

I SIGILLI DELL'INCUBO

Un'avventura lovecraftiana nella contea di Greyhill

di Matteo Poropat

IL RICHIAMO DI
CTAULHU



I Sigilli dell'Incubo

Un'avventura lovecraftiana nella contea di Greyhill

Ideato e realizzato da
Matteo Poropat

Consulenza sul regolamento
per Il Richiamo di Cthulhu
Gianmatteo Tonci
Andrea "Roger" Di Biagio

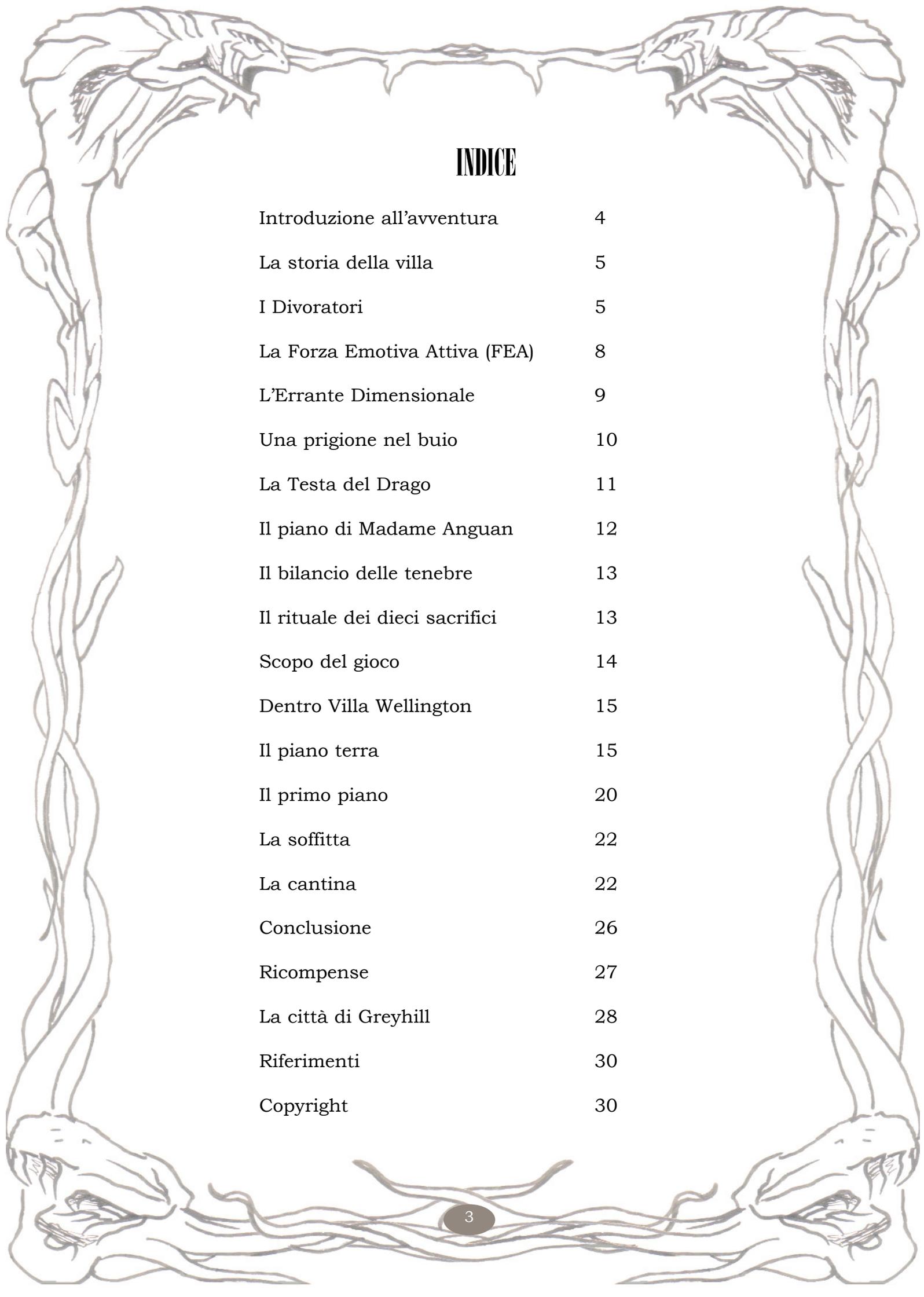
Editing
Matteo Poropat

Mappe
Matteo Poropat

Copertina
Davide L. Marescotti

Illustrazioni
Christian Fermo

Illustrazioni 3D
Stefano Drosig



INDICE

Introduzione all'avventura	4
La storia della villa	5
I Divoratori	5
La Forza Emotiva Attiva (FEA)	8
L'Errante Dimensionale	9
Una prigione nel buio	10
La Testa del Drago	11
Il piano di Madame Anguan	12
Il bilancio delle tenebre	13
Il rituale dei dieci sacrifici	13
Scopo del gioco	14
Dentro Villa Wellington	15
Il piano terra	15
Il primo piano	20
La soffitta	22
La cantina	22
Conclusione	26
Ricompense	27
La città di Greyhill	28
Riferimenti	30
Copyright	30

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA

La casa di Madame Anguan sorge sulle sponde del piccolo lago Tiakthamnu, o Tikata, che è tra i pochi ad aver conservato il nome originale che gli venne dato dai nativi americani.

E' una villa coloniale, costruita nella prima ondata di colonizzazione della zona, nei primi anni del 1700, ma è stata più volte ampliata dai successivi proprietari, con un'ala ovest interamente riempita della biblioteca di Lord Wellington e con una zona da diporto, costituita da un piccolo ormeggio per l'imbarcazione ed il capanno adiacente per la rimessa.

Siete stati convocati in questa sede dalla stessa Madame Anguan in quanto esperti nell'arte dell'investigazione e più in particolare per quel che riguarda i casi che sconfinano nelle remote regioni oltre la comune conoscenza umana.

Nella lettera ricevuta, che conteneva un gustoso anticipo più una somma a copertura delle spese di trasferta, si spiegava come negli ultimi mesi la villa fosse stata teatro di visitazioni inspiegabili e a

tratti violente, manifestazioni di spiriti irrequieti risvegliati per qualche motivo sconosciuto e divenuti avversi alla presenza della donna nella magione.

Per tali ragioni vi si convocava nel più breve tempo possibile alla piccola cittadina di Greyhill, situata tra Arkham e Boston, nella regione collinare poco frequentata e di cui ancor meno avete sentito parlare.

Per raggiungere la destinazione v'imbarcate in un viaggio in pullman sulla strada che porta da Arkham a Boston e sul bivio per Greyhill l'auto di Madame vi attendrà per condurvi fino al paese.

Nel paragrafo seguente viene illustrata la storia della villa, contenente informazioni che possono essere utili agli investigatori. Si suppone che una volta ricevuto l'invito gli investigatori cercheranno di ottenere informazioni, sulla villa e sulla donna. L'accesso a tali informazioni richiede un Tiro su Biblioteconomia o un Tiro Storia per gli eventi relativi alla villa



mentre tirando su 1/3 del proprio valore di Occultismo si riuscirà a comprendere di più quali possono essere stati gli interessi della donna per questo tipo di conoscenze.

LA STORIA DELLA VILLA

La casa venne costruita nei primi anni del 1700 dal ricco commerciante William Wellington, arrivato con la moglie ed altre

I Divoratori



FOR 27 COS 15 TAG 35 INT 13
MAN 12 DES 22 MOV 12 PF 25

Arma Morso
%att 30%
danno 1d3 (speciale)

Arma Zampata
%att 20%
danno 1d3 (speciale)

Armatura: è immune agli attacchi fisici, può essere danneggiato solo dalla magia, dal fuoco e da agenti chimici.

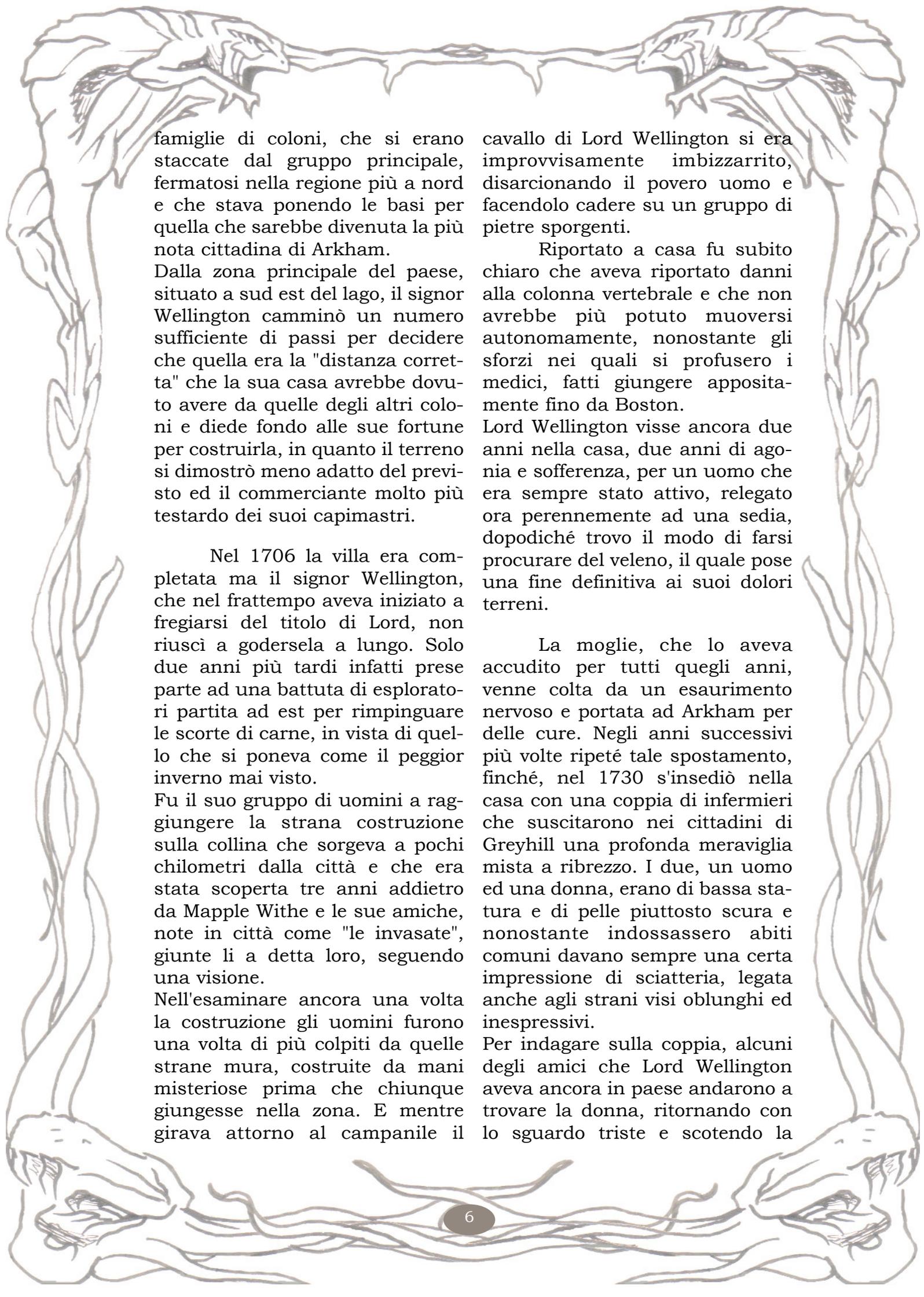
Incantesimi: non conosce nessun incantesimo.

SAN: 1/1d10

Descrizione: i Divoratori sono creature che si nutrono essenzialmente di energia emotiva per cui seguono i predatori sapendo che le loro vittime elargiranno grosse quantità di cibo anche per loro. Per chi sa individuarli è sempre possibile vederne notevoli quantità nei pressi di incidenti e catastrofi naturali, dove la morte sia avvenuta lentamente e con grande agonia per le vittime.

