione servirà allo scopo).



Conclusione

Se gli Amphark distruggono la cittadina, continueranno gli assalti contro le comunità costiere e le imbarcazioni. Molte altre creature arriveranno attraverso il portale. Dopo qualche tempo incontreranno gli Abitatori del Profondo, con cui stringeranno un’alleanza.

Se gli Amphark vengono ricacciati indietro, attenderanno il momento opportuno per colpire ancora. Cercheranno di farsi degli alleati tra la popolazione umana e di procurarsi delle armi e altro equipaggiamento. Se riescono a scacciare gli invasori, gli Investigatori ricevono una piccola ricompensa di 1D3 Punti Sanità a testa.

Se il portale viene distrutto, gli Amphark sopravvissuti scappano. Continueranno gli attacchi contro le comunità costiere più isolate e piccole imbarcazioni, ma non rappresenteranno più una minaccia grave finché non riusciranno a creare un altro varco dimensionale. In questo caso, ogni Investigatore guadagna 1D6 Punti Sanità.

Se il portale viene distrutto e la maggior parte degli Amphark rimangono uccisi, i pochi superstiti rimarranno per qualche tempo a

infestare la zona, finché non verranno tutti eliminati. Se gli Investigatori estirpano per sempre la minaccia degli Amphark, ognuno di loro riceve ulteriori 1D4 Punti Sanità.

Personaggi Non Giocanti

Anthony Preston, programmatore di computer

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 12 INT: 15
COS: 11 FAS: 10 MAN: 12
TAG: 13 SAN: 60 EDU: 18

Bonus al Danno: 0

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Biblioteconomia 55%, Contrattare 12%,
Elettronica 21%, Riparazione Elettrica 24%,
Uso Computer 72%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Preston è un uomo magro che non sta fermo un attimo. Ha i capelli neri, il pizzetto e porta gli occhiali. Cerca di vestire con eleganza, ma la sua corporatura esile lo fa comunque apparire sciatto e trasandato. È un abile programmatore e ha lavorato a diversi progetti importanti. È un amico degli Wellston e anche di uno degli Investigatori. È pronto a fornire tutto l'aiuto possibile, ma non è molto portato per il combattimento.

Jack Randall, pescatore di gamberi

Caratteristiche:

FOR: 14 DES: 12 INT: 14
COS: 15 FAS: 10 MAN: 13
TAG: 14 SAN: 65 EDU: 15

Bonus al Danno: +1D4

PF: 15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Chimica 20%, Contrattare 35%, Intrufolarsi 10%, Orientamento 10%, Pilotare Barche 45%
Pronto Soccorso 45%, Raggirare 21%,
Riparazione Elettrica 20%.

Armi:

Fucile semiautomatico AR-15 (45%), Danno 2D8, Gittata 130 m, Attacchi 1 o raffica di 3, Caricatore 30, PF 11, Malfunzionamento 97.

Descrizione:

Randall è un uomo di mezza età con capelli castani e occhi marroni. Ha una strana cicatrice sulla parte sinistra del volto, causata

da una sostanza chimica. Ha servito come soldato di fanteria nella Guerra del Golfo. Dopo la guerra, il suo fisico ha avuto un tracollo ed è tornato a casa, dove ha iniziato a lavorare con suo fratello su una barca da pesca dei gamberi. Spesso Randall soffre terribilmente a causa delle sostanze chimiche cui è stato esposto durante la guerra. Nonostante questi attacchi, è un bravo stratega e farà del suo meglio per organizzare la difesa della città contro gli Amphark.

David LeBlanc, capo della polizia

Caratteristiche:

FOR: 14 DES: 11 INT: 12
COS: 11 FAS: 12 MAN: 12
TAG: 12 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: +1D4

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Ascoltare 35%, Convincere 31%, Guidare Automobili 40%, Individuare 25%, Intrufolarsi 24%, Legge 20%, Psicologia 25%.

Armi:

Pistola semiautomatica Glock 17,9mm (45%), Danno 1D10, Gittata 20 m, Attacchi 3, Caricatore 17, PF 8, Malfunzionamento 98.

Descrizione:

LeBlanc è il capo della polizia della cittadina di Sandport. È alto, magro e assomiglia a uno spaventapasseri. È un uomo tranquillo che preferisce risolvere i problemi con il dialogo, cosa che gli è valsa il rispetto dell'intera comunità. Non crede ai mostri marini e altre stranezze simili e, anche se ascolterà pazientemente tutto quello che gli Investigatori hanno da dirgli in proposito, occorrerà presentargli delle prove concrete prima che si decida a entrare in azione.

Poliziotto medio

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 13 INT: 12
COS: 12 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 14 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: +1D4

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Armi:

Sfollagente (30%), Danno 1D6+BD, PF 4.

