

L'area di servizio

Michael C. LaBosiere



CHIMERAE

L'area di servizio

Avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Autore:

Michael C. LaBossiere

Immagine di copertina:

Image by 3979284 from Pixabay

<https://pixabay.com/illustrations/time-desert-loneliness-photomontage-1926240/>

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

Copyright © 2019
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA47 – 1ª Edizione – Novembre 2019

Elenco delle abbreviazioni usate

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

Introduzione

In questa avventura gli Investigatori sono chiamati in soccorso da un amico, il cui figlio e la nuora sono scomparsi durante un viaggio a est di Los Angeles. Durante la ricerca della coppia scomparsa i personaggi si imbattono in un antico orrore. Questa avventura è ambientata negli anni '90 ma può essere adattata a qualsiasi altro periodo con le opportune modifiche.

Informazioni per il Custode

Questa avventura mette gli Investigatori di fronte a un malvagio Spirito della Polvere. Queste creature soprannaturali dimorano nelle zone più aride e desolate della Terra, ma alcune non aspettano altro che portare sofferenza e terrore tra gli uomini. Una giovane coppia in viaggio ha avuto la sfortuna di incontrare uno di questi maligni esseri in un'area di servizio. Mentre David Holpen stava facendo una breve passeggiata nel deserto, è stato attaccato e posseduto da uno Spirito della Polvere. È tornato all'auto, ha ucciso la moglie e quindi ha abbandonato il corpo e il veicolo nel deserto. Da quel momento lo Spirito della Polvere sta vagabondando per le strade, per soddisfare il suo desiderio di malvagità.

Coinvolgere gli Investigatori

Uno degli Investigatori viene contattato da un amico o un collega, Frederick Holpen. Questi gli riferisce che suo figlio David e sua nuora Jean sono scomparsi mentre viaggiavano a est di Los Angeles. Li ha sentiti per l'ultima volta quando gli hanno telefonato da un'area di servizio lungo la Route 66. Stavano per entrare nel deserto del Mojave e avrebbero richiamato una volta raggiunto un hotel. Non ha avuto altre notizie e non sono mai arrivati a casa dell'amico che dovevano incontrare il giorno seguente.

Holpen racconta di essersi rivolto alla polizia, ma non sono state trovate tracce degli scomparsi. Teme che sia accaduto qualcosa di terribile a suo figlio e a sua nuora e chiede agli Investigatori di prendere in mano le indagini. Holpen è un investitore qualificato e, se necessario, è in grado di finanziare i personaggi.

Indagini

La zona

Gli scomparsi hanno telefonato per l'ultima volta da un'area di servizio lungo la Route 66, vicino a San Bernardino, durante il loro viaggio in direzione est. La strada attraversa il deserto del Mojave, un luogo estremamente caldo e desolato.

Frederick Holpen

Holpen è in grado di fornire agli Investigatori la descrizione e alcune fotografie delle due persone scomparse. Può anche dire ai personaggi da quale area di servizio ha ricevuto la telefonata del figlio.

Prime indagini

Probabilmente gli Investigatori cercheranno di parlare con qualcuno che potrebbe aver visto i due scomparsi. Se chiedono in giro nei vari ristoranti e nelle pompe di carburante della zona, riusciranno a trovare un paio di persone che si ricordano di aver visto la coppia. Tuttavia, non saranno in grado di scoprire molto altro di interessante.

Polizia

A un certo punto delle indagini, gli Investigatori potrebbero anche decidere di parlare con la polizia. Gli agenti Bakerfield e Perez hanno effettuato le ricerche della coppia scomparsa. Riferiscono di aver controllato in tutte le aree di servizio e gli hotel, e persino ai margini dell'autostrada, per cercare l'automobile. Altri poliziotti hanno controllato ulteriori tratti di strada verso est, ma senza trovare segni delle persone scomparse. La polizia si comporterà in maniera amichevole ma non sarà in grado di fornire molte informazioni utili. Se gli Investigatori si comportano con educazione e chiedono se c'è qualcosa di strano nella zona, Perez li informa che ultimamente si è avuto un incremento significativo del numero di veicoli abbandonati lungo l'autostrada e anche un piccolo aumento dei casi di scomparsa di persone.