Nella nostra dimensione assomigliano a grossi cani dalla pelle glabra e viscida al tocco, di un colore grigiastro prossimo all'ocra e dal muso schiacciato dal quale gocciola perennemente un flusso di bava giallastra e maleodorante.

Per il tipo di danno che infliggono essi riescono, colpo dopo colpo, a fiaccare la volontà degli esseri umani e ad aumentare la loro paura di ogni cosa. Il danno che essi infliggono infatti è quasi impercettibile a livello fisico (escoriazioni e rossori che svaniscono dopo qualche decina di minuti) ma è fondamentale e prepotente a livello psicologico. Ogni colpo, morso o zampata, infligge 1D6 di danno al livello di FEA del personaggio, rendendogli sempre più difficile il confronto con le creature.



famiglie di coloni, che si erano staccate dal gruppo principale, fermatosi nella regione più a nord e che stava ponendo le basi per quella che sarebbe divenuta la più nota cittadina di Arkham.

Dalla zona principale del paese, situato a sud est del lago, il signor Wellington camminò un numero sufficiente di passi per decidere che quella era la "distanza corretta" che la sua casa avrebbe dovuto avere da quelle degli altri coloni e diede fondo alle sue fortune per costruirla, in quanto il terreno si dimostrò meno adatto del previsto ed il commerciante molto più testardo dei suoi capimastri.

Nel 1706 la villa era completata ma il signor Wellington, che nel frattempo aveva iniziato a fregiarsi del titolo di Lord, non riuscì a godersela a lungo. Solo due anni più tardi infatti prese parte ad una battuta di esploratori partita ad est per rimpinguare le scorte di carne, in vista di quello che si poneva come il peggior inverno mai visto.

Fu il suo gruppo di uomini a raggiungere la strana costruzione sulla collina che sorgeva a pochi chilometri dalla città e che era stata scoperta tre anni addietro da Mapple Withe e le sue amiche, note in città come "le invasate", giunte lì a detta loro, seguendo una visione.

Nell'esaminare ancora una volta la costruzione gli uomini furono una volta di più colpiti da quelle strane mura, costruite da mani misteriose prima che chiunque giungesse nella zona. E mentre girava attorno al campanile il

cavallo di Lord Wellington si era improvvisamente imbizzarrito, disarcionando il povero uomo e facendolo cadere su un gruppo di pietre sporgenti.

Riportato a casa fu subito chiaro che aveva riportato danni alla colonna vertebrale e che non avrebbe più potuto muoversi autonomamente, nonostante gli sforzi nei quali si profusero i medici, fatti giungere appositamente fino da Boston.

Lord Wellington visse ancora due anni nella casa, due anni di agonia e sofferenza, per un uomo che era sempre stato attivo, relegato ora perennemente ad una sedia, dopodiché trovò il modo di farsi procurare del veleno, il quale pose una fine definitiva ai suoi dolori terreni.

La moglie, che lo aveva accudito per tutti quegli anni, venne colta da un esaurimento nervoso e portata ad Arkham per delle cure. Negli anni successivi più volte ripeté tale spostamento, finché, nel 1730 s'insediò nella casa con una coppia di infermieri che suscitavano nei cittadini di Greyhill una profonda meraviglia mista a ribrezzo. I due, un uomo ed una donna, erano di bassa statura e di pelle piuttosto scura e nonostante indossassero abiti comuni davano sempre una certa impressione di sciattezza, legata anche agli strani visi oblungi ed inespressivi.

Per indagare sulla coppia, alcuni degli amici che Lord Wellington aveva ancora in paese andarono a trovare la donna, ritornando con lo sguardo triste e scotendo la

La Forza Emotiva Attiva (FEA)

Nella villa, durante l'avventura, i personaggi lavoreranno in un continuo stato di stress, indotto dagli attacchi dell'Errante Dimensionale e dalla presenza continua, perennemente in agguato, dei Divoratori (vedi box più avanti) creature i cui attacchi riducono progressivamente la forza psicologica dei personaggi, e la loro volontà di lottare. Per poter descrivere questo parametro verrà quindi introdotto il concetto di Forza Emotiva Attiva, un valore numerico simile a FOR, COS e così via, che indicherà la "costituzione mentale" del personaggio.

Essa è strettamente legata alla Sanità mentale, ed una riduzione di questa indurrà una riduzione anche del valore della FEA. Il valore iniziale di FEA è pari a $MAN \times 3$, quindi tra 9 e 54, e quando c'è una perdita di SAN la perdita di FEA è pari al 50% di questa, con un minimo di 1.

Quello che conta è la determinazione del comportamento del personaggio nei vari livelli di FEA possibili:

9-10: ogni giorno c'è il 60% la possibilità che il personaggio tenti il suicidio, inoltre cercherà di mettersi in disparte, starsene solo e lasciarsi morire;

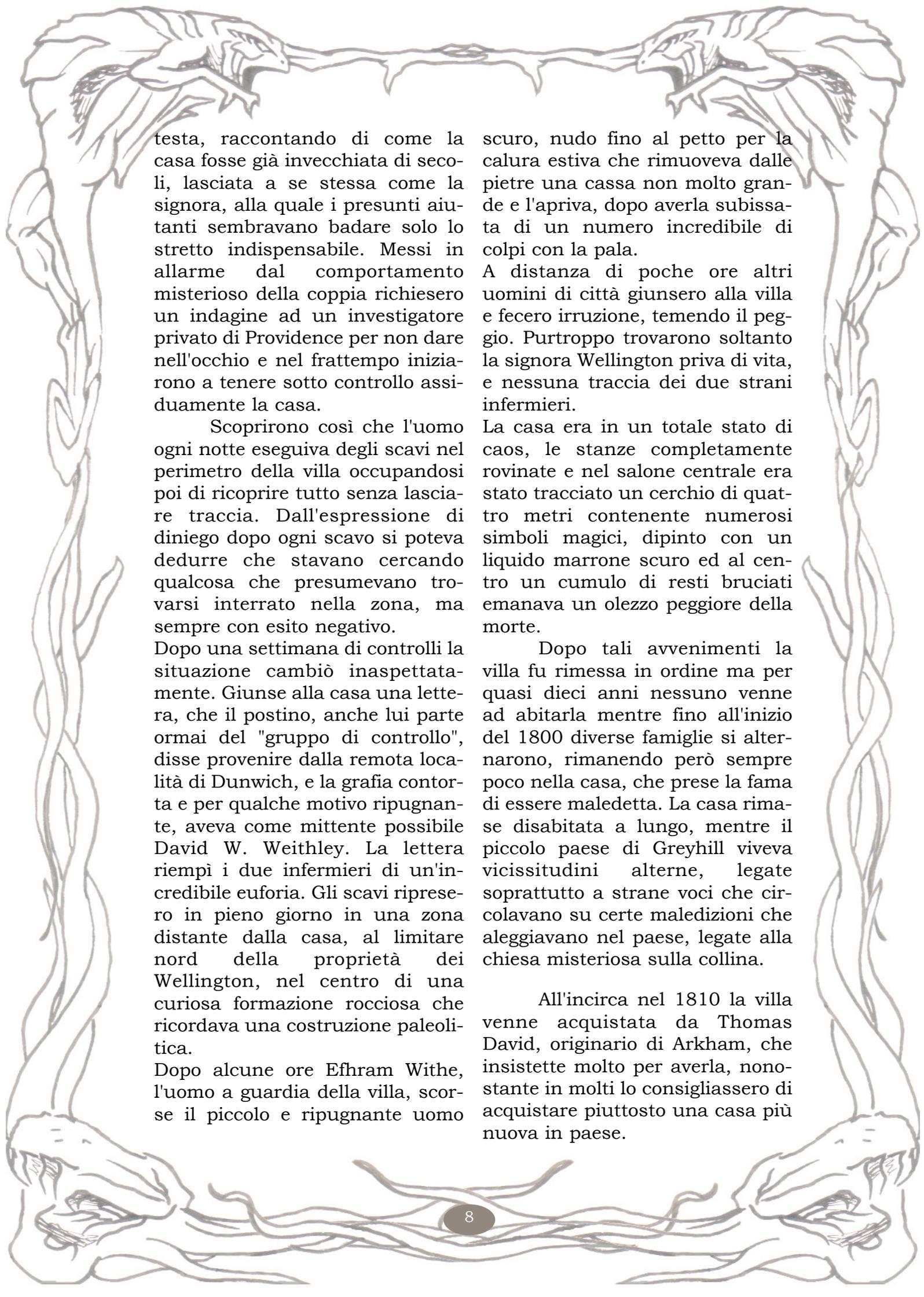
11-20: in questo intervallo la disperazione raggiunge il suo limite, il personaggio è scosso da convulsioni e crisi d'ansia, non è in grado di fronteggiare problemi e lottare e di fronte ad un possibile avversario arretrerà e si nasconderà;

21-30: è un valore intermedio, dove il personaggio è impaurito ed ha difficoltà a combattere e affrontare le difficoltà ed ha una penalità di -20% di danno nei confronti fisici;

31-54: è il valore normale, dove il personaggio si comporterà senza problemi;

Il Custode dovrà cercare di seguire il comportamento dei personaggi, cercando di indurli a comportarsi seguendo lo stato emotivo del personaggio. La FEA aumenta di proporzione con il conseguimento dei propri risultati, sempre entro il valore massimo iniziale, per il 50% della SAN conquistata durante le avventure.

Il Custode dovrà ricordare ai giocatori che una persona che inizi a perder FEA cercherà di attaccarsi agli altri, di essere confortato continuamente magari, intralciando anche le indagini e rendendo difficili le sessioni di combattimento.



testa, raccontando di come la casa fosse già invecchiata di secoli, lasciata a se stessa come la signora, alla quale i presunti aiutanti sembravano badare solo lo stretto indispensabile. Messa in allarme dal comportamento misterioso della coppia richiesero un'indagine ad un investigatore privato di Providence per non dare nell'occhio e nel frattempo iniziarono a tenere sotto controllo assiduamente la casa.

Scoprirono così che l'uomo ogni notte eseguiva degli scavi nel perimetro della villa occupandosi poi di ricoprire tutto senza lasciare traccia. Dall'espressione di diniego dopo ogni scavo si poteva dedurre che stavano cercando qualcosa che presumevano trovarsi interrato nella zona, ma sempre con esito negativo.

Dopo una settimana di controlli la situazione cambiò inaspettatamente. Giunse alla casa una lettera, che il postino, anche lui parte ormai del "gruppo di controllo", disse provenire dalla remota località di Dunwich, e la grafia contorta e per qualche motivo ripugnante, aveva come mittente possibile David W. Weithley. La lettera riempì i due infermieri di un'incredibile euforia. Gli scavi ripresero in pieno giorno in una zona distante dalla casa, al limite nord della proprietà dei Wellington, nel centro di una curiosa formazione rocciosa che ricordava una costruzione paleolitica.

Dopo alcune ore Efram Withe, l'uomo a guardia della villa, scorse il piccolo e ripugnante uomo

scuro, nudo fino al petto per la calura estiva che rimuoveva dalle pietre una cassa non molto grande e l'apriva, dopo averla subissata di un numero incredibile di colpi con la pala.

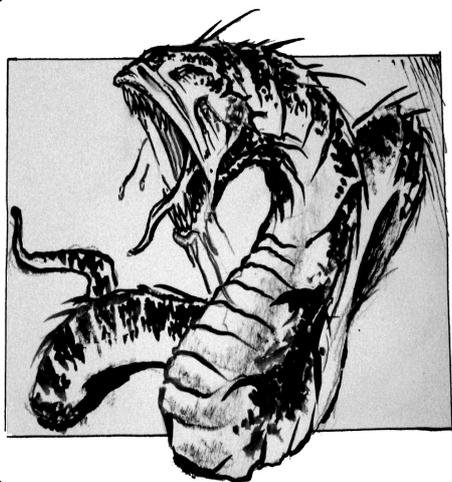
A distanza di poche ore altri uomini di città giunsero alla villa e fecero irruzione, temendo il peggio. Purtroppo trovarono soltanto la signora Wellington priva di vita, e nessuna traccia dei due strani infermieri.