Pistola semiautomatica Glock 17,9mm (45%), Danno 1D10, Gittata 20 m, Attacchi 3, Caricatore 17, PF 8, Malfunzionamento 98.

Franchi SPAS cal 12 (50%), Danno 4D6/2D6/1D6, Gittata 50/20/10 m, Attacchi 1, Caricatore 8, PF 6, Malfunzionamento 98.

Descrizione:

Un tipico agente di polizia, quasi del tutto impreparato ad affrontare l'orrore degli Amphark.

Cittadino medio

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 12 INT: 12
COS: 11 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 14 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: 0

PF: 13 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Armi:

Pugno (50%), Danno 1D3+BD.

Descrizione:

Un tipico cittadino, una persona normale che non crede veramente negli orrori dei Miti. La maggior parte di loro finirà vittima degli Amphark.

Creature dei Miti

Ampharks, Razza Indipendente Minore

Caratteristiche:

	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4
FOR:	3D6+6	16-17	18	21	16	19
COS:	3D6	10-11	12	12	13	14
TAG:	3D6+6	16-17	19	15	19	21
INT:	3D6	10-11	11	12	13	11
MAN:	3D6	10-11	12	11	13	12
DES:	3D6	10-11	13	11	13	11
PF:		13-14	16	14	16	18

MOV: 8/10 nuotando

BD: +1D6 +1D6 +1D4 +1D6

Arma	%Att	Danno
Artiglio	25%	1D6+BD
Morso	25%	1D8+BD

Armatura: nessuna.

Incantesimi: gli Amphark hanno il 40% di possibilità di conoscere 1D3 incantesimi. La scelta è limitata a Contatta Prole Stellare di Cthulhu, Crea mucillagine e Crea portale.

Abilità: nessuna.

SAN: vedere un Amphark causa la perdita di 0/1D6 Punti Sanità.

Descrizione:

Gli Amphark (o "Squali Anfibi") provengono da un lontano pianeta colonizzato e dominato dalla Prole Stellare, che li schiavizzò e li

costrinse a erigere delle città sottomarine. La Prole Stellare costruì sul pianeta dei portali verso altri mondi, inclusa la Terra.

Gli Amphark sono alti in media 2,1 metri e hanno la carnagione di colore grigio chiaro, con il ventre bianco. Gli occhi sono completamente neri e hanno le branchie sulla gola. Mani e piedi hanno tre dita che terminano con degli artigli e la bocca è molto grande e piena di diverse file di denti simili a quelli degli squali. Dalla schiena fuoriesce una piccola pinna e alcuni hanno delle piccole code, del tutto inutili a fini pratici. Sono creature anfibie.

Questi esseri hanno bisogno sia di nutrimento fisico che mentale. Devono mangiare grandi quantità di carne, ma hanno anche bisogno di "cibarsi" della paura e della sofferenza degli altri. Le sensazioni empatiche generate da queste due emozioni trasmettono agli Amphark un grande piacere. Maggiori sono terrore e tormento, più grande è l'appagamento degli Amphark.

Queste creature hanno una natura abbastanza contraddittoria. Da una parte, sono maestri nel tendere agguati ed elaborano dei piani complicati per causare il maggior panico possibile nelle vittime. Ad esempio, sono abilissimi nel rapire persone dalle imbarcazioni o dalle case senza lasciare nessuna traccia. La tattica preferita dagli Amphark è quella di far scomparire delle persone, creando così quell'atmosfera di paura e inquietudine che trovano così soddisfacente. Dall'altro lato, sono anche degli assassini spietati, che spesso cadono preda della frenesia omicida e perdono del tutto la ragione. Mentre si trovano in questo stato, si gettano contro gli avversari per squartarli con denti e artigli, dimenticando tutte le armi e i piani che avevano così attentamente preparato in precedenza.

Sul loro mondo, gli Amphark che non sono stati schiavizzati vivono in tribù, costantemente in guerra una contro l'altra per il possesso delle limitate risorse disponibili. Le battaglie avvengono spesso per il controllo delle poche città abbandonate dalla Prole Stellare e dei portali ancora utilizzabili.

Alcuni Amphark hanno appreso come creare nuovi portali oppure a riattivare quelli abbandonati dalla Prole Stellare. Dai loro

padroni hanno inoltre imparato a plasmare un'orribile mucillagine che può animare i cadaveri delle creature viventi.

Scheletri animati dalla mucillagine

Caratteristiche:

	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4
FOR:	2D6	7	11	6	8	7
COS:	1D6	3	2	3	4	3
TAG:	3D6	10-11	14	11	12	13
INT:	3	3	3	3	3	3
MAN:	1D6	3	2	1	4	4
DES:	2D6	7	9	6	8	10

PF: vedi sotto.