Aree di servizio

Gli Investigatori potrebbero anche decidere di fare qualche indagine nelle aree di servizio. Queste ricerche portano però a ben poco di

concreto. Tuttavia, potrebbero fare una scoperta abbastanza sconcertante. In tre aree di servizio (quella da dove ha telefonato la coppia scomparsa è l'area in mezzo alle altre due) ci sono diverse automobili parcheggiate che sono ricoperte da uno spesso strato di polvere. Un'ispezione più approfondita rivela che si trovano lì da diverso tempo. Alcune sono state semplicemente abbandonate, mentre altre appartengono alle vittime dello Spirito. Se gli Investigatori fanno qualche ricerca sulle targhe, scoprono che alcune delle auto appartengono in effetti a delle persone scomparse. Nessuno ha però fatto denuncia alla polizia stradale, per cui gli agenti non hanno svolto ricerche specifiche sulle automobili. Molti degli scomparsi stavano infatti intraprendendo dei lunghi viaggi, per cui nessuno è al corrente della loro scomparsa.



In una delle aree di servizio, un **Tiro Individuare o Seguire Tracce** permette di scoprire i segni lasciati da un'auto che si è inoltrata direttamente nel deserto. Se gli Investigatori seguono la pista per mezzo miglio, trovano l'auto di Holpen coperta da un telo. È completamente nascosta dalla polvere e dalla sabbia, per cui è impossibile notarla da lontano, ma comincia a palesarsi solo quando ci si avvicina a circa un quarto di miglio. All'interno dell'auto c'è il cadavere seminudo e rinsecchito di Jean Holpen. Il corpo reca i segni di un trauma contusivo e di violenza sessuale (perpetrata dallo Spirito nel corpo di Holpen). Un'autopsia rivela che la donna è morta per disidratazione.

Juan Cortez

Se gli investigatori incontrano Juan Cortez prima che avvengano gli eventi descritti nel

paragrafo "Incontro sull'autostrada", questi è disposto a parlare con loro, sempre che siano amichevoli e interessanti. Se i personaggi menzionano le persone scomparse, si mostra alquanto comprensivo, anche se probabilmente non farà parola dell'esperienza avuta con lo Spirito della Polvere.

Jesus Martinez

Se gli Investigatori parlano con Martinez dopo che si sono verificati i fatti del paragrafo "Incontro sull'autostrada", questi fa il nome di Cortez mentre parla con la polizia stradale. Se i personaggi colgono l'occasione per contattarlo e si comportano in maniera appropriata, Perez gli racconta una storia avvenuta trent'anni prima:

"Circa trent'anni fa, quando ero un giovanotto, stavo gironzolando senza una meta precisa. Un giorno mi trovavo alla caserma dei pompieri e mi stavo rinfrescando con l'acqua degli idranti, quando arrivò un'auto malridotta con a bordo un gruppo di uomini dall'aria determinata e coperti di polvere. Offrirono ai pompieri un bel mazzo di banconote per affittare dei mezzi e altro equipaggiamento, e uno degli uomini mi chiese se volevo fare un po' di soldi con un lavoro pericoloso. Ero giovane e spericolato, per cui accettai. Beh, ci inoltrammo nel deserto con i veicoli e preparammo l'attrezzatura. Io avevo una vecchia pompa a spalla, mentre gli altri trafficavano con i tubi e le manichette antincendio. Un vecchio, che sembrava un indiano, iniziò a tracciare dei segni per terra e a salmodiare qualcosa. Dopo una mezz'ora il vecchio arrivò dal deserto letteralmente volando, vi giuro che non sto scherzando. Uno degli altri gli scaricò addosso un intero caricatore di Thompson, quel mitra da gangster. Qualcosa uscì fuori dal vecchio e tutti iniziarono a spruzzargli addosso dell'acqua. Mi gridarono di aiutarli, così iniziai anch'io a innaffiarlo, mentre gridavo come un ossesso. Quella creatura, qualunque cosa fosse, sembrava un uomo fatto di sabbia e polvere. Era evidente che l'acqua gli causava dolore e alla fine si dissolse in un mucchietto di terriccio ripugnante. Uno degli uomini mi diede 50 dollari e mi disse di tenere il becco chiuso con la polizia. Potete scommetterci che l'ho fatto. Sono sempre stato un uomo di sani principi morali, ma quello a cui avevo assistito