La casa era in un totale stato di caos, le stanze completamente rovinata e nel salone centrale era stato tracciato un cerchio di quattro metri contenente numerosi simboli magici, dipinto con un liquido marrone scuro ed al centro un cumulo di resti bruciati emanava un odore peggiore della morte.

Dopo tali avvenimenti la villa fu rimessa in ordine ma per quasi dieci anni nessuno venne ad abitarla mentre fino all'inizio del 1800 diverse famiglie si alternarono, rimanendo però sempre poco nella casa, che prese la fama di essere maledetta. La casa rimase disabitata a lungo, mentre il piccolo paese di Greyhill viveva vicissitudini alterne, legate soprattutto a strane voci che circolavano su certe maledizioni che aleggiavano nel paese, legate alla chiesa misteriosa sulla collina.

All'incirca nel 1810 la villa venne acquistata da Thomas David, originario di Arkham, che insistette molto per averla, nonostante in molti lo consigliassero di acquistare piuttosto una casa più nuova in paese.

L'Errante Dimensionale



"[...] e vidi il cielo farsi nero come mai prima e dalle mura di granito che ci avevano sempre protetto la maledizione degli Erranti piombò come una piaga incurabile, e niente rimase, a Sar-That, se non le risa stridule dello stregone K'thar che li aveva evocati".

- **"Le cronache di Sar-That"**

FOR 27 COS 15 TAG 35 INT 13
MAN 12 DES 22 Mov 12 PF 25

Arma	Morso
%att	30%
danno	1D6

Arma	Zampata
%att	30%
danno	1D6

Arma	Tentacoli
%att	20%
danno	1D6

SAN: 1/1D10

Armatura: è immune agli attacchi fisici, può essere danneggiato solo dalla magia, dal fuoco e da agenti chimici.

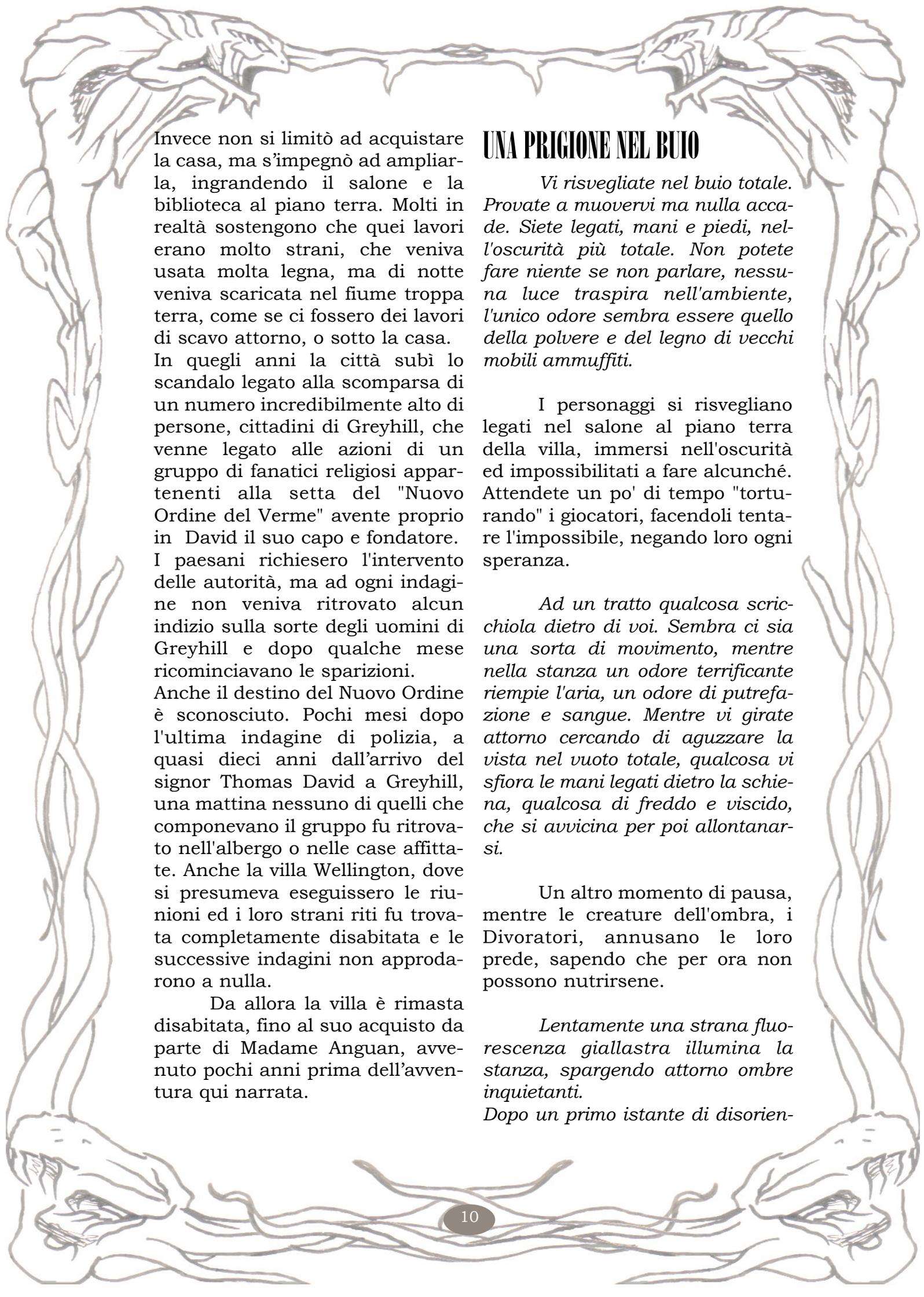
Incantesimi: non conosce nessun incantesimo.

Abilità speciali: Intrufolarsi 90%,
Mimetizzarsi 75%,
Nascondersi 75%

Descrizione: La creatura è simile ad un lungo verme, dotato di appendici viscide che utilizza per muoversi. Spesso preferisce spostarsi sul soffitto, sopra le sue vittime, e piombare sulla preda all'improvviso, sfruttando una silenziosità innata e una capacità mimetica che gli consente di essere visto solo con molta difficoltà, almeno finché non si muove.

La creatura, se colpita e ferita per più del 50% dei suoi PF iniziale si ritirerà, fuggendo velocemente, sgusciando tra le stanze per ritornare dopo qualche decina di minuti.

Se invece i PF vengono ridotti a zero è costretto a svanire, sfuggendo attraverso il piano dimensionale per ricostruirsi e ritornare dopo un'ora circa più arrabbiato e famelico di prima. Nonostante le emozioni che cerca fungano da nutrimento per la creatura raramente è così affamato da finire subito la vittima, mentre preferisce la caccia lenta che provocando più agonia gli fornisce un maggiore nutrimento.



Invece non si limitò ad acquistare la casa, ma s'impegnò ad ampliarla, ingrandendo il salone e la biblioteca al piano terra. Molti in realtà sostengono che quei lavori erano molto strani, che veniva usata molta legna, ma di notte veniva scaricata nel fiume troppa terra, come se ci fossero dei lavori di scavo attorno, o sotto la casa. In quegli anni la città subì lo scandalo legato alla scomparsa di un numero incredibilmente alto di persone, cittadini di Greyhill, che venne legato alle azioni di un gruppo di fanatici religiosi appartenenti alla setta del "Nuovo Ordine del Verme" avente proprio in David il suo capo e fondatore. I paesani richiesero l'intervento delle autorità, ma ad ogni indagine non veniva ritrovato alcun indizio sulla sorte degli uomini di Greyhill e dopo qualche mese ricominciavano le sparizioni. Anche il destino del Nuovo Ordine è sconosciuto. Pochi mesi dopo l'ultima indagine di polizia, a quasi dieci anni dall'arrivo del signor Thomas David a Greyhill, una mattina nessuno di quelli che componevano il gruppo fu ritrovato nell'albergo o nelle case affittate. Anche la villa Wellington, dove si presumeva eseguissero le riunioni ed i loro strani riti fu trovata completamente disabitata e le successive indagini non approdarono a nulla.

Da allora la villa è rimasta disabitata, fino al suo acquisto da parte di Madame Anguan, avvenuto pochi anni prima dell'avventura qui narrata.

UNA PRIGIONE NEL BUIO

Vi risvegliate nel buio totale. Provate a muovervi ma nulla accade. Siete legati, mani e piedi, nell'oscurità più totale. Non potete fare niente se non parlare, nessuna luce traspira nell'ambiente, l'unico odore sembra essere quello della polvere e del legno di vecchi mobili ammuffiti.

I personaggi si risvegliano legati nel salone al piano terra della villa, immersi nell'oscurità ed impossibilitati a fare alcunché. Attendete un po' di tempo "torturando" i giocatori, facendoli tentare l'impossibile, negando loro ogni speranza.

Ad un tratto qualcosa scricchiola dietro di voi. Sembra ci sia una sorta di movimento, mentre nella stanza un odore terrificante riempie l'aria, un odore di putrefazione e sangue. Mentre vi girate attorno cercando di aguzzare la vista nel vuoto totale, qualcosa vi sfiora le mani legati dietro la schiena, qualcosa di freddo e viscido, che si avvicina per poi allontanarsi.

Un altro momento di pausa, mentre le creature dell'ombra, i Divoratori, annusano le loro prede, sapendo che per ora non possono nutrirsi.

Lentamente una strana fluorescenza giallastra illumina la stanza, spargendo attorno ombre inquietanti.

Dopo un primo istante di disorien-

tamento vi guardate in giro. Ci siete tutti, vivi, per ora, legati a delle vecchie sedie di legno. Siete in quello che si direbbe il salone principale della casa, un alto soffitto è rischiarato da una serie di lampade elettriche attaccate lungo le pareti ed ora accese. Su una delle sedie c'è un uomo legato che non appartiene al vostro gruppo, ha la testa riversa sul petto e sembra aver perso coscienza.

Nella stanza non c'è molto e per liberarsi delle corde i giocatori dovranno spostarsi saltellando sulle sedie, fino a raggiungere una delle grandi vetrate che danno a nord, chiuse all'esterno da pesanti imposte di legno. Una di queste vetrate è rotta ed un vetro acuminato, che verrà notato con un tiro in Individuare, e che esce abbastanza basso da poter essere utilizzato con un Tiro DESx5. Nel caso il tiro fallisse il giocatore si ferirà ai polsi e dovrà essere soccorso in breve tempo a meno che non venga salvato da un Tiro in Pronto Soccorso. Qui si lascia al Custode la capacità di infierire o meno, a questo punto della storia, sugli investigatori attraverso i possibili incidenti derivanti dalle ferite ai polsi.

L'uomo senza sensi è in realtà un cadavere, come potrà constatare qualsiasi dei giocatori. Il corpo è ormai freddo e non ha addosso praticamente nulla di notevole. Un Tiro Medicina permetterà di determinare che la causa di morte dell'uomo è da imputarsi ad un malore interno,

LA TESTA DEL DRAGO

E' un'antica formula magica, basata sul potere di Yog-Sothoth, utilizzata per riportare alla vita ciò che non è più di questo mondo, anche contro la sua stessa volontà.

Esistono varie versioni dell'incantesimo, in quanto venne tradotto nell'antichità nelle lingue proprie dei cultisti che seguivano la via indicata da Yog-Sothoth, per giungere a nuovi livelli di esistenza.

Ovviamente l'entità aliena intendeva utilizzare questi uomini per i propri insondabili scopi.. La seguente è la versione tratta da un misterioso libro di evocazioni tratto dai riti della cabbala ebraica:

Y'AI'NG'NGAH
YOG SOTHOTH
H'EE L'GEB
F'AI THRODOG
UAAAH
OGTHROD AI'F
GEB'L EE'H
YOG SOTHOTH
NGAH'NG AIY
ZHRO

probabilmente un attacco cardiaco.

Dopo essersi liberati i giocatori probabilmente vorranno capire cosa è successo, ma se lo chiedono nessuno ricorderà bene gli avvenimenti delle ultime ore. Sono arrivati in città sull'auto del maggiordomo di Lady Anguan e sono entrati nella casa, dove sono stati fatti attendere nel salone l'arrivo della donna. Dopodiché, solo le tenebre.

