

CHA52

Lo stagno dei Woodson

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®
di Michael C. LaBossiere



CHIMERA E

Lo stagno dei Woodson

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®

Testo e mappe: Michael C. LaBossiere.

Copertina: Thomas Budach da [Pixabay](#) disponibile sotto licenza [Pixabay License](#).

Traduzione e grafica: Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2023 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA52 – 1ª Edizione – Maggio 2023

Abbreviazioni

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

Indice

Introduzione	2
Coinvolgere gli Investigatori	2
Informazioni per il Custode	3
Le indagini	4
La mappa	6
L'azione	7
Conclusione	7
Personaggi Non Giocanti	8
Creature dei Miti	8
Indizi	10

Introduzione

Questa avventura condurrà gli investigatori nella parte meridionale degli Stati Uniti, nel tentativo di smentire le dicerie secondo le quali un appezzamento di terreno è infestato. Sfortunatamente, l'agente immobiliare che ha assunto il gruppo svanirà nel nulla mentre sta mostrando a un potenziale cliente proprio la zona in questione.

La vicenda si svolge nella Florida dei giorni nostri. Con alcune modifiche, può comunque essere ambientata in un periodo temporale o in un luogo differente. L'avventura è abbastanza corta e non troppo complicata, ma non per questo meno pericolosa del normale.

Coinvolgere gli Investigatori

Uno degli Investigatori riceve un fax (o una lettera) da una vecchia amica dei tempi dell'università, Margaret Hilton. Anche se i due si sono persi di vista, Margaret è venuta a sapere, tramite amici comuni, delle particolari indagini svolte dall'Investigatore. Di seguito è riportata la copia del fax (o lettera) (vedi indizio ♣):

Lo stagno dei Woodson

Carissimo,

Come stai? Com'è possibile che siano trascorsi già tanti anni? I giorni passati all'università mi sembrano così vicini. Come ricorderai, sono sempre stata poco diplomatica, così vado diritta al punto.

Come avrai probabilmente saputo da Jane o David, sto lavorando come agente immobiliare a Tallahassee, in Florida. La mia compagnia è riuscita ad accaparrarsi un grosso appezzamento di terreno vicino a Tallahassee, una zona strategica per lo sviluppo futuro della cittadina. Come saprai, a Tallahassee ci sono più studenti universitari che scarafaggi, quindi potrei ottenere una bella commissione dalla vendita del terreno se riuscissi a piazzarlo a qualche costruttore diciamo... spregiudicato.

A questo punto, ti starai chiedendo perché la tua vecchia amica Margaret ha deciso di scriverti. Lo so che potrebbe sembrare strano, ma si dice che il terreno sia infestato da qualcuno o qualcosa. Alcune persone hanno persino sostenuto che è abitato da un mostro. Sembra assurdo che, al giorno d'oggi, uno dei migliori terreni edificabili della zona non sia stato ancora adeguatamente sfruttato per colpa di qualche sciocca superstizione. Questa è la cosa più strana: nessuno che in passato aveva comprato la terra è mai stato in grado di costruirci qualcosa. Ti dirò di più, nessuno ha mai voluto spiegare il vero motivo che lo ha indotto ad abbandonare tutti i progetti. Io penso che sia semplicemente una di quelle zone in cui nessuna attività sembra poter essere avviata con successo, proprio come il bar di Kevin all'università, che prima aveva ospitato la Taverna di Bill, il Ristorante di Sam e una ventina di altre attività, tutte miseramente fallite. Ma l'appezzamento è in una posizione perfetta per erigere una serie di residence e mini-appartamenti che potrebbero essere riempiti di studenti.

Credo che tu stia ancora chiedendoti per quale motivo ti ho scritto. In breve, ho bisogno che qualcuno venga qui e faccia qualcosa per risolvere il problema della zona, smentendo le leggende popolari e via dicendo. Uno dei nostri vecchi amici mi ha detto che in passato ti sei occupato di casi simili e soprattutto che sei stato molto discreto in merito. Posso offrirti una percentuale del ricavato della vendita se riuscirai a darmi una mano nel concludere l'affare.