MOV: 7

BD: 0 +1D4 0 0 0

Arma %Att Danno

Arma bianca DES×5% quello dell'arma+BD
(molti sono armati con mazze, clave e randelli improvvisati)

(Attacco) 45% 30% 40% 50%

(Danno) 1D6 1D4 1D6 1D6

Armatura: nessuna.

Incantesimi: nessuno.

Abilità: nessuna.

SAN: vedere uno scheletro animato dalla mucillagine causa la perdita di 1/1D6 Punti Sanità.

Descrizione:

Gli Amphark hanno imparato come creare un organismo con limitati poteri di telecinesi. Quando viene posto a contatto con uno scheletro, è in grado di animare le ossa per farle agire secondo le istruzioni ricevute. Questi esseri rianimati sono però vulnerabili agli agenti nocivi per gli organismi viventi (come i veleni). Hanno l'aspetto di normali scheletri coperti di ammassi di melma e mucillagine, che gocciola e si muove come se fosse viva, formando dei viscidati tentacoli che si contorcono e si dimenano spaventosamente. Questi scheletri vengono solitamente utilizzati per scatenare il panico e in combattimento vengono usati come "carne da macello". La mucillagine è molto resistente ai danni causati da proiettili e lame, ma viene facilmente eliminata da fuoco e veleni. Inoltre, deve essere mantenuta costantemente umida.

Dato che questi scheletri animati sono essenzialmente composti da ossa e mucillagine, non subiscono danno addizionale dai colpi critici o dalle Penetrazioni Speciali. Quando

vengono feriti, non perdono Punti Ferita, ma ogni punto di danno che subiscono ha un 3% di possibilità di distruggerli (sono leggermente più difficili da eliminare rispetto ai normali scheletri animati). Quando uno scheletro animato viene distrutto, anche la mucillagine viene smembrata e si deposita a terra, formando una poltiglia putrida e puzzolente.

In combattimento, gli scheletri possono brandire armi bianche con una percentuale di attacco pari a DES×5 oppure fare a brandelli gli avversari con le loro mani ossute.

Le statistiche fornite sono per scheletri animati da ossa umane.



Zombi animati dalla mucillagine

Caratteristiche:

	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4
FOR:	3D6	10-11	13	10	12	15
COS:	3D6	10-11	15	10	13	12
TAG:	3D6	10-11	13	11	11	13
INT:	3	3	3	3	3	3
MAN:	1D6	3	4	2	3	5
DES:	2D6	7	8	5	7	8

PF: 10-11 14 11 12 13

MOV: 6

BD: 0 +1D4 0 0 +1D4

Arma %Att Danno

Arma bianca DES×5% quello dell'arma+BD
(molti sono armati con mazze, clave e randelli improvvisati)

(Attacco) 40% 25% 35% 40%

(Danno) 1D6 1D6 1D6 1D6

Armatura: nessuna.

Incantesimi: nessuno.

Abilità: nessuna.

SAN: vedere uno zombi animato dalla mucillagine causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

Descrizione:

Gli Amphark hanno imparato come creare un organismo con limitati poteri di telecinesi. Quando viene posto a contatto con un cadavere, è in grado di animarlo e farlo agire secondo le istruzioni ricevute. Questi esseri rianimati sono però vulnerabili agli agenti nocivi per gli organismi viventi (come i veleni). Gli zombi rianimati hanno l'aspetto di cadaveri pallidi e rigonfi, con tentacoli di mucillagine che fuoriescono dagli orifizi e dagli occhi, contorcendosi disgustosamente. Quando uno di questi zombi viene distrutto, la mucillagine trabocca da occhi, bocca, naso e dagli altri fori corporei, offrendo uno spettacolo davvero disgustoso.

Questi zombi vengono solitamente utilizzati per scatenare il panico e in combattimento vengono usati come "carne da macello". La mucillagine è molto resistente ai danni causati da proiettili e lame, ma viene facilmente eliminata da fuoco e veleni. Inoltre, deve essere mantenuta costantemente umida, il che non è generalmente un problema dato che si trova all'interno di un corpo umano in decomposizione.

Dato che i corpi animati sono già cadaveri e la mucillagine non ha organi, gli zombi non subiscono danno addizionale dai colpi critici o dalle Penetrazioni Speciali. Le armi capaci di Penetrazioni Speciali infliggono 1 Punto Ferita e tutte le altre metà del danno normale.

In combattimento, gli zombi possono brandire armi bianche con una percentuale di attacco pari a $DES \times 5$ oppure colpire gli oppositori con le loro mani putrefatte.

Le statistiche sono per zombi animati da cadaveri umani, che vengono creati usando i corpi dei cittadini uccisi.