Attorno alle sedie ci sono alcune tracce sul pavimento, unica testimonianza del passaggio



dei Divoratori. Se qualcuno cercasse di seguirle usando un Tiro in Seguire Tracce non verrebbe a capo di nulla, tutte scompaiono all'improvviso nei punti più diversi. Dove le impronte si fermano si è formato un alone sul pavimento, vagamente bruciacchiato. Un Tiro su Miti di Cthulhu permetterà di riportare alla memoria letture riguardanti creature che si muovono tra i luoghi come i Segugi di Tindalos e che si nutrono di emozioni umane.

IL PIANO DI MADAME ANGUAN

La donna ha un preciso intento, cioè utilizzare un'entità che vive nella casa per ottenere un aumelto dotato di un ben determinato potere. La stessa donna non sa di che cosa si tratti, ma è stata istruita a cercarlo in una visione avuta durante un rito magico, inviata apparentemente da T'ambalawa, il Dio Nero che regna in certe parti dell'Africa Orientale.

Madame Anguan è infatti un'adepta di numerosi circoli esoterici ed ha viaggiato a lungo spendendo buona parte della fortuna alla ricerca di amuleti e preziosi talismani magici, guidata dalle visioni di questo suo Dio, che la tormentano fino dall'infanzia.

Se i giocatori avessero cercato informazioni su Madame Anguane prima di partire (vedi quanto detto a proposito in precedenza) ne avrebbero trovate pochissime, se non qualche articolo sui suoi viag-

gi e su un matrimonio fallito con un attore caduto in disgrazia e morto suicida diversi anni prima. L'attore si chiamava **Jonathan Cervier**, era francese d'origine ma recitava in America quasi da sempre.

Era stato catturato dalla bellezza della donna e ammaliato dai suoi discorsi sul potere della magia, che lo aveva completamente soggiogato. Nel tentativo di soddisfare gli strani ed oscuri bisogni di lei era finito più volte a contatto con realtà malsane, fino a perdere il lume della ragione e suicidarsi.

Nell'ultima delle ricerche in cui la donna lo aveva coinvolto Cervier era riuscito a recuperare un antico manoscritto, un formulario esoterico chiamato *Il Libro di T'yoght*, nel quale la donna ha trovato su antico rituale per l'apertura di uno dei sigilli che celerebbero incredibile potere e ricchezza. Nella bara che celava il libro doveva essere custodita anche questa chiave mistica, detta la Chiave di Metraton, ma con rabbia e stupore Madame Anguan ha scoperto che essa mancava, senza sospettare che è stato il marito a nascondersela nella casa, nella speranza di fermare i folli piani della moglie.

Preso dalla follia e dal desiderio del potere che ormai ritiene suo, per ritrovare il manufatto ha evocato una creatura pan-dimensionale, un Errante, che però è sfuggito al suo controllo.

La donna ha quindi stretto un patto con la creatura, scambiando la posizione della Chiave di Metraton, questo il nome del



manufatto, con un sacrificio umano seguendo un rito utilizzato dai sanguinari sacerdoti di alcune sette ai tempi dei Maya.

Una volta giunti alla villa gli investigatori sono stati narcotizzati e quindi legati in attesa che la creatura ne faccia il proprio pasto, richiudendo la casa in un bozzolo di energia mistica, il cui potere deriva sempre dal Libro di T'yoght.

IL BILANCIO DELLE TENEBRE

Quello che la donna non sa è che in questo momento c'è un conflitto di potere in atto, tra il Dio Nero, ovviamente una delle incarnazioni di **Nyarlahotep**, ed il Dio Verme, **T'yoght**.

Quest'ultimo infatti è rimasto incatenato nel suo bozzolo sotto la chiesa di Greyhill, nelle colline ad est, e per poter essere di nuovo libero ha bisogno che siano spezzati i tre sigilli che chiudono la sua prigione, il *Sigillo di Metraton*, il *Sigillo di Samael* e la *Porta di Al-Quased*.

Invero il Dio Verme non è desiderato su questo piano da Nyarlahotep, che ha altri piani per il nostro mondo e gli è stato comandato di evitare a qualsiasi costo il risveglio del Grande Verme.

Per questo ha seguito le azioni della donna che già controllava da tempo, ma non ha intenzione di lasciare che il sigillo sia spezzato. Attenderà quindi che la chiave sia ritrovata ed il guscio che protegge la casa sia svanito.

Nel caso in cui la chiave sia stata trovata dagli investigatori, utilizzerà un complesso rituale e fonderà alle ossa di uno di questi il sigillo, rendendolo invisibile all'esterno (a chi non sappia dove cercarlo) e per evitarne per molto tempo ancora l'utilizzo, senza che nessuno se ne renda conto.

Certamente andare in giro con un tale potere mistico causerà dei problemi al giocatore e questo è un fenomeno di cui Nyarlahotep intende far uso per seminare, come è sua natura, il caos tra gli umani, portando a se l'uomo che incarna la Chiave di Metraton.

Ma di questo parleremo in seguito.

IL RITUALE DEI DIECI SACRIFICI

Questo rito antichissimo, ha origine nelle prime tribù Maya. Secondo le leggende esso viene utilizzato per evocare e placare una creatura che viaggia tra le dimensioni e che possiede la capacità di spezzare i legami ed i sigilli mistici.. Si chiudevano queste persone in un luogo chiuso, senza alcuna via di accesso all'esterno, e lo sciamano della tribù richiama un demone servitore del dio, attraverso un antico canto detto La Testa del Leone (o del Drago, a seconda della provenienza del canto) che si occupava di sterminare il gruppo in nome del dio.

Il rituale prende il nome dal fatto che ci voleva il sangue di almeno dieci persone per placare



la fame dell'Errante Dimensionale. Per questo motivo si può decidere che oltre ai giocatori, legati alle sedie, ci siano tante persone quante ne servono a portare il numero a dieci, ricordando che uno è il povero marito della signora, legato ed imbavagliato dopo che Madame Anguano ha recuperato all'Arkham Asylum chiedendo di poterlo accudire negli ultimi anni della sua vita.

L'uomo, ormai ridotto ad un vegetale dalle cure non ottimali che sono seguite ai traumi inferti dalle ricerche nel mondo delle tenebre, è morto per un attacco cardiaco poco dopo essere stato legato.

Il Custode può scegliere di cambiare semplicemente il nome del rituale che diventerà Il Rito dei Sette sacrifici, o come fa più comodo al suo modo di condurre il gioco. Nell'altro caso le persone legate saranno dei barboni di Arkham, fatti rapire da Madame Anguane a dei cultisti di T'yoght a lei fedelissimi o comunque persone la cui scomparsa non avrebbe destato sospetti e causato problemi.

SCOPO DEL GIOCO

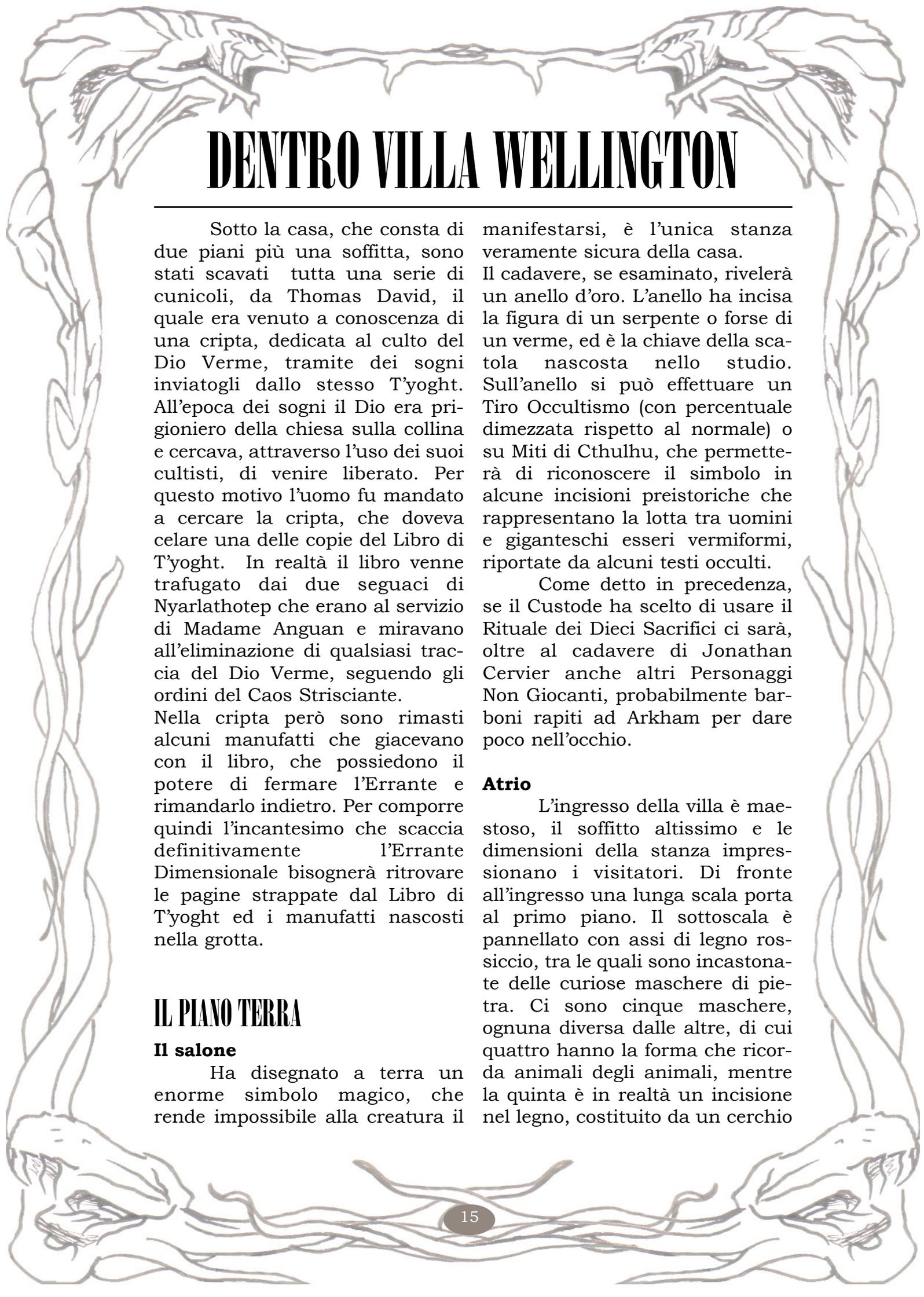
Mai come in questa occasione il principale obiettivo dei giocatori sarà la mera sopravvivenza. La villa è chiusa dall'incantesimo, porte e finestre sono sbarrate e nessuna forza, umana o soprannaturale, può penetrare il guscio creato, per cui non sarà possibile alcuna evocazione all'interno della

villa.

Inoltre, mentre i giocatori esploreranno la casa per venire a capo del mistero il Custode dovrà utilizzare la Creatura per attaccarli e sfinirli, psicologicamente e fisicamente.

In questa storia non ci sono altri antagonisti che la creatura evocata ed i Divoratori, che dovranno essere utilizzati propriamente dal Custode, mentre i giocatori dovranno essere indirizzati alla ricerca degli indizi che porteranno loro a scoprire la Chiave di Metraton ed alcune pagine strappate dal Libro di T'yoght, che indicano come liberarsi per sempre dell'Errante Dimensionale.

Da non dimenticare infine che l'avventura ha come scopo quello di presentare ai giocatori il Culto di T'yoght e la storia di Greyhill, con i quali dovranno ancora avere a che fare in futuro se vorranno salvare il mondo e quindi è importante che riescano a trovare il nascondiglio della Chiave di Metraton e ad impossessarsene.