A Tallahassee c'è un aeroporto, anche se i voli che ci arrivano sono pochi e hanno orari impossibili. Comunque, fammi sapere se vuoi guadagnarti un po' di soldi facili.

*Margaret Hilton
Gulf Winds Immobiliare*

Se gli Investigatori accettano l'invito della Hilton, l'avventura può proseguire. La Hilton dirà loro che deve mostrare l'appezzamento di terreno a un potenziale cliente e che, non appena arrivano in città, devono chiamarla al cellulare. Se invece non accettano il lavoro, verranno a sapere della misteriosa scomparsa della donna.

Quando gli Investigatori arriveranno a Tallahassee e chiameranno la Hilton al telefono, non riceveranno risposta. Se decidono di telefonare o di recarsi direttamente all'ufficio dell'immobiliare, vedranno che la donna non c'è. Se riescono a convincere la segretaria di essere amici della Hilton, scopriranno che quel giorno non è venuta al lavoro e che l'impiegata è molto preoccupata della cosa. A questo punto, gli Investigatori dovrebbero aver capito che i guai sono già cominciati.

Informazioni per il Custode

Il terreno che la Hilton sta tentando di vendere è noto nella zona col nome di podere dei Woodson. La famiglia dei Woodson ebbe un discreto successo negli affari e dopo la Guerra Civile acquistò un vasto appezzamento di terra vicino a Tallahassee. Il terreno non fu mai sfruttato appieno, ma il Colonnello Woodson, che sposò una donna di Tallahassee, vi fece costruire una casa nel 1881. La famiglia Woodson mantenne una solida reputazione fino al 1945, quando John Woodson ritornò dalla guerra nel Pacifico.

Woodson era un pilota della marina e venne abbattuto nel 1943 sopra il Pacifico. Pensò di essere stato molto fortunato quando raggiunse una piccola isola, ma cambiò rapidamente idea dopo essere stato catturato dagli abitanti. Ben presto scoprì che i nativi, che appartenevano a una popolazione sconosciuta sia agli americani che ai giapponesi, erano cannibali e, peggio

Lo stagno dei Woodson

ancora, veneravano un orrore che dimorava nello stagno dell'isola.



Come conseguenza di continui maltrattamenti e torture, e soprattutto dopo aver visto con i propri occhi la creatura, Woodson impazzì e si unì agli adoratori del mostro. Nel 1945 venne "salvato" da un cacciatorepediniere americano e portò con sé una larva nata dall'orrore nella pozza.

Quando ritornò alla tenuta di famiglia, depositò la larva all'interno dello stagno e la nutrì con sangue di animali. Una volta cresciuta, la creatura chiese come nutrimento del sangue umano. Woodson gli portò l'anziana madre come prima vittima, e nel corso dei successivi quattro mesi continuò a nutrirla con altri esseri umani. Questo orrore finì quando David Woodson, fratello di John, tornò dall'Europa e capì che stava accadendo qualcosa di terribile. I due fratelli lottarono e durante lo scontro rovesciarono una lampada a olio, causando un incendio che distrusse interamente la casa. Entrambi perirono tra le fiamme, ma la creatura sopravvisse sul fondo dello stagno.

Non essendo più nutrita regolarmente, la cosa nello stagno entrò in stato di ibernazione, svegliandosi solo occasionalmente quando qualcosa disturbava il suo riposo. Molte persone e animali iniziarono a percepire che c'era qualcosa di "sbagliato" nella zona e cominciarono a evitarla. Col tempo, l'intera area si fece una brutta nomea, man mano che sempre più persone riferivano di strani rumori

o avvistamenti intorno allo stagno. A volte la creatura riusciva a catturare una vittima umana e, se la scomparsa veniva notata, non faceva altro che rinforzare la cattiva reputazione della zona.