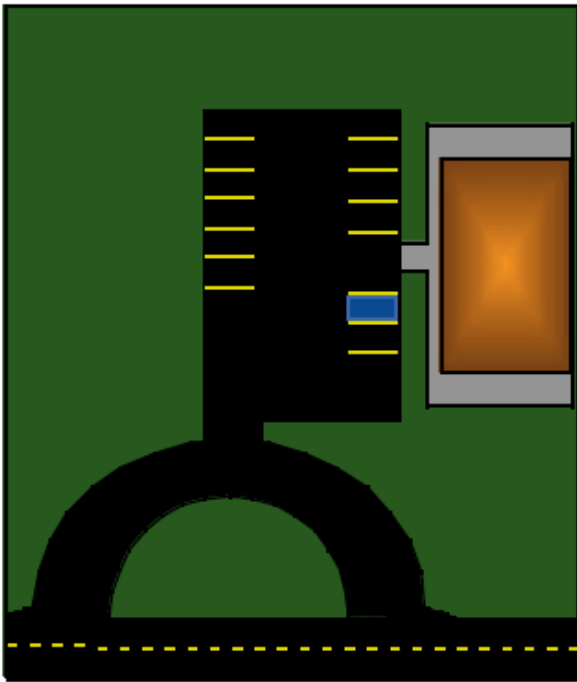
non era certo un omicidio. Anche se ero un pivello, mi sono subito reso conto che quella gente aveva liberato il mondo da qualcosa di estremamente malvagio.”

A seconda di quello che Martinez riferisce, Cortez potrebbe sospettare la presenza di un'altra di quelle “cose” nella zona. In questo caso, suggerisce agli Investigatori che ci sarà bisogno di un sacco d'acqua per eliminarla. Se gli viene chiesto qualcosa di più specifico sul rituale usato dall'indiano, risponde che non sa di cosa si sia trattato e non ha neanche capito bene quello che l'uomo ha realmente fatto. Comunque, è disposto a dare una mano ai personaggi se viene chiesto il suo aiuto.

Mappe

Le mappe raffigurano una tipica area di servizio lungo l'autostrada e possono essere usate per rappresentare tutte quelle visitate dagli Investigatori.

Esterno dell'area di servizio



Questa mappa mostra il percorso che permette di accedere all'autostrada, il parcheggio e l'edificio in cui si trova la stazione di servizio vera e propria. Il parcheggio è ben illuminato durante la notte. L'edificio è di cemento e sul davanti ci sono due fontanelle. Degli irrigatori automatici innaffiano regolarmente il prato e lo mantengono verde.

L'area di servizio viene pulita ogni una o due settimane, a seconda della sporcizia e dei fondi a disposizione. Solitamente è però tenuta in condizioni di efficienza. Ci sono buone possibilità che, in qualsiasi momento del giorno e della notte, nell'area di servizio siano presenti diverse persone. La distanza tra le aree è di circa 50 - 100 miglia.

Interno della stazione di servizio

La mappa mostra l'interno della stazione di servizio vera e propria.