DENTRO VILLA WELLINGTON

Sotto la casa, che consta di due piani più una soffitta, sono stati scavati tutta una serie di cunicoli, da Thomas David, il quale era venuto a conoscenza di una cripta, dedicata al culto del Dio Verme, tramite dei sogni inviatogli dallo stesso T'yoght. All'epoca dei sogni il Dio era prigioniero della chiesa sulla collina e cercava, attraverso l'uso dei suoi cultisti, di venire liberato. Per questo motivo l'uomo fu mandato a cercare la cripta, che doveva celare una delle copie del Libro di T'yoght. In realtà il libro venne trafugato dai due seguaci di Nyarlathotep che erano al servizio di Madame Anguan e miravano all'eliminazione di qualsiasi traccia del Dio Verme, seguendo gli ordini del Caos Strisciante. Nella cripta però sono rimasti alcuni manufatti che giacevano con il libro, che possiedono il potere di fermare l'Errante e rimandarlo indietro. Per comporre quindi l'incantesimo che scaccia definitivamente l'Errante Dimensionale bisognerà ritrovare le pagine strappate dal Libro di T'yoght ed i manufatti nascosti nella grotta.

IL PIANO TERRA

Il salone

Ha disegnato a terra un enorme simbolo magico, che rende impossibile alla creatura il

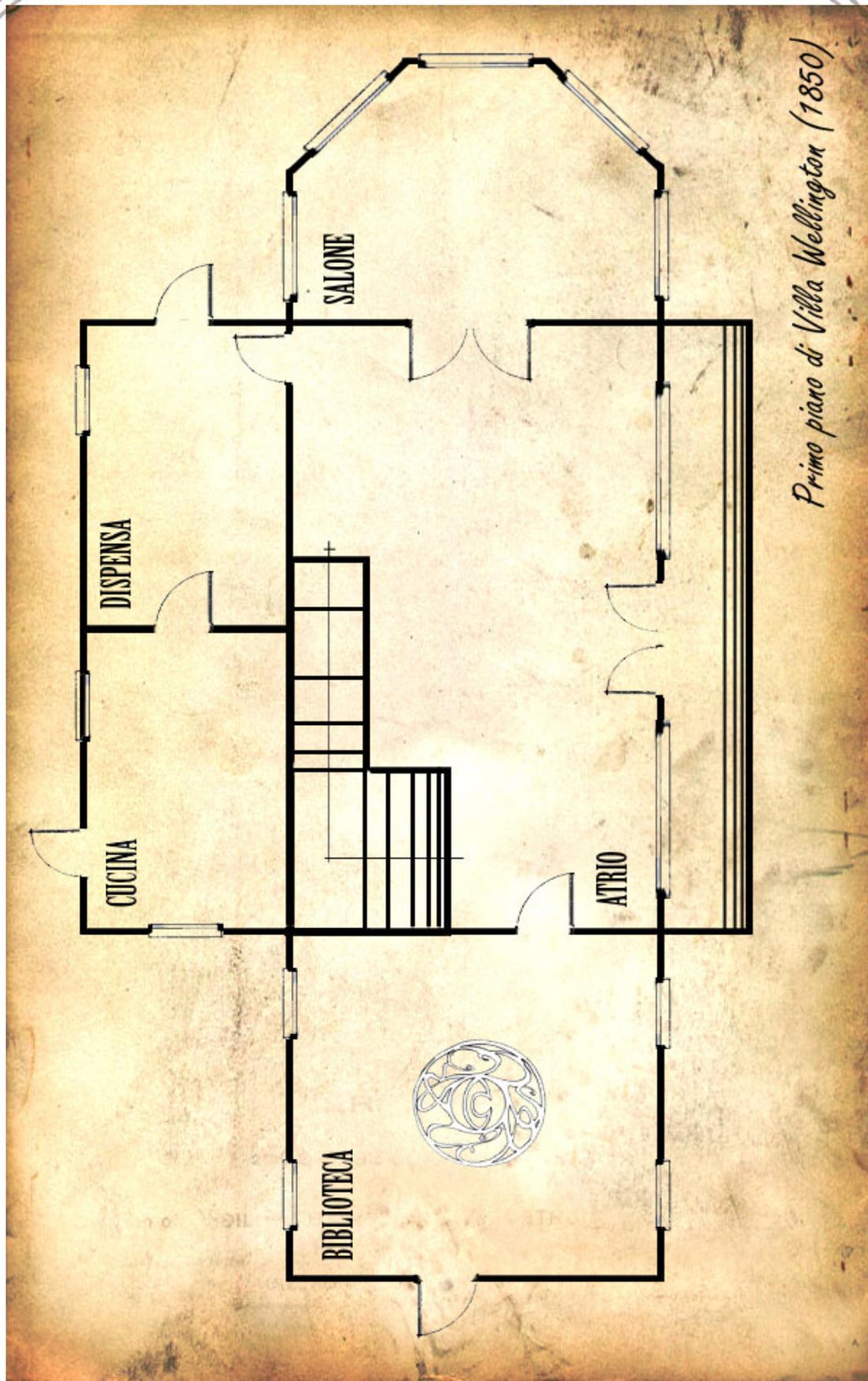
manifestarsi, è l'unica stanza veramente sicura della casa.

Il cadavere, se esaminato, rivelerà un anello d'oro. L'anello ha incisa la figura di un serpente o forse di un verme, ed è la chiave della scatola nascosta nello studio. Sull'anello si può effettuare un Tiro Occultismo (con percentuale dimezzata rispetto al normale) o su Miti di Cthulhu, che permetterà di riconoscere il simbolo in alcune incisioni preistoriche che rappresentano la lotta tra uomini e giganteschi esseri vermiformi, riportate da alcuni testi occulti.

Come detto in precedenza, se il Custode ha scelto di usare il Rituale dei Dieci Sacrifici ci sarà, oltre al cadavere di Jonathan Cervier anche altri Personaggi Non Giocanti, probabilmente barboni rapiti ad Arkham per dare poco nell'occhio.

Atrio

L'ingresso della villa è maestoso, il soffitto altissimo e le dimensioni della stanza impressionano i visitatori. Di fronte all'ingresso una lunga scala porta al primo piano. Il sottoscala è pannellato con assi di legno rosiccio, tra le quali sono incastonate delle curiose maschere di pietra. Ci sono cinque maschere, ognuna diversa dalle altre, di cui quattro hanno la forma che ricorda animali degli animali, mentre la quinta è in realtà un'incisione nel legno, costituito da un cerchio



Primo piano di Villa Wellington (1850)

con due righe che lo tagliano, orizzontalmente e verticalmente, incontrandosi al centro. E' la cosiddetta Ruota della Medicina, fondamento della ritualità sciamanica di molte delle tribù dei Nativi Americani.

Se qualcuno controlla le maschere scomparirà che ruotano ed ogni 90° di rotazione producono un click.

Ognuno degli animali è un totem sacro secondo i Nativi e rappresenta una delle quattro direzioni della ruota della vita.

Le rotazioni sono indicate nel libro *American Totems* che si trova su un tavolino della biblioteca e sono N (orso), E (aquila), S (topo), O (bisonte). Nel caso in cui il libro non venga trovato esiste la possibilità di eseguire tale combinazione con un Tiro su Antropologia, che permetterà all'investigatore di ricordarsi i dettagli dei culti dei Nativi.

Una volta impostate correttamente le maschere si sentirà un suono secco e forte ed il cerchio della ruota della vita uscirà fuori di qualche centimetro rispetto la parete.

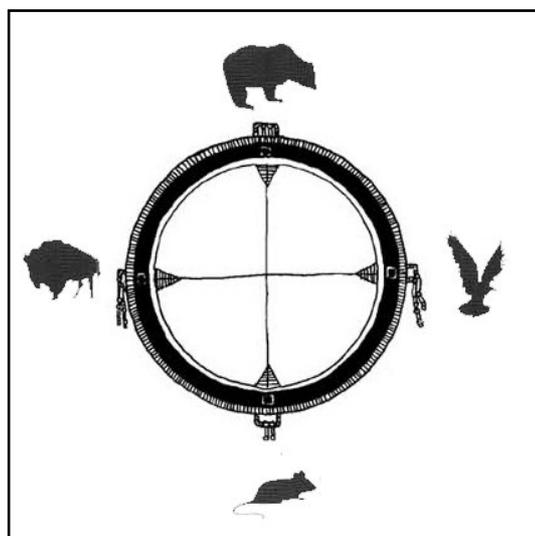
Premendolo si aprirà la porta per la stanza segreta.

La stanza segreta

Questa stanza è uno studio, costruito ai tempi di Lord Wellington, ma utilizzato prevalentemente da Thomas David per nascondere gli incartamenti riguardanti il Culto di T'yoght. In mezzo a questi incartamenti con un Tiro Individuare sarà possibile trovare un curioso libro sulla psi-

cologia, di Wilhelm Reich, *Der triebhafte Charakter : Eine psychoanalytische Studie zur Pathologie des Ich*. Questo è il III° dei quattro libri che fanno scattare il meccanismo nella biblioteca, illustrati più avanti.

In un cassetto della scrivania è riposta una pistola aumatica calibro 32 con alcune scatole di proiettili.



La biblioteca

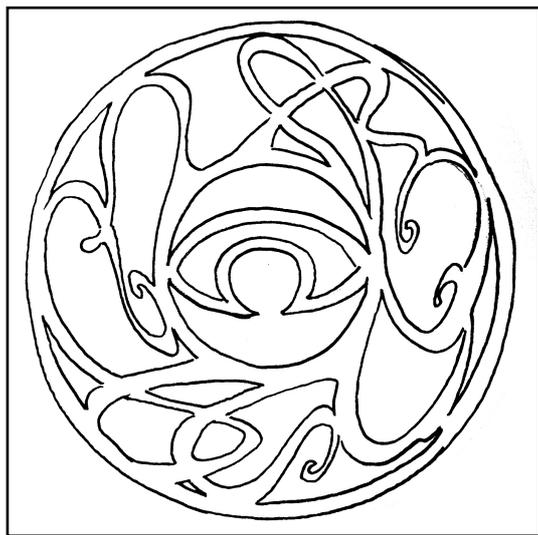
Ci sono quattro colonne alte fino al soffitto, riempite di libri come del resto lo è tutta la stanza. L'odore di carta e polvere sono molto forti.

Al centro della stanza, a terra, è disegnato un simbolo circolare, composto da un cerchio esterno ed uno più piccolo interno, simile ad un occhio, circondato da quelli che sembrano essere tentacoli.

Il simbolo a terra rappresenta il Culto del Verme e può essere identificato da chi ha letto il *De Vermiis Mysteriis*, con un tiro su Miti di Cthulhu. In tale caso si ricorderà che tale simbolo

appartiene ad un culto esoterico rinnegato, i cui fedeli osannano una creatura piovuta dal cielo all'inizio dei tempi un dio dalla foggia di verme, che promette loro un nuovo paradiso, fatto di sofferenze e sangue.

Per poter accedere al piano sotto-



stante è necessario far scattare un meccanismo situato nelle quattro colonne, ognuna delle quali nasconde un interruttore. I titoli dei libri da premere sono contenuti in un'elenco, nascosto nello studio al secondo piano.

Due dei libri da premere sono già nei loro posti, e sono quelli nelle due colonne di sinistra. Il terzo libro è nascosto nella stanza segreta nell'atrio del piano terra mentre il quarto è nella stanza da letto padronale al primo piano.

Su un tavolino situato in un angolo, tra vari libri di nessun interesse c'è il volume *American Totems*. Se esaminato il giocatore si accorgerà che il libro si apre da solo ad una data pagina, che dev'essere stata letta spesso, dove si trova uno schema della Ruota

della Medicina dei Nativi, una rappresentazione del mondo materiale e spirituale, rappresentato da un cerchio intersecato da due righe, una orizzontale ed una verticale, che s'incontrano nel centro (dove sta l'uomo). Sui quattro punti che rappresentano le quattro direzioni cardinali ci sono disegnati i totem di alcuni animali: N (orso), E (aquila), S (topo), O (bisonte) che servono da indicazione per aprire la porta per la stanza segreta.