Il terreno passò di mano molte volte, ma nessuno fu in grado di sfruttarlo economicamente. I lavoranti si davano malati oppure semplicemente non si presentavano e persino i proprietari avevano delle sinistre sensazioni riguardo all'appezzamento. Alla fine la zona venne invasa dalla vegetazione incolta e fu più o meno ignorata e quasi dimenticata, ma non da tutti.

Qualche anno fa, un gruppo di vagabondi stabilì un accampamento sul terreno vicino allo stagno. Appena la cosa percepì la loro presenza, attaccò immediatamente. La creatura li divorò tutti tranne uno, risparmiando la vita a Fred Burton in cambio della sua fedeltà. Fred servì bene la creatura, attirando ignare vittime tra le sue spire. In cambio, Fred poteva tenersi tutto il denaro e gli altri oggetti di valore della vittima.

Sfortunatamente, la Hilton si trovò a passare nella zona e decise di svolgere qualche indagine. Convinse il titolare dell'immobiliare ad acquistare l'appezzamento e quindi si mise al lavoro per venderlo, solo per scoprire che, a causa della reputazione della zona, nessuno sembrava interessato all'affare. A questo punto, decise di contattare gli Investigatori. La sera stessa in cui spedì il fax, portò un cliente a visitare l'appezzamento, ma la creatura era molto affamata quella notte. Quando vide i due camminare nella zona, Burton corse fuori dai cespugli e afferrò la valigetta della Hilton, facendo in modo che la donna e il cliente, Ted Nesk, lo inseguissero per recuperarla. Quando arrivò allo stagno, si fermò per permettere alla creatura di catturare la Hilton e Nesk. Dopo che il mostro ebbe terminato il suo disgustoso pasto, Burton si mise a cercare nell'acqua e riuscì a recuperare la borsa della donna e il portafogli dell'uomo. Quindi lasciò la macchina con cui i due erano arrivati in una zona malfamata, sperando che venisse rubata.

Le indagini

Di seguito sono riportate le informazioni utili che gli Investigatori potrebbero scoprire durante le ricerche.

Lo stagno dei Woodson

La Hilton e Nesk

Gli Investigatori possono avere notizie della Hilton al suo ufficio. Secondo le testimonianze di tutti, è una persona ligia al dovere, onesta e responsabile, proprio come la ricordava il suo amico Investigatore ai tempi dell'università. Non ci sono motivi per cui la Hilton avrebbe dovuto scomparire di propria volontà.

Ted Nesk è un dipendente di un'impresa di costruzioni, incaricato di acquistare lotti di terreno edificabile. L'impresa per cui lavora ha avuto alcuni guai per non aver rispettato la legge e lo stesso Nesk in passato è stato condannato per aver concluso alcuni affari poco chiari. Se gli Investigatori fanno qualche ricerca su di lui, scopriranno che non ci sono motivi plausibili per cui Nesk potrebbe aver fatto sparire la Hilton oppure essere scappato insieme a lei.

La polizia ha ritrovato la macchina della Hilton la sera stessa della scomparsa, guidata da alcuni teppisti. I ragazzi hanno dichiarato che uno straccione è arrivato con la macchina e quindi è sceso, allontanandosi e lasciandola con il motore acceso. La polizia ovviamente non crederà a questa versione dei fatti e i giovani saranno i primi sospettati.



I ragazzi (Tony Brown, Jamil Jackson e Henry Erics) hanno piccoli precedenti ma non sembrano essere tipi da uccidere due persone e rubare una macchina. La polizia non troverà alcuna prova che li accusa di aver fatto del male alla Hilton e a Nesk. Verranno comunque accusati del furto dell'auto e sbattuti in galera.

Se gli Investigatori riescono a parlare con loro oppure vengono a sapere delle deposizioni che hanno rilasciato (anche dalla polizia o dalla stampa locale) potranno avere una descrizione approssimativa di Burton. Comunque, la

descrizione si adatta praticamente a qualsiasi vagabondo.