Uomini:

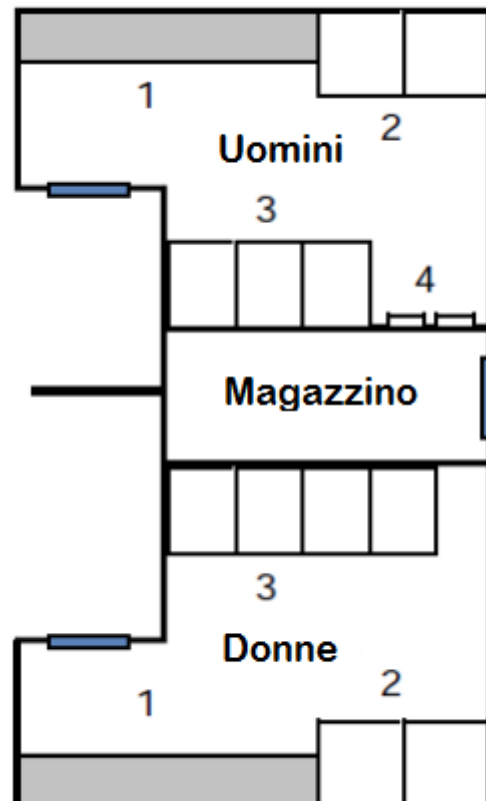
1. Lavandini.
2. Docce.
3. Bagni.
4. Orinatori.

Magazzino:

In questa zona ci sono materiali per pulizia, attrezzi, scorte e via dicendo. La porta è chiusa a chiave.

Donne:

1. Lavandini.
2. Docce.
3. Bagni.



Azione

Incontro sull'autostrada

A un certo momento dell'avventura, magari quando i giocatori stanno iniziando ad avere delle difficoltà a proseguire nelle indagini, mentre gli Investigatori stanno guidando sull'autostrada passano davanti a un'area di servizio. All'improvviso un grosso carro attrezzi proveniente dal parcheggio gli taglia la strada, sbanda e va a sbattere contro l'auto dei personaggi. L'automobile trasportata dal carro attrezzi finisce in mezzo alla carreggiata (un Custode particolarmente sadico potrebbe approfittare dell'occasione per causare ulteriori danni al veicolo dei personaggi e per far prendere loro un bello spavento).

Fortunatamente per gli Investigatori, una pattuglia della polizia stradale sta passando proprio in quel momento e si getta all'inseguimento del veicolo pirata. Dopo circa 10 miglia, Martinez (l'autista del carro attrezzi) decide di fermarsi. Se anche gli Investigatori hanno inseguito il fuggiasco, arrivano giusto in tempo per vedere Martinez che grida, in spagnolo, qualcosa riguardo a un uomo volante, mentre l'agente cerca di calmarlo. Se i personaggi si fermano, sentono tutta la storia con le proprie orecchie. Questo è, più o meno, il racconto di Martinez:

“Stavo entrando nel parcheggio, alla ricerca di un posto per riposarmi prima di riportare la macchina in città per delle riparazioni. Allora mi fermo e vedo qualcuno steso per terra. Scendo e mi avvicino per vedere cosa gli è successo. Ha la mascella fracassata e la faccia piena di escoriazioni. Quando guardo il suo petto, mi accorgo che è come esploso ed è completamente rinsecchito. In quel momento sento una donna che grida. Alzo lo sguardo e vedo che proprio sopra di me ci sono un uomo e una donna. Stavano lottando e ho sentito lo scricchiolio delle ossa quando lui le ha tirato il braccio. Quindi si è alzato da terra, proprio come quel tizio nella storia di Cortez. Stava trasportando la donna e veniva verso di me. Sono saltato sul mio camion e me la sono svignata come se avessi il diavolo alle calcagna.”

Se gli Investigatori accompagnano l'agente della polizia stradale al parcheggio, trovano

una Toyota con il motore acceso. Per terra ci sono una scarpa da tennis e del sangue secco.



Non ci sono tracce né del cadavere né della donna, perché lo Spirito li ha portati entrambi nel deserto. La macchina è di proprietà di Henry Carver e i suoi amici possono confermare che stava facendo un viaggio in compagnia della fidanzata, Helen Jones.

L'agente interroga gli Investigatori per cercare di scoprire se sanno qualcosa a proposito della faccenda e chiama sul posto una squadra per compiere ulteriori indagini. Martinez viene multato per guida pericolosa. Se i personaggi gli chiedono ulteriori informazioni su Cortez, sarà lieto di farglielo incontrare.