La scala al secondo piano

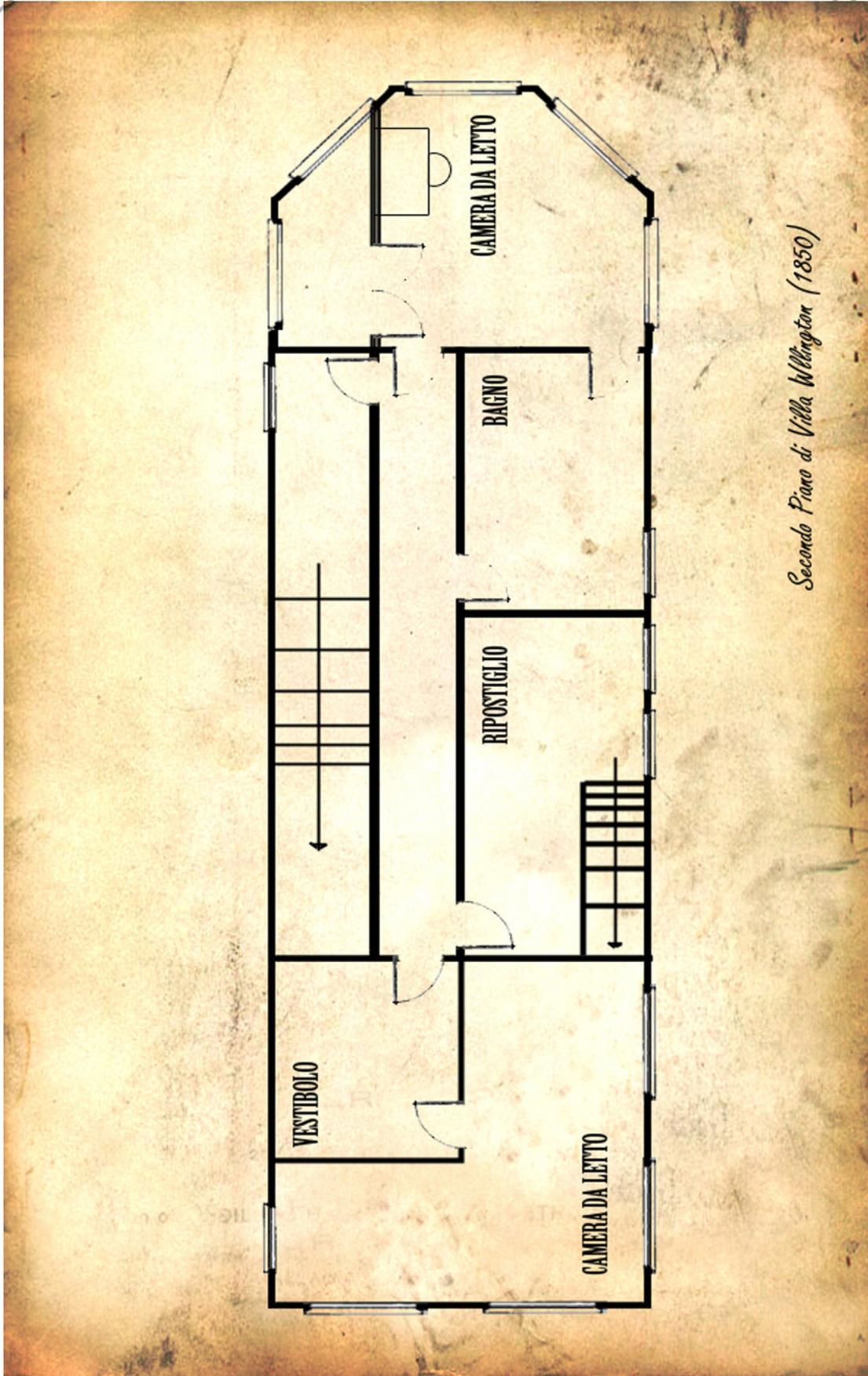
E' una lunga scala di legno una volta lucido, contornata da due file di pali di legno intarsiati molto finemente. Ora i gradini sono malandati e scricchiolano al solo guardarli.

Dispensa

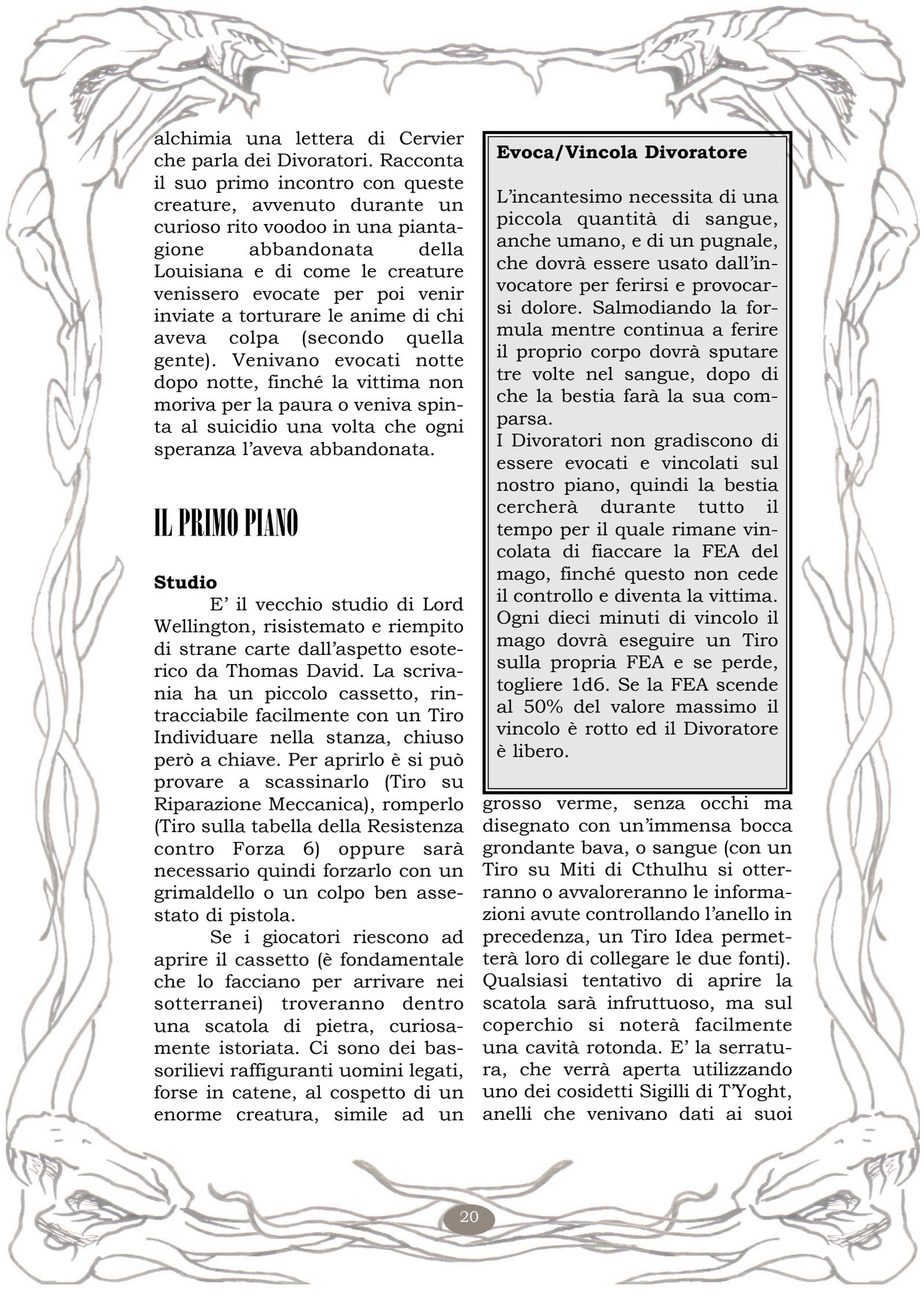
Il locale è molto ampio e pieno di cibo e scatolame. Molte cose sono disgustose anche solo a guardarle, in quanto non è mai stata curata e risalgono a troppo tempo prima per essere mangiate. Altri cibi, prevalentemente in scatola e carne secca, potrebbero ancora essere commestibili.

Cucina

La cucina è uno dei locali più assurdi della casa, in quanto è stata usata in diversi tentativi di creazione di filtri ed altri prodotti magici da Madame Anguan, alcuni con successo, altri meno. Un Tiro su Individuare permetterà agli investigatori di trovare tra le stoviglie sporche di strane sostanze e pagine strappate da libri di



Secondo Piano di Villa Wellington (1850)



alchimia una lettera di Cervier che parla dei Divoratori. Racconta il suo primo incontro con queste creature, avvenuto durante un curioso rito voodoo in una piantagione abbandonata della Louisiana e di come le creature venissero evocate per poi venir inviate a torturare le anime di chi aveva colpa (secondo quella gente). Venivano evocati notte dopo notte, finché la vittima non moriva per la paura o veniva spinta al suicidio una volta che ogni speranza l'aveva abbandonata.

IL PRIMO PIANO

Studio

E' il vecchio studio di Lord Wellington, risistemato e riempito di strane carte dall'aspetto esoterico da Thomas David. La scrivania ha un piccolo cassetto, rintracciabile facilmente con un Tiro Individuare nella stanza, chiuso però a chiave. Per aprirlo è si può provare a scassinarlo (Tiro su Riparazione Meccanica), romperlo (Tiro sulla tabella della Resistenza contro Forza 6) oppure sarà necessario quindi forzarlo con un grimaldello o un colpo ben assestato di pistola.

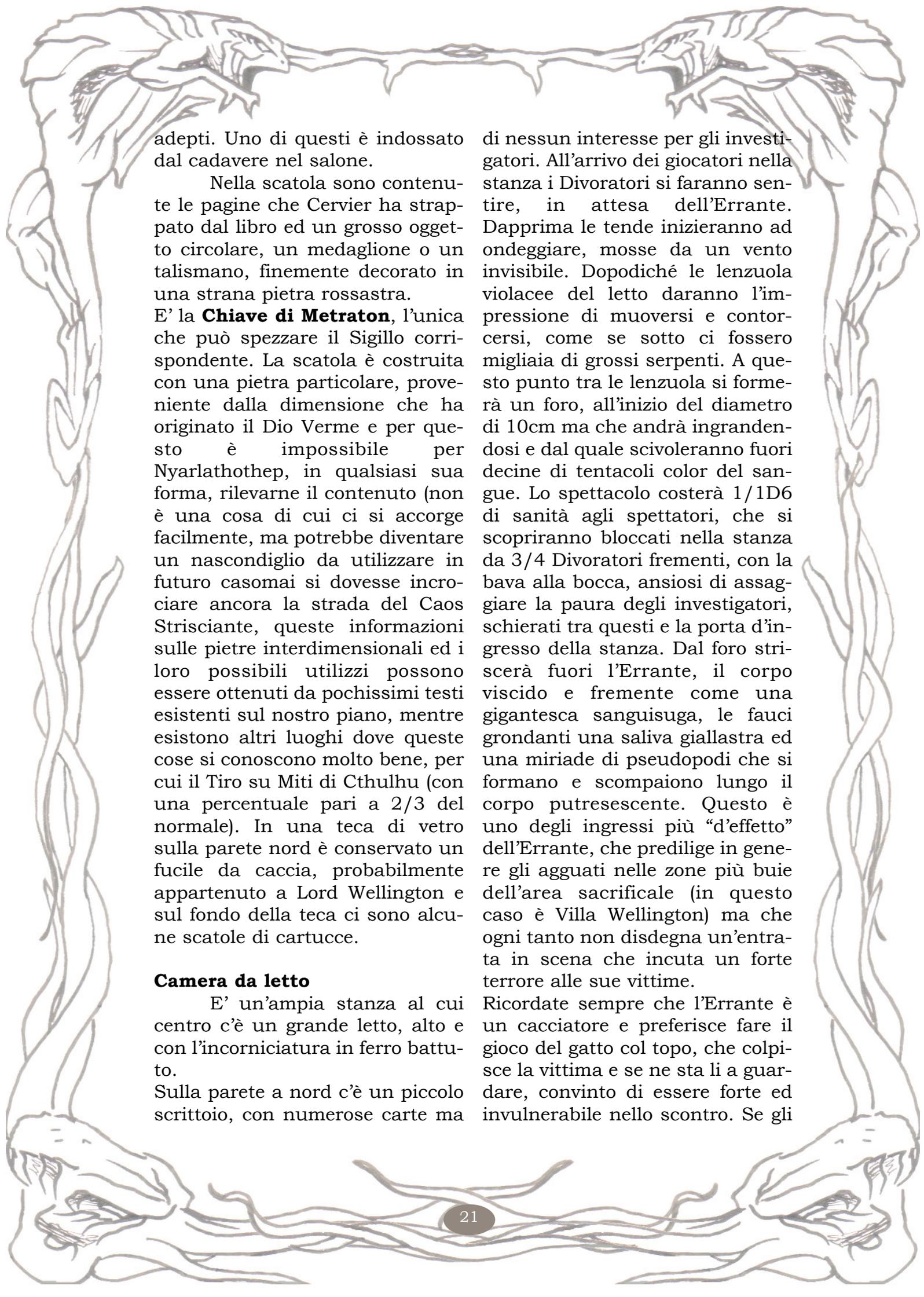
Se i giocatori riescono ad aprire il cassetto (è fondamentale che lo facciano per arrivare nei sotterranei) troveranno dentro una scatola di pietra, curiosamente istoriata. Ci sono dei bassorilievi raffiguranti uomini legati, forse in catene, al cospetto di un enorme creatura, simile ad un

Evoca/Vincola Divoratore

L'incantesimo necessita di una piccola quantità di sangue, anche umano, e di un pugnale, che dovrà essere usato dall'invocatore per ferirsi e provocarsi dolore. Salmodiando la formula mentre continua a ferire il proprio corpo dovrà sputare tre volte nel sangue, dopo di che la bestia farà la sua comparsa.