Le ricerche al podere dei Woodson

I colleghi di ufficio della Hilton riferiscono che, quando la donna è stata vista per l'ultima volta, si stava recando da un cliente per portarlo a visitare il podere dei Woodson. La polizia ha compiuto una sommaria perlustrazione della zona (si tratta un'area piuttosto vasta, invasa da erbacce, alti arbusti e un'infinità di kudzu) senza scoprire niente di particolare, eccezion fatta per le tracce dell'auto. Se gli Investigatori decidono di compiere una ricerca più approfondita, potrebbero trovare il cellulare della Hilton sul bordo dello stagno (un personaggio scaltro potrebbe ad esempio chiamare il telefonino della donna e lasciarlo squillare, per tentare di localizzare il punto in cui si trova), dove è caduto quando la creatura ha afferrato le sue vittime. Se gli Investigatori riferiscono alla polizia di aver ritrovato il cellulare, le forze dell'ordine compiranno una perlustrazione più accurata della zona.

Se ciò avviene, o se gli Investigatori eseguono una ricerca sistematica, ci sarà un'alta probabilità di scoprire uno dei tanti "rifugi" di Burton. Il senzatetto ha costruito – utilizzando macerie, rifiuti e scarti di costruzioni – diversi ripari sparsi per tutto l'appezzamento di terreno. Una perquisizione di questi ricoveri porterà alla scoperta, all'interno di uno di essi, della valigetta della Hilton. Se la polizia scopre la ventiquattre o se gli Investigatori mettono le autorità al corrente del ritrovamento, nel caso lo effettuino direttamente, allora gli agenti si metteranno subito a caccia di Burton. Altrimenti, se il gruppo preferisce non coinvolgere la polizia, spetta a loro decidere come procedere nelle indagini.

La storia del podere dei Woodson

Se gli Investigatori fanno qualche indagine sulla storia del podere, una visita al catasto locale rivelerà che il terreno è stato acquistato nel 1881 dal Colonnello David Woodson. Una ricerca presso l'archivio del quotidiano

Lo stagno dei Woodson

cittadino non farà scoprire nulla di insolito a proposito del terreno o della famiglia Woodson, almeno fino al 1945.

L'articolo che segue è apparso sul giornale locale nel 1945 (vedi indizio ♠):

La tragedia colpisce la famiglia Woodson

La scorsa notte la casa dei Woodson è stata completamente distrutta da un incendio, in cui hanno perso la vita la signorina Evelyn Woodson, John Woodson e David Woodson. Evelyn Woodson era ben voluta dall'intera comunità e dedita a numerose attività di beneficenza. Sia John che David avevano servito con coraggio nell'esercito durante la seconda guerra mondiale. David era di stanza in Europa con una divisione corazzata, mentre John era un aviatore della marina. Questa tragica perdita ha suscitato il cordoglio dell'intera comunità.

Ulteriori ricerche al giornale non riveleranno altre informazioni utili. Comunque, se gli Investigatori parlano con gli abitanti del posto, avranno la conferma che il podere ha una cattiva fama.

Ad esempio, Bill Jenkins, proprietario di un terreno confinante con quello dei Woodson, si è recato allo stagno quando era ancora un bambino per via di una scommessa, e ha avuto una fugace visione di parte della creatura. Si ricorda infatti di aver visto qualcosa di simile a un tentacolo nell'acqua, anche se è convinto che si sia trattato di un gioco di ombre, ingigantito dalla sua paura. Comunque confesserà di non essersi mai più recato allo stagno da quel giorno.

La mappa

La mappa mostra la zona circostante lo stagno dei Woodson. Il territorio è boscoso e numerosi kudzu crescono dovunque, ricoprendo l'intera area. Come detto in precedenza, Burton ha diversi rifugi nascosti qua e là nella zona, anche se non sono riportati sulla mappa.