Incantesimi**Crea mucillagine**

Questo incantesimo permette di creare una ripugnante creatura di mucillagine che può animare ossa e cadaveri. Innanzitutto il lanciatore deve ammassare una quantità sufficiente di materiale organico composta principalmente da alghe, ciano batteri, muffe e simili. Dopodiché deve staccare con un morso un brandello di carne del proprio corpo (subendo 1D2 Punti Ferita di danno) e aggiungerlo alla poltiglia. Quindi deve recitare la formula dell'incantesimo, mentre lascia colare il sangue che gli esce dalla ferita sopra la massa viscida. Una volta che il lanciatore ha perso altri 2 Punti Ferita a causa del dissanguamento, deve spendere 3 Punti Magia. L'ammasso di mucillagine è finalmente pronto per animare uno scheletro o un cadavere. Deve però essere "ricaricato" ogni 24 ore con la spesa di un ulteriore Punto Magia, oppure si disgregherà e lo zombi (o lo scheletro) andrà in pezzi.

Indizi per gli Investigatori

Indizio ♠

Secondo una leggenda degli Indiani d'America, un gruppo di giovani cacciatori che erano andati a nuotare nell'oceano vennero attaccati e uccisi — tutti tranne uno — da spiriti maligni emersi dal mare. Il sopravvissuto fuggì e ritornò alla tribù, raccontando ciò che era accaduto. Il fratello di una delle vittime, che era un grande guerriero, si mise alla guida di un gruppo di guerrieri e si recò sul luogo della tragedia. I guerrieri combatterono per tre giorni e tre notti contro i malvagi spiriti del mare, finché non riuscirono a ricacciarli tutti attraverso il buco nell'oceano dal quale provenivano. La storia si conclude dicendo che venne creato un gruppo di osservatori, che avevano il compito di attendere il ritorno degli spiriti maligni dal mare.

Estratto da *Leggende degli Indiani d'America*
di Daniel Marchek, 1973

Indizio ♣

Nel 1698 un piccolo veliero fu avvistato alla deriva lungo la costa dell'attuale Massachusetts. Un gruppo di persone partirono con una barca a remi e salirono a bordo. Secondo il diario di Daniel Weatherspoon, uno dei partecipanti alla spedizione, non trovarono nessuno a bordo, ma non c'erano segni di lotta sul veliero. Weatherspoon scrive che, secondo lui, la ciurma fosse stata colpita da una qualche malattia e che si fosse gettata in mare, in preda alla pazzia. Anche il diario di bordo, trovato sul veliero, non forniva alcuna indicazione in merito a ciò che poteva essere accaduto. L'ultima annotazione riporta che il veliero si stava avvicinando a una zona della costa «dove gli indiani sorvegliano il mare». Il capitano scrive inoltre che uno dei marinai aveva visto una sirena durante il suo turno di guardia notturno. Forse qualche strana malattia o forma di pazzia si è impadronita della ciurma? O la spiegazione è più semplice? Magari c'è stato un ammutinamento o i pirati hanno assaltato il veliero. Potrebbe esserci qualcosa di misterioso dietro a questa storia, visto che la zona nella quale è stata ritrovata la nave alla deriva ha una fama sinistra.

Estratto da *Leggende inglesi del Nuovo Mondo*, di Jonathan Weber, 1966

Indizio ♥

Credo che il Capitano Blake sia d'accordo col Diavolo stesso. Alcuni dicono di averlo visto di notte in riva al mare, intento a gettare qualcosa nell'acqua.

Le voci dicono che Blake sia un adoratore del Diavolo. Ma è ovvio che sia immischiato in qualche affare poco pulito e che usi queste voci per tenere lontani i curiosi.

Molte persone della zona sono scomparse. Alcuni dicono che sono annegati in mare. Altri parlano di incidenti nei boschi. Sally Jane sostiene che la colpa è della nave nera che arriva durante la notte e se ne va prima dell'alba.

Estratto da diverse riviste di storia e altri documenti della locale biblioteca

Indizio ♦

Donald Blake, fratello del tristemente famoso Capitano Blake, è morto stanotte nel sonno. Donald era benvenuto da tutti e ci mancherà molto. Le esequie si terranno sabato prossimo a mezzogiorno.

Estratto da un articolo di giornale del 1924

Omicidio – suicidio a Casa Blake – Una tragedia si è abbattuta oggi sulla nostra tranquilla cittadina. La polizia riporta che David Westingwood ha ucciso sua moglie Mary, con cui era sposato da 10 anni, prima di togliersi la vita impiccandosi. Gli amici raccontano che David aveva recentemente mostrato segni di depressione, ma non avrebbero mai sospettato che potesse compiere un atto del genere. Un'amica di famiglia, Janet Selkin, ha dichiarato che «David è sempre stato una persona tranquilla. Non l'ho mai nemmeno sentito alzare la voce con la moglie. Siamo tutti scioccati. Scioccati e sconvolti.» Si tratta dell'ultimo evento, in ordine di tempo, legato alla fama sinistra di Casa Blake.

Estratto da un articolo di giornale del 1982

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 versioni 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