Scovare lo Spirito

Lo Spirito, che al momento si è impossessato del corpo di Holpen, trascorre la maggior parte del tempo percorrendo l'autostrada in cerca di nuove vittime. Preferisce aggredire le donne, ma è pronto ad attaccare chiunque quando ha bisogno di fluidi vitali. Lo Spirito della Polvere non lascia il deserto e si sposta lungo un tratto di autostrada lungo 150 miglia. Questo permette agli Investigatori di riuscire a rintracciarlo e distruggerlo.

Combattere lo Spirito

Una volta che gli Investigatori avranno trovato lo Spirito, quasi sicuramente vorranno eliminarlo. Per riuscirci, occorre compiere alcune azioni. Innanzitutto devono far uscire lo Spirito dal corpo che occupa. Possono riuscirci con un esorcismo magico, se i personaggi sono in grado di farne uno. Altrimenti possono ottenere lo stesso risultato uccidendo il corpo fisico dell'ospite oppure facendogli perdere i sensi. (Lo Spirito fugge immediatamente da un

corpo privo di conoscenza, perché è terrorizzato dal fatto di non poter vedere né sentire finché resta al suo interno.) Una volta che lo Spirito è stato fatto uscire dal corpo dell'ospite, può essere attaccato con mezzi magici oppure inzuppandolo d'acqua. Occorre una considerevole quantità d'acqua per distruggerlo, per cui gli Investigatori faranno bene ad avere a portata di mano qualcosa che gli permetta di riversare rapidamente molti litri d'acqua sullo Spirito.

Conclusione

L'avventura termina quando gli Investigatori sconfiggono lo Spirito o se vengono a loro volta battuti. Se i personaggi fuggono dalla zona, lo Spirito prima o poi abbandona il corpo di Holpen per trovarsene uno nuovo. Il cadavere di Holpen viene scoperto qualche tempo più tardi e la creatura continua nella sua frenesia omicida. Gli Investigatori che sono sopravvissuti all'avventura perdono 1D3 Punti Sanità se vengono a conoscenza della piega che hanno preso gli eventi.

Se invece i personaggi sconfiggono lo Spirito, guadagnano 1D8 Punti Sanità come ricompensa. Se riescono nell'impresa senza uccidere Holpen, ottengono altri 1D4 Punti Sanità addizionali.

Personaggi Non Giocanti

Kevin Bakerfield, agente della polizia stradale

Caratteristiche:

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

Bonus al Danno: +1D4

PF:15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Arti Marziali 25%, Convincere 35%, Guidare Auto 65%, Legge 30%, Lingua (Inglese) 70%, Lingua (Spagnolo) 19%, Pronto Soccorso 46%, Raggiare 38%.

Armi:

Semiautomatica 9mm (57%), Danno 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 8, Malfunzionamento 99.

Shotgun a pompa cal 12 (52%), Danno 4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

Sfollagente (41%), Danno 1D6+BD, PF 15.

Equipaggiamento:

Radio trasmittente, auto di pattuglia, due caricatori per la pistola, 50 proiettili per lo shotgun.

Descrizione:

Bakerfield è un agente della polizia stradale da sei anni. È di taglia superiore alla media, ha la pelle abbronzata, i capelli neri e gli occhi marroni. È una persona molto calma e ha un grande rispetto per la legge. Anche se è abbastanza religioso, non crede negli esseri soprannaturali e non presterà orecchio a miti e leggende al riguardo.

Jacob Hector Perez, agente della polizia stradale

FOR: 14 DES: 13 INT: 16
COS: 14 FAS: 11 MAN: 11
TAG: 10 SAN: 55 EDU: 15

Bonus al Danno: +1D4

PF:12 □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Arti Marziali 32%, Convincere 38%, Guidare Auto 56%, Legge 41%, Lingua (Inglese) 80%, Lingua (Spagnolo) 45%, Pronto Soccorso 41%, Raggiare 42%.