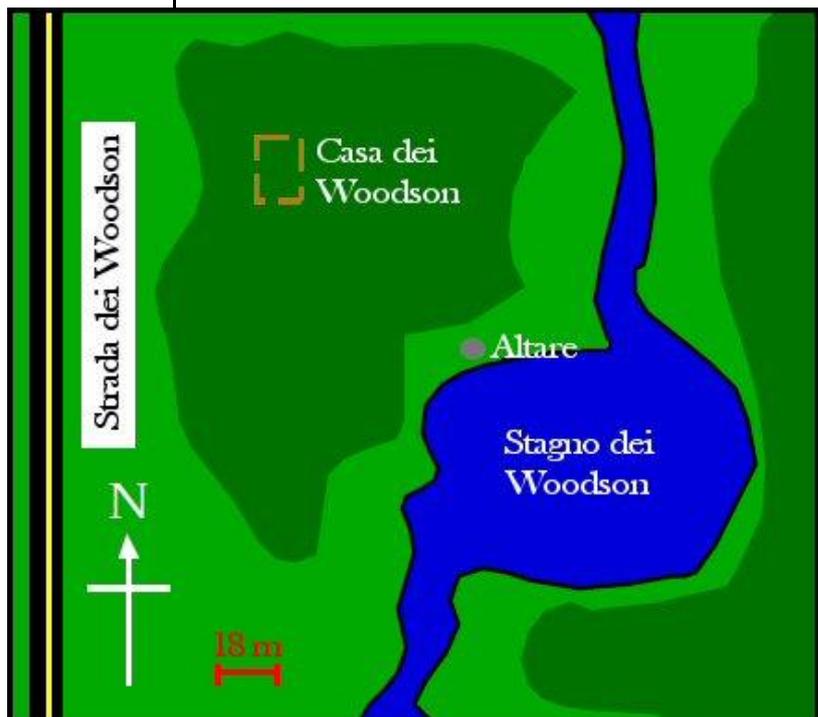
Strada dei Woodson: una strada asfaltata che attraversa la

proprietà. Il Colonnello Woodson fece costruire questo tratto di strada nel XIX secolo e la via porta ancora il suo nome.

Casa dei Woodson: i resti dell'abitazione distrutta dall'incendio. Oltre alle fondamenta, c'è rimasto davvero poco.

Altare: l'altare è fatto di cemento ed è ricoperto dalla vegetazione. Sulla superficie sono stati impressi diversi strani simboli, incisi quando il cemento era ancora fresco. L'altare è stato costruito da Woodson per imitare quello di pietra utilizzato dai nativi dell'isola. Alcuni dei simboli sono gli stessi usati da alcune popolazioni del Pacifico nei loro rituali occulti, mentre altri sono collegati ai Miti. Un **Tiro Miti di Cthulhu** effettuato con successo rivelerà che molti dei simboli non hanno alcun significato, mentre altri sono vagamente somiglianti a glifi associati a Cthulhu. A parte gli strani simboli, l'altare non è altro che un vecchio blocco di cemento.

Stagno dei Woodson: lo stagno è melmoso e invaso dall'abbondante vegetazione che cresce nelle sue acque. La cosa che lo abita vive sul fondo. Tra il fango del fondale giacciono le ossa e gli oggetti personali delle vittime uccise in passato dalla creatura. Se lo stagno viene dragato, sarà possibile ritrovare una delle scarpe della Hilton e il parrucchino di Nesk.



Lo stagno dei Woodson

L'azione

Ci sono due filoni principali da seguire. Il primo riguarda Burton mentre il secondo, ben più pericoloso, è quello che metterà di fronte gli Investigatori e la creatura.