I Divoratori non gradiscono di essere evocati e vincolati sul nostro piano, quindi la bestia cercherà durante tutto il tempo per il quale rimane vincolata di fiaccare la FEA del mago, finché questo non cede il controllo e diventa la vittima. Ogni dieci minuti di vincolo il mago dovrà eseguire un Tiro sulla propria FEA e se perde, togliere 1d6. Se la FEA scende al 50% del valore massimo il vincolo è rotto ed il Divoratore è libero.

grosso verme, senza occhi ma disegnato con un'immensa bocca grondante bava, o sangue (con un Tiro su Miti di Cthulhu si otterranno o avvaloreranno le informazioni avute controllando l'anello in precedenza, un Tiro Idea permetterà loro di collegare le due fonti). Qualsiasi tentativo di aprire la scatola sarà infruttuoso, ma sul coperchio si noterà facilmente una cavità rotonda. E' la serratura, che verrà aperta utilizzando uno dei cosiddetti Sigilli di T'Yoght, anelli che venivano dati ai suoi

A decorative border surrounds the page, featuring two snakes at the top corners and two at the bottom corners, all facing inward. A central figure, possibly a dragon or a large serpent, is positioned at the top center, with its body extending across the top of the page. The border is composed of intricate line art.

adepti. Uno di questi è indossato dal cadavere nel salone.

Nella scatola sono contenute le pagine che Cervier ha strappato dal libro ed un grosso oggetto circolare, un medaglione o un talismano, finemente decorato in una strana pietra rossastra.

E' la **Chiave di Metraton**, l'unica che può spezzare il Sigillo corrispondente. La scatola è costruita con una pietra particolare, proveniente dalla dimensione che ha originato il Dio Verme e per questo è impossibile per Nyarlathothep, in qualsiasi sua forma, rilevarne il contenuto (non è una cosa di cui ci si accorge facilmente, ma potrebbe diventare un nascondiglio da utilizzare in futuro casomai si dovesse incrociare ancora la strada del Caos Strisciante, queste informazioni sulle pietre interdimensionali ed i loro possibili utilizzi possono essere ottenuti da pochissimi testi esistenti sul nostro piano, mentre esistono altri luoghi dove queste cose si conoscono molto bene, per cui il Tiro su Miti di Cthulhu (con una percentuale pari a 2/3 del normale). In una teca di vetro sulla parete nord è conservato un fucile da caccia, probabilmente appartenuto a Lord Wellington e sul fondo della teca ci sono alcune scatole di cartucce.

Camera da letto

E' un'ampia stanza al cui centro c'è un grande letto, alto e con l'incorniciatura in ferro battuto.

Sulla parete a nord c'è un piccolo scrittoio, con numerose carte ma

di nessun interesse per gli investigatori. All'arrivo dei giocatori nella stanza i Divoratori si faranno sentire, in attesa dell'Errante. Dapprima le tende inizieranno ad ondeggiare, mosse da un vento invisibile. Dopodiché le lenzuola violacee del letto daranno l'impressione di muoversi e contorcersi, come se sotto ci fossero migliaia di grossi serpenti. A questo punto tra le lenzuola si formerà un foro, all'inizio del diametro di 10cm ma che andrà ingrandendosi e dal quale scivoleranno fuori decine di tentacoli color del sangue. Lo spettacolo costerà 1/1D6 di sanità agli spettatori, che si scopriranno bloccati nella stanza da 3/4 Divoratori frementi, con la bava alla bocca, ansiosi di assaggiare la paura degli investigatori, schierati tra questi e la porta d'ingresso della stanza. Dal foro striscerà fuori l'Errante, il corpo viscido e fremente come una gigantesca sanguisuga, le fauci grondanti una saliva giallastra ed una miriade di pseudopodi che si formano e scompaiono lungo il corpo putrescente. Questo è uno degli ingressi più "d'effetto" dell'Errante, che predilige in genere gli agguati nelle zone più buie dell'area sacrificale (in questo caso è Villa Wellington) ma che ogni tanto non disdegna un'entrata in scena che incuta un forte terrore alle sue vittime.

Ricordate sempre che l'Errante è un cacciatore e preferisce fare il gioco del gatto col topo, che colpisce la vittima e se ne sta lì a guardare, convinto di essere forte ed invulnerabile nello scontro. Se gli



investigatori riusciranno a colpirlo spesso, mettendolo in difficoltà, diventerà sempre più furioso e cercherà di colpirli con maggior velocità e ferocia.

Sgabuzzino

Qui non c'è nulla d'interessante per le indagini, ma ci saranno prodotti per la pulizia, solventi, stracci, che potrebbero venire utilizzati appositamente dai giocatori come arma per infliggere all'Errante danni da fuoco.

Un Tiro in Chimica permetterà di determinare quali di queste sostanze sono più dannose e come usarle (per i danni da acido e fuoco si deve tener presente che non è possibile aprire porte e finestre della Villa per cui l'accensione di fuoco o l'uso di sostanze che generino vapori velenosi potrebbe essere letale per tutto il gruppo. Per il valore di tali danni si calcola 1d3 PF per attacco inflitti per 1d3 di turni consecutivi per i danni da fuoco mentre nel caso si usi dell'acido si infliggeranno 1d8 PF per attacco).

Una scala metallica retrattile pende dal soffitto. Una volta allungata fino a terra è possibile utilizzarla per giungere in soffitta.

Bagno

Un normale locale adibito a bagno, con i servizi e la vasca. Essendo l'unico della casa è stato utilizzato e mantiene una parvenza di decenza, nonostante non sia proprio invitante.

Stanza da letto ovest

Nella speranza di dare vita

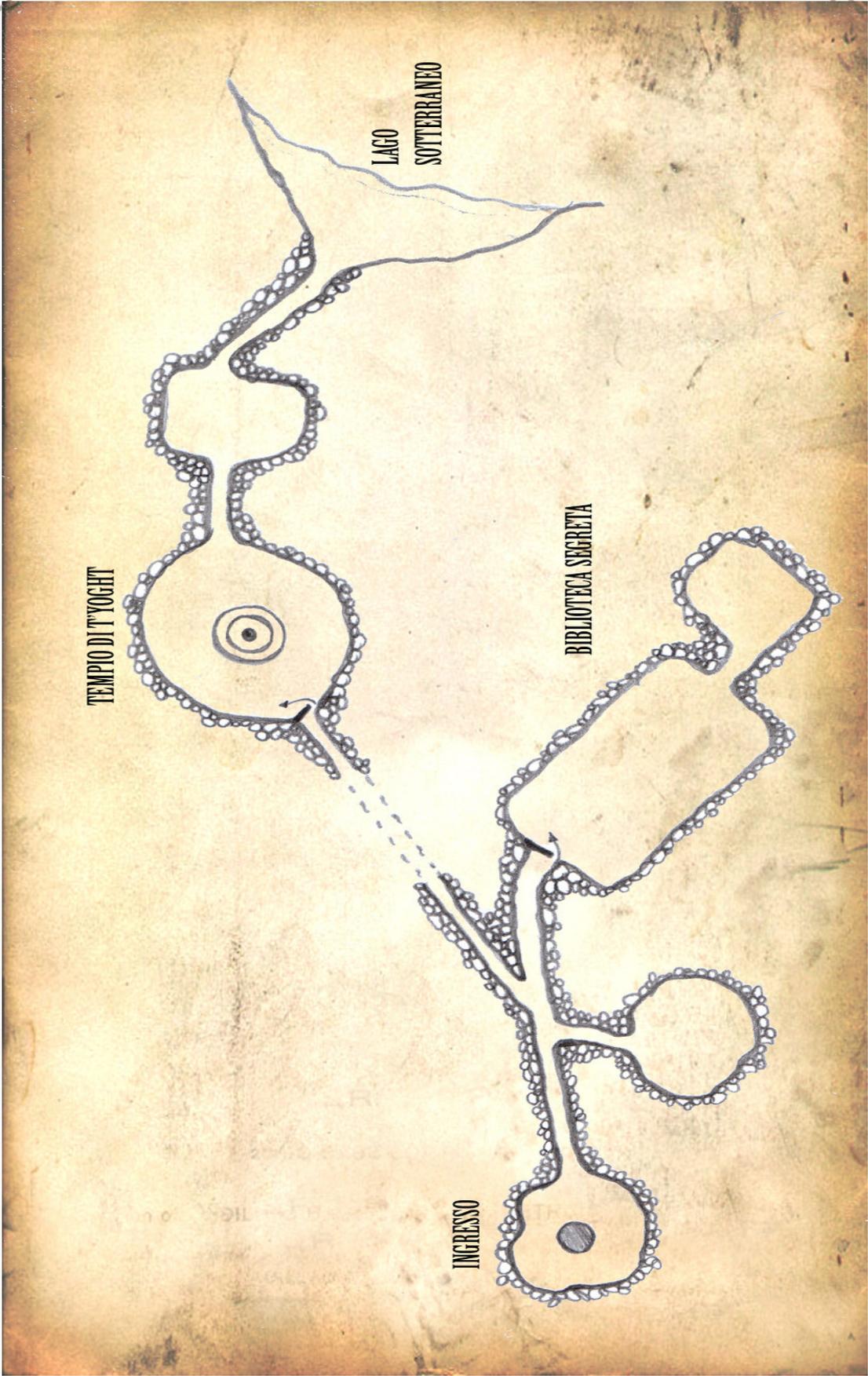
ad una numerosa prole Lord Wellington si era premurato di far preparare un'altra grande stanza da letto. Le cose non andarono come sperava e la camera è sempre stata usata come un secondo ripostiglio. Qui la polvere e l'abbandono regnano più che nel resto della casa, tra oggetti sfasciati e ricordi dimenticati della vita dei precedenti proprietari.