Armi:

Semiautomatica 9mm (57%), Danno 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 8, Malfunzionamento 99.

Shotgun a pompa cal 12 (52%), Danno 4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

Sfollagente (41%), Danno 1D6+BD, PF 15.

Equipaggiamento:

Radio trasmittente, auto di pattuglia, due caricatori per la pistola, 50 proiettili per lo shotgun.

Descrizione:

Perez è un agente della polizia stradale da quattro anni. È di corporatura media e in forma fisica eccellente. Ha i capelli neri e gli occhi marroni. Perez è laureato in legge e sta studiando per diventare avvocato. È abbastanza religioso ma, visto che suo nonno gli raccontava sempre leggende e storie fantastiche, crede un po' nel soprannaturale.

Jesus Martinez, ladro

FOR: 13 DES: 11 INT: 11
 COS: 13 FAS: 10 MAN: 11
 TAG: 13 SAN: 55 EDU: 11

Bonus al Danno: +1D4

PF:13 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Abilità:

Contrattare 44%, Guidare Auto 54%,
 Individuare 52%, Intrufolarsi 10%, Raggiare
 45%, Riparazione Meccanica 47%, Scassinare
 53%.

Armi:

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

Equipaggiamento:

Carro attrezzi, arnesi da meccanico.

Descrizione:

Martinez è di corporatura media e in buona forma fisica. Ha i capelli neri e gli occhi marroni. Ha frequentato il college per due anni prima di essere costretto ad abbandonare gli studi a causa della morte di entrambi i genitori nell'incendio della loro casa. Dopo questa tragedia la sua vita è andata allo sbando ed è diventato un criminale. In realtà segue dei rigidi principi morali e religiosi. Per questo motivo la sua fonte principale di guadagno è "recuperare" i veicoli abbandonati. Perciò gira sempre lungo le autostrade e nelle zone in cui può trovare la materia prima. Quando scova un'auto abbandonata, dà una rapida occhiata e poi, se ne vale la pena, la carica sul suo carro attrezzi. Martinez non è una persona aggressiva e non ha mai commesso alcun atto di violenza contro gli altri. Porta con sé una piccola semiautomatica, ma non ha intenzione di usarla a meno che non si imbatte in qualche serpente (per i quali ha una leggera fobia). Non crede nel soprannaturale. Conosce Juan Cortez perché lo ha incontrato quando lo scrittore stava scrivendo una storia sui nuovi vagabondi del deserto e aveva bisogno di testimonianze di prima mano.

**Juan Cortez, scrittore**

FOR: 11 DES: 10 INT: 14
 COS: 12 FAS: 13 MAN: 13
 TAG: 13 SAN: 65 EDU: 18

Bonus al Danno: 0

PF:13 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Abilità:

Biblioteconomia 63%, Convincere 45%,
 Lingua (Inglese) 95%, Lingua (Spagnolo) 65%,
 Occulto 57%, Psicologia 59%, Riparazione
 Meccanica 34%, Seguire Tracce 27%, Storia
 58%.

Armi:

Semiautomatica cal .45 (41%), Danno
 1D10+2, Gittata 15 m, Attacchi 1, Caricatore
 7, PF 8, Malfunzionamento 00.

Equipaggiamento:

Furgone, PC portatile, modem portatile.

Descrizione:

Juan Cortez ha scritto diversi libri di successo su argomenti come i miti del selvaggio west e le leggende dei nativi americani. È alto e magro, con i capelli grigi, barba e baffi. Ha gli occhi marroni. Cortez viaggia per tutto il west alla ricerca di nuovo materiale per le sue storie.

Da giovane, quando aveva una trentina d'anni, ha avuto un incontro ravvicinato con uno Spirito della Polvere. È sopravvissuto e ha imparato come distruggere queste creature. Come conseguenza di questa esperienza, crede ciecamente nel soprannaturale ed è sicuramente disposto a dare una mano agli Investigatori.