Rintracciare Burton

Se gli Investigatori scoprono l'esistenza di Burton (dai teppisti arrestati dalla polizia oppure trovando uno dei suoi rifugi), probabilmente vorranno cercare di rintracciarlo. Durante il giorno Burton lascia il potere dei Woodson per vagabondare in città e chiedere l'elemosina, oppure per cercare nuove vittime per la creatura. Scovare Burton mentre si trova in città è praticamente impossibile, visto che gli Investigatori non hanno una sua descrizione precisa. I personaggi potrebbero anche mettersi a interrogare tutti i vagabondi della zona, ma ce ne sono troppi in giro e la polizia noterà comunque le attività del gruppo se le indagini si protraggono troppo a lungo o non sono più che discrete.

La sera Burton ritorna sempre al potere dei Woodson, per dormire in uno dei suoi tanti rifugi. A volte porta con sé qualche ignara vittima, promettendo in cambio un pasto (cosa peraltro vera, anche se saranno i malcapitati a fare da cena alla creatura).

Il metodo migliore a disposizione degli Investigatori per rintracciare il vagabondo è quello di perlustrare il potere durante la notte o al mattino presto, prima che Burton se ne vada. L'uomo cercherà di evitare il gruppo e, una volta scoperto, apparirà molto nervoso, ma proverà a cavarsela tentando di ingannare gli intrusi. Se si sentirà minacciato, non esiterà a lottare e cercherà comunque di farsi seguire fino allo stagno, dove spera che la creatura possa proteggerlo in qualche modo.

Dato che la ricerca e l'eventuale incontro con Burton possono avere molti esiti differenti, l'esatta gestione degli eventi è lasciata alla discrezione del Custode.

Affrontare la creatura

Prima o poi gli Investigatori si troveranno a dover affrontare la creatura. Come detto in precedenza, la cosa vive nello stagno. Durante il giorno si nasconde nella melma sul fondo,

scavando in profondità e rimanendo nascosta. Eviterà inoltre di infastidire compagnie troppo numerose e attaccherà soltanto di notte e solo se le vittime sono da sole o in piccoli gruppi. Ovviamente non esiterà ad attaccare se si sentirà minacciata.



La creatura è immune a quasi tutti i veleni, per cui è del tutto inutile cercare di avvelenare lo stagno per ucciderla. Inoltre non ha organi vitali ed è in grado di riformare velocemente le parti del corpo distrutte, così anche l'esplosivo non riuscirà a eliminarla. Ci sono soltanto due modi per far fuori definitivamente il mostro. Il primo è usando la magia, il secondo è farlo avvizzire non facendolo restare immerso nell'acqua. Il metodo migliore per ottenere un risultato efficace è quello di prosciugare lo stagno. Se gli Investigatori bloccano tutti gli affluenti, più o meno grandi, che portano acqua allo stagno, questo si prosciugherà nel giro di un paio di giorni. Utilizzare delle pompe aiuta ovviamente a velocizzare il processo. Quando la creatura capisce che lo stagno si sta svuotando, farà di tutto per impedirlo, cercando di distruggere le varie dighe e le eventuali pompe utilizzate dal gruppo. Perciò gli Investigatori dovranno trovare il modo di tenere occupata la creatura mentre lo stagno si svuota completamente, e naturalmente il mostro combatterà ferocemente per salvare la propria vita.

Conclusione

L'avventura termina nel momento in cui gli Investigatori uccidono la creatura, vengono sconfitti oppure decidono di abbandonare l'impresa. Se riescono a distruggere il mostro,

Lo stagno dei Woodson

ognuno di loro guadagnerà 1D8 Punti Sanità. Se invece preferiscono scappare, la cosa continuerà a mietere vittime e la codardia costerà a ogni Investigatore la perdita di 1D3 Punti Sanità.

Se gli Investigatori riescono a provare che i ragazzi arrestati dalla polizia sono innocenti, avranno la gratitudine dei giovani e delle loro famiglie.

Dopo la distruzione della creatura, l'agenzia immobiliare riuscirà a vendere il terreno ottenendo un cospicuo profitto. Dato che gli Investigatori non hanno alcun contratto con l'agenzia, non otterranno alcun guadagno economico per i loro sforzi, a meno che non siano così persuasivi da riuscire a ottenere una piccola percentuale sulla commissione di vendita.

Personaggi Non Giocanti

Fred Burton, servitore della creatura

FOR: 12 DES: 12 INT: 11
COS: 11 FAS: 7 MAN: 9
TAG: 13 SAN: 0 EDU: 9

Bonus al Danno: 0

PF: 12

Abilità:

Ascoltare 55%, Individuare 37%, Intrufolarsi 56%, Mimetizzare 45%, Nascondersi 55%, Parlantina 15%, Persuadere 24%.

Armi:

Gamba di una sedia (35%), Danno 1D6+BD, PF 15.

Coltello piccolo (40%), Danno 1D4+BD, PF 9.

Descrizione:

Burton ha gli occhi grigi, una barba incolta e una massa di capelli neri e untati. Indossa un insieme di vestiti laceri e scompagnati, rimediati chissà dove. Una volta aveva un lavoro decente, ma sfortunatamente soffriva di gravi problemi mentali e, nonostante i tentativi di farsi curare, nel corso degli anni '80 si ritrovò in mezzo alla strada e la sua malattia peggiorò ulteriormente. Alla fine i suoi continui vagabondaggi lo portarono a Tallahassee, dove fu così iellato da imbattersi nella creatura. Burton è diventato il servitore del mostro, cui procura il cibo e che venera come una divinità. In cambio può tenersi gli oggetti di valore che riesce a sottrarre alle

vittime. Burton è astuto e ha stabilito una sorta di legame mentale con la creatura, cosa che gli permette di capire gli ordini che gli vengono impartiti.



Creature dei Miti

La Cosa nello Stagno

La "cosa" è una creatura mostruosa, lontanamente imparentata con Cthulhu e la sua progenie. Questi esseri sono venerati soltanto da pochi cultisti depravati nell'area del Pacifico.

La creatura ha l'aspetto di un ammasso di colore grigio chiaro e biancastro, con macchie e striature più scure. Dalla massa si protrudono due spessi tentacoli che sferzano e stritolano la vittima. Il mostro è orribile a vedersi e solitamente dal suo corpo spuntano pezzi di cadaveri semi-digeriti, appartenenti alle precedenti vittime.

Lo stagno dei Woodson

La creatura è meno intelligente di un essere umano, ma è comunque in grado di pensare (secondo una logica completamente aliena a quella usuale) ed agire di conseguenza.

La creatura attacca afferrando o stritolando i nemici con i suoi tentacoli. Non avendo bocca, riduce le vittime in pezzi, che poi ingloba attraverso il suo corpo informe. Come visto in precedenza, la natura del mostro lo rende molto resistente alla maggior parte delle armi. Se viene "uccisa" ma non fatta disseccare o bruciata, la creatura si riforma all'interno dello stagno, rigenerandosi al ritmo di 3 Punti Ferita per giorno. Il mostro è comunque vulnerabile al fuoco, da cui subisce il normale danno, e per ogni ora che trascorre fuori dall'acqua subisce 1D3 punti di danno. Se si immerge nuovamente, è però in grado di rigenerare normalmente questo danno.

Caratteristiche:

	Tiro	Media	Valore
FOR:	3D6+6	16-17	19
COS:	2D6+6	13	15
TAG:	3D6+10	20-21	22
INT:	2D6	7	8
MAN:	3D6	10-11	12
DES:	3D6	10-11	12
PF:		17-18	19
MOV:	4 (acqua), 1 (terra)		
BD:		+1D6	+2D6
Arma	%Att	Danno	
Tentacolo x2	45%	1D6+BD	

Armatura: nessuna, ma il corpo gelatinoso e la mancanza di organi vitali fanno sì che la creatura subisca soltanto un punto di danno dalle armi penetranti (proiettili) e contundenti (mazze). Le armi da taglio infliggono metà del normale danno. Il fuoco e l'acido causano il normale danno.