Spirito della Polvere

Gli Spiriti della Polvere sono esseri soprannaturali che non fanno parte dei Miti. Esistono da quando si sono formati luoghi estremamente aridi e polverosi, come i deserti. Molte di queste creature sono profondamente malvagie e si deliziano nel distruggere gli esseri viventi strappando loro i fluidi corporei.

Nella loro forma naturale, gli Spiriti della Polvere hanno il busto vagamente umano, la testa priva di fattezze e la parte inferiore del corpo simile a un turbine. Sembrano essere composti di polvere e sabbia che ruotano in continuazione. In questa forma possono spostarsi volando e sono in grado di infilarsi in tutte le aperture in cui può passare la sabbia che li compone (anche se ciò potrebbe

richiedere un po' di tempo). Non possono essere danneggiati dalla maggior parte delle armi. Sono vulnerabili soltanto alla magia oppure inzuppandoli abbondantemente con grandi quantità d'acqua. ogni gallone (che equivale a circa 4 litri) d'acqua che colpisce lo Spirito gli sottrae un Punto Magia. Quando i suoi Punti Magia arrivano a zero, la creatura muore. Lo Spirito può anche essere disperso da uno spostamento d'aria estremamente intenso (come quello causato da un'esplosione) oppure risucchiato da dispositivi aspiranti di grande potenza. Tuttavia, questi ultimi due metodi non gli causano un danno vero e proprio e la creatura sarà in grado di riformarsi molto velocemente. Gli Spiriti sono anche molto abili nel fuggire dai luoghi chiusi, visto che possono passare attraverso le aperture più piccole. Nella loro forma originale, sono in grado di danneggiare le creature viventi entrando in contatto con i loro bersaglio e risucchiandone i fluidi corporei. Questo attacco infligge 1D8 Punti Ferita e lascia sulla vittima dei segni simili a quelli della disidratazione e delle bruciature causate dal sole. Uno Spirito può anche colpire un bersaglio dalla distanza. Questo attacco è efficace fino a 100 metri e causa 1D2 Punti Ferita di danno per ogni Punto Magia speso dallo Spirito. Questo potere può essere usato sia dallo Spirito nella sua forma originale che mentre occupa un altro corpo.

Lo Spirito della Polvere può impossessarsi degli uomini e molti sfruttano questa possibilità per vivere l'esperienza di usare un corpo in carne e ossa. Per impadronirsi di una vittima, uno Spirito deve entrare in contatto diretto con essa. Quindi confronta sulla Tabella della Resistenza il suo MAN con quello del bersaglio. Se lo Spirito vince il confronto, la vittima perde 1D6 Punti Magia. Quando il bersaglio perde tutti i Punti Magia, lo Spirito si impossessa del corpo. Viceversa, se lo Spirito ha la peggio nel confronto, perde 1D6 Punti Magia e quando questi arrivano a zero viene distrutto. Ovviamente lo Spirito interrompe il duello quando il valore dei suoi Punti Magia si abbassa troppo. Essere posseduta da uno Spirito della Polvere causa alla vittima la perdita di 1D8 Punti Sanità. Mentre la vittima è controllata non si rende conto di quello che le accade intorno e, se

sopravvive, non ha memoria di quello che è successo.

Una volta che uno Spirito si è impossessato di una persona, ha il controllo completo del corpo, ma non ha accesso alle memorie o alle abilità della vittima. Può però apprendere delle capacità che gli semplificheranno la vita mentre è nella forma corporea di carne e ossa. Vista la natura dello Spirito, il corpo si carica di maggiore energia e diventa più forte e robusto. Al contempo, lo Spirito tende però a prosciugare il corpo che controlla, cosa che si manifesta con un'accentuata secchezza e fragilità della pelle e con la mancanza di sudorazione. Il corpo della vittima perde due punti di COS per ogni giorno in cui è posseduto e muore quando il punteggio di COS arriva a zero. Questa diminuzione può essere ovviata prosciugando altri esseri viventi. Per ogni 10 Punti Ferita che lo Spirito risucchia in un giorno, la perdita di COS si riduce di un punto. La diminuzione della COS è permanente e la vittima non può recuperare in alcun modo i punti persi, anche se sopravvive alla terribile esperienza (il Custode potrebbe decidere di fare un'eccezione qualora lo Spirito dovesse impossessarsi di un Investigatore). Uno Spirito solitamente abbandona un corpo una volta che il punteggio di COS dell'ospite è ridotto alla metà di quello originale. Ciò solitamente significa la morte del malcapitato, perché solitamente questi si risveglia indebolito e in una zona desolata, in cui non gli sarà facile sopravvivere. Uno Spirito può essere costretto ad abbandonare un corpo uccidendo la vittima o tramite un esorcismo magico. Alla fine di ogni giornata, lo Spirito deve spendere cinque Punti Magia per mantenere il controllo dell'ospite. Se non è in grado di farlo, deve lasciare il corpo e la vittima ritorna in possesso delle proprie facoltà. Uno Spirito può entrare in un corpo ogni 10 anni per ogni cinque Punti Magia che possiede. Per esempio, uno Spirito con MAN 20 non può entrare in più di quattro corpi nell'arco di 10 anni.

Quando si è impossessato di un corpo, lo Spirito è in grado di attaccare toccando le vittime e disidratandole. Questo processo lascia dei segni sulla pelle dei bersagli. Può anche usare l'attacco a distanza descritto in precedenza. Lo Spirito può inoltre attaccare

con armi ordinarie, anche se solitamente non lo fa mai. Il corpo di cui si è impossessato resta di carne e sangue, pertanto è vulnerabile ai normali attacchi. Uccidere il corpo dell'ospite non danneggia lo Spirito, che può cercare di spostarsi all'interno di un'altra vittima.

Mentre occupa un corpo, uno Spirito solitamente si lascia andare ad atti sregolati di violenza e piacere, indulgendo in eccessi di vario tipo. Molti uccidono semplicemente per il piacere di farlo. Sono intelligenti e astuti, ma la loro natura malvagia li rende inclini a smoderatezze che li fanno essere meno cauti. Gli Spiriti sono anche costretti a rimanere

all'interno di una particolare area geografica, che può raggiungere anche 300 miglia di territorio (ciò è dovuto al fatto che lo Spirito è stato letteralmente "creato dalla polvere" da una qualche maligna entità responsabile della sua evocazione).

Il primo corpo che lo Spirito di questa avventura occupa è quello di David Holpen. Il secondo corpo di cui sono riportate le statistiche è invece quello di Gus Jacobs, un aspirante giocatore di football. Lo Spirito si impossesserà eventualmente di altri corpi, se dovesse presentarsene la necessità.

Caratteristiche:	Tiro	Media	Corpo n. 1 (David Holpen)	Corpo n. 2 (Gus Jacobs)
FOR	3D6×2*	20-22	24	34
COS	3D6×2*	20-22	28	26
TAG	2D6+6*	12	13	15
INT	3D6	10-11	14	14
MAN	4D6	14	20	20
DES	3D6*	10-11	13	15
PF:		16-17	21	21
MOV:	8 (in un corpo umano), 16 (in un corpo umano in volo), 30 (forma naturale)			
BD:		+1D4	+1D6	+2D6

* Queste caratteristiche si applicano solo quando lo Spirito è all'interno di un corpo, altrimenti ha soltanto i punteggi di INT e MAN.

Arma	%Att	Danno
Tocco (forma umana)	60%	1D6
Pugno (forma umana)	65%	1D3+BD
Disseccare (forma naturale)	65%	1D8

Armatura: nessuna.

Abilità: questo particolare Spirito ha le seguenti abilità: Arrampicarsi 55%, Ascoltare 55%, Contrattare 25%, Guidare Auto 50%, Individuare 30%, Intrufolarsi 70%, Nascondersi 45%, Orientamento 45%, Psicologia 45%, Raggirare 65%, Saltare 55%, Scassinare 45%, Seguire Tracce 47%.

Note per il Custode:

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. 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