Incantesimi: nessuno.

SAN: vedere una Cosa nello Stagno causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

Lo stagno dei Woodson

Indizi

Indizio ♣

Carissimo,

Come stai? Com'è possibile che siano trascorsi già tanti anni? I giorni passati all'università mi sembrano così vicini. Come ricorderai, sono sempre stata poco diplomatica, così vado dritta al punto.

Come avrai probabilmente saputo da Jane o David, sto lavorando come agente immobiliare a Tallahassee, in Florida. La mia compagnia è riuscita ad accaparrarsi un grosso appezzamento di terreno vicino a Tallahassee, una zona strategica per lo sviluppo futuro della cittadina. Come saprai, a Tallahassee ci sono più studenti universitari che scarafaggi, quindi potrei ottenere una bella commissione dalla vendita del terreno se riuscissi a piazzarlo a qualche costruttore diciamo... spregiudicato.

A questo punto, ti starai chiedendo perché la tua vecchia amica Margaret ha deciso di scriverti. Lo so che potrebbe sembrare strano, ma si dice che il terreno sia infestato da qualcuno o qualcosa. Alcune persone hanno persino sostenuto che è abitato da un mostro. Sembra assurdo che, al giorno d'oggi, uno dei migliori terreni edificabili della zona non sia stato ancora adeguatamente sfruttato per colpa di qualche sciocca superstizione. Questa è la cosa più strana: nessuno che in passato aveva comprato la terra è mai stato in grado di costruirci qualcosa. Ti dirò di più, nessuno ha mai voluto spiegare il vero motivo che lo ha indotto ad abbandonare tutti i progetti. Io penso che sia semplicemente una di quelle zone in cui nessuna attività sembra poter essere avviata con successo, proprio come il bar di Kevin all'università, che prima aveva ospitato la Taverna di Bill, il Ristorante di Sam e una ventina di altre attività, tutte miseramente fallite. Ma l'appezzamento è in una posizione perfetta per erigere una serie di residence e mini-appartamenti che potrebbero essere riempiti di studenti.

Credo che tu stia ancora chiedendoti per quale motivo ti ho scritto. In breve, ho bisogno che qualcuno venga qui e faccia qualcosa per risolvere il problema della zona, smentendo le leggende popolari e via dicendo. Uno dei nostri vecchi amici mi ha detto che in passato ti sei occupato di casi simili e soprattutto che sei stato molto discreto in merito. Posso offrirti una percentuale del ricavo della vendita se riuscirai a darmi una mano nel concludere l'affare.

A Tallahassee c'è un aeroporto, anche se i voli che ci arrivano sono pochi e hanno orari impossibili. Comunque, fammi sapere se vuoi guadagnarti un po' di soldi facili.

Margaret Hilton
Gulf Winds Immobiliare

Lo stagno dei Woodson

Indizio ♠

Articolo apparso nel giornale locale nel 1945

La tragedia colpisce la famiglia Woodson

La scorsa notte la casa dei Woodson è stata completamente distrutta da un incendio, in cui hanno perso la vita la signorina Evelyn Woodson, John Woodson e David Woodson. Evelyn Woodson era ben voluta dall'intera comunità e dedita a numerose attività di beneficenza. Sia John che David avevano servito con coraggio nell'esercito durante la seconda guerra mondiale. David era di stanza in Europa con una divisione corazzata, mentre John era un aviatore della marina. Questa tragica perdita ha suscitato il cordoglio dell'intera comunità.

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.

This scenario uses trademarks and/or copyrights owned by Chaosium Inc/Moon Design Publications LLC, which are used under Chaosium Inc's Fan Material Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This scenario is not published, endorsed, or specifically approved by Chaosium Inc. For more information about Chaosium Inc's products, please visit www.chaosium.com.

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

www.chimerae.it