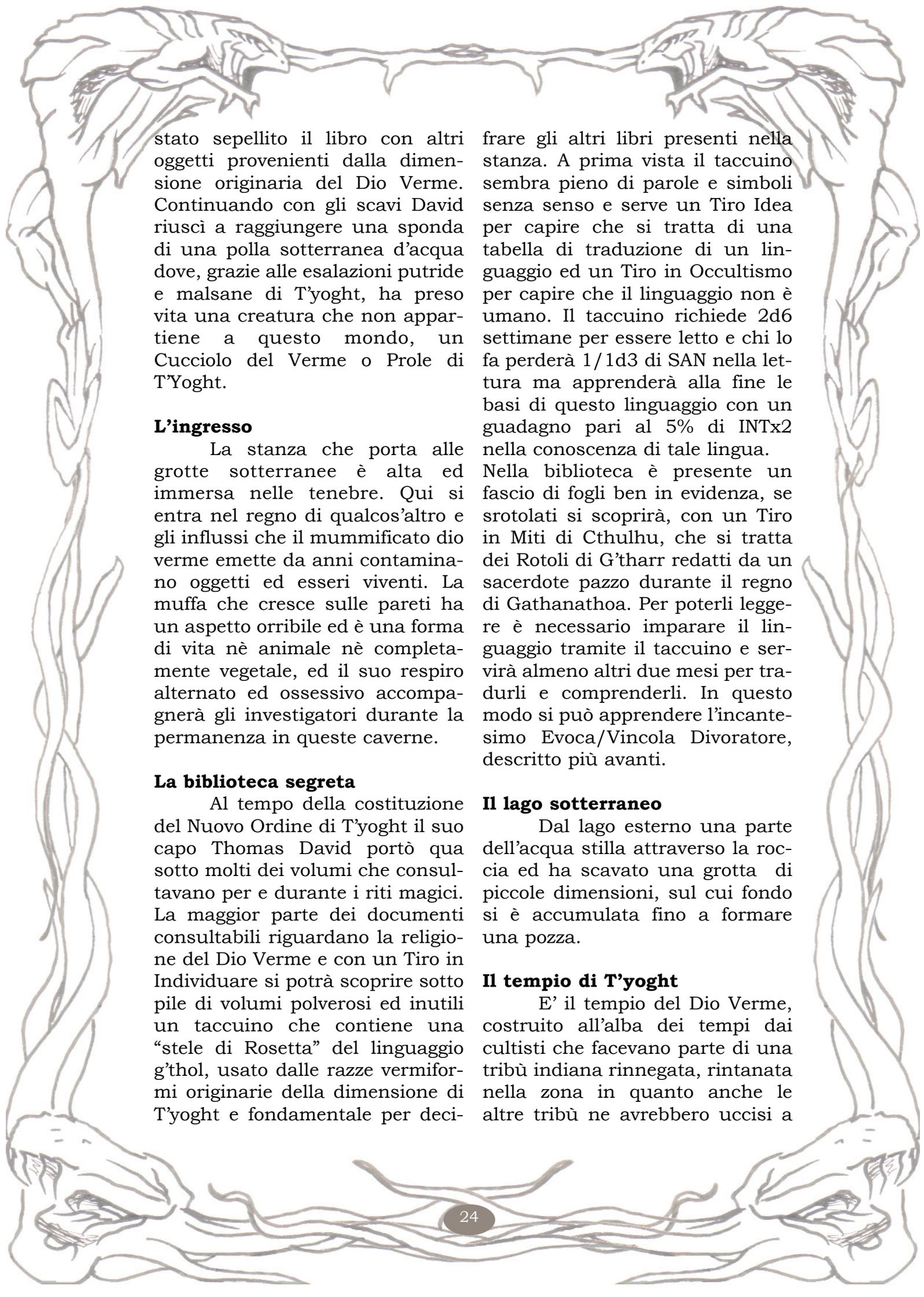
LA SOFFITTA

E' una stanza quadrata di circa 40mq, piena di vecchi oggetti e per lo più di cianfrusaglie. Data la dimensione dell'ambiente sarà luogo ideale per un ennesimo agguato da parte dell'Errante, vista anche la scarsa illuminazione della stanza. Le modalità sono simili a quanto visto in precedenza. Prima ci saranno spostamenti d'aria e altri movimenti di corpi invisibili, prodotti dal sopraggiungere dei Divoratori, araldi del vero antagonista degli investigatori, che cercheranno di bloccare le vie di fuga dalla stanza. Dopodiché dall'angolo buio l'Errante attaccherà l'investigatore più vicino, mentre i Divoratori cercheranno di sfiancare gli altri giocatori

LA CANTINA

I sotterranei della casa vennero costruiti da Thomas David nel 1880, quando era alla ricerca del Libro di T'Yoght. Sulle indicazioni suggerite dal dio scopri quindi la grotta sacra, dove era





stato sepolto il libro con altri oggetti provenienti dalla dimensione originaria del Dio Verme. Continuando con gli scavi David riuscì a raggiungere una sponda di una polla sotterranea d'acqua dove, grazie alle esalazioni putride e malsane di T'yoght, ha preso vita una creatura che non appartiene a questo mondo, un Cucciolo del Verme o Prole di T'Yoght.

L'ingresso

La stanza che porta alle grotte sotterranee è alta ed immersa nelle tenebre. Qui si entra nel regno di qualcos'altro e gli influssi che il mummificato dio verme emette da anni contaminano oggetti ed esseri viventi. La muffa che cresce sulle pareti ha un aspetto orribile ed è una forma di vita nè animale nè completamente vegetale, ed il suo respiro alternato ed ossessivo accompagnerà gli investigatori durante la permanenza in queste caverne.

La biblioteca segreta

Al tempo della costituzione del Nuovo Ordine di T'yoght il suo capo Thomas David portò qua sotto molti dei volumi che consultavano per e durante i riti magici. La maggior parte dei documenti consultabili riguardano la religione del Dio Verme e con un Tiro in Individuare si potrà scoprire sotto pile di volumi polverosi ed inutili un taccuino che contiene una "stele di Rosetta" del linguaggio g'thol, usato dalle razze vermiformi originarie della dimensione di T'yoght e fondamentale per deci-

frare gli altri libri presenti nella stanza. A prima vista il taccuino sembra pieno di parole e simboli senza senso e serve un Tiro Idea per capire che si tratta di una tabella di traduzione di un linguaggio ed un Tiro in Occultismo per capire che il linguaggio non è umano. Il taccuino richiede 2d6 settimane per essere letto e chi lo fa perderà 1/1d3 di SAN nella lettura ma apprenderà alla fine le basi di questo linguaggio con un guadagno pari al 5% di INTx2 nella conoscenza di tale lingua.

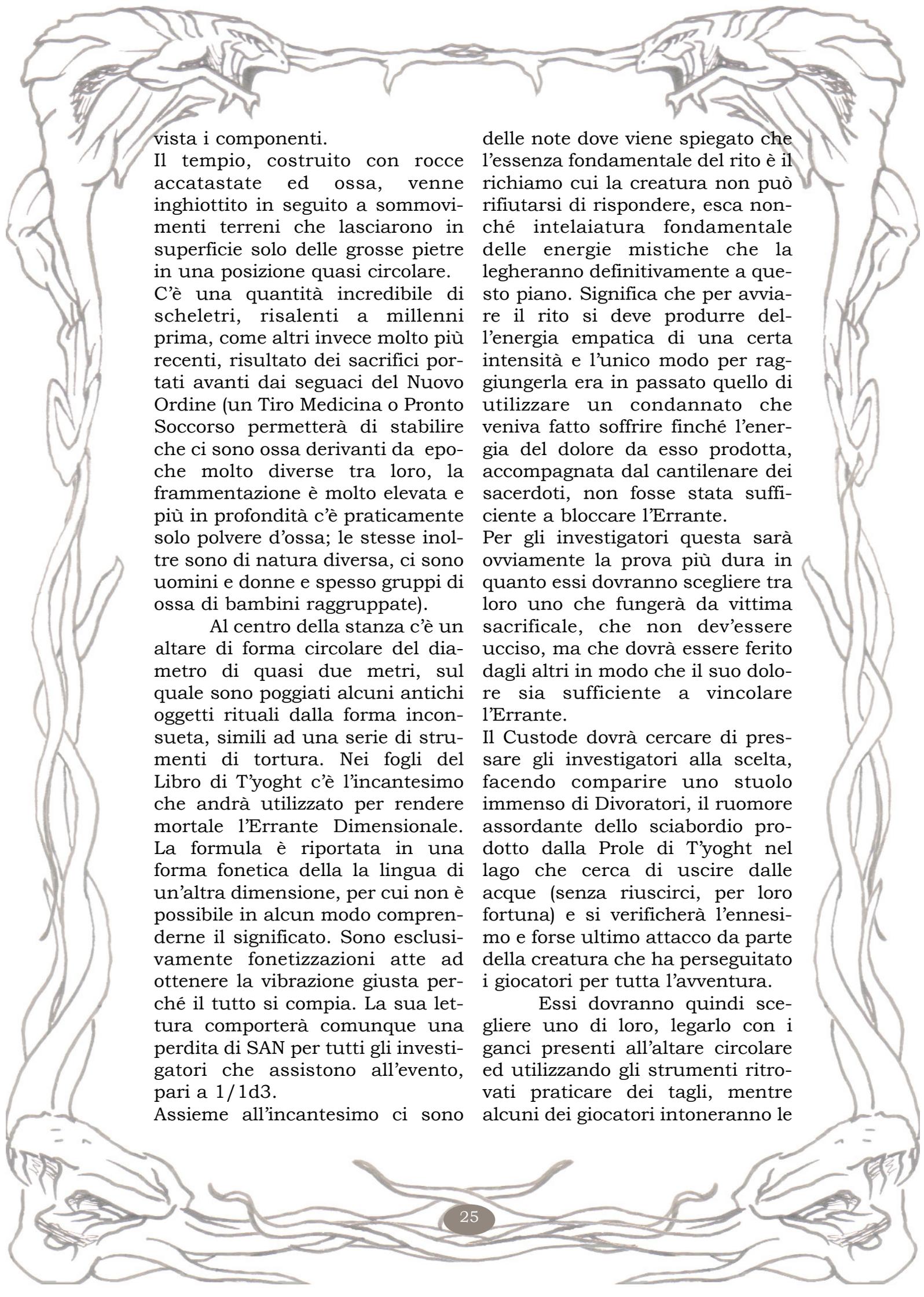
Nella biblioteca è presente un fascio di fogli ben in evidenza, se srotolati si scoprirà, con un Tiro in Miti di Cthulhu, che si tratta dei Rotoli di G'tharr redatti da un sacerdote pazzo durante il regno di Gathanathoa. Per poterli leggere è necessario imparare il linguaggio tramite il taccuino e servirà almeno altri due mesi per tradurli e comprenderli. In questo modo si può apprendere l'incantesimo Evoca/Vincola Divoratore, descritto più avanti.

Il lago sotterraneo

Dal lago esterno una parte dell'acqua stilla attraverso la roccia ed ha scavato una grotta di piccole dimensioni, sul cui fondo si è accumulata fino a formare una pozza.

Il tempio di T'yoght

E' il tempio del Dio Verme, costruito all'alba dei tempi dai cultisti che facevano parte di una tribù indiana rinnegata, rintanata nella zona in quanto anche le altre tribù ne avrebbero uccisi a



vista i componenti.

Il tempio, costruito con rocce accatastate ed ossa, venne inghiottito in seguito a sommovimenti terreni che lasciarono in superficie solo delle grosse pietre in una posizione quasi circolare. C'è una quantità incredibile di scheletri, risalenti a millenni prima, come altri invece molto più recenti, risultato dei sacrifici portati avanti dai seguaci del Nuovo Ordine (un Tiro Medicina o Pronto Soccorso permetterà di stabilire che ci sono ossa derivanti da epoche molto diverse tra loro, la frammentazione è molto elevata e più in profondità c'è praticamente solo polvere d'ossa; le stesse inoltre sono di natura diversa, ci sono uomini e donne e spesso gruppi di ossa di bambini raggruppate).

Al centro della stanza c'è un altare di forma circolare del diametro di quasi due metri, sul quale sono poggiati alcuni antichi oggetti rituali dalla forma inconsueta, simili ad una serie di strumenti di tortura. Nei fogli del Libro di T'yoght c'è l'incantesimo che andrà utilizzato per rendere mortale l'Errante Dimensionale. La formula è riportata in una forma fonetica della lingua di un'altra dimensione, per cui non è possibile in alcun modo comprenderne il significato. Sono esclusivamente fonetizzazioni atte ad ottenere la vibrazione giusta perché il tutto si compia. La sua lettura comporterà comunque una perdita di SAN per tutti gli investigatori che assistono all'evento, pari a 1/1d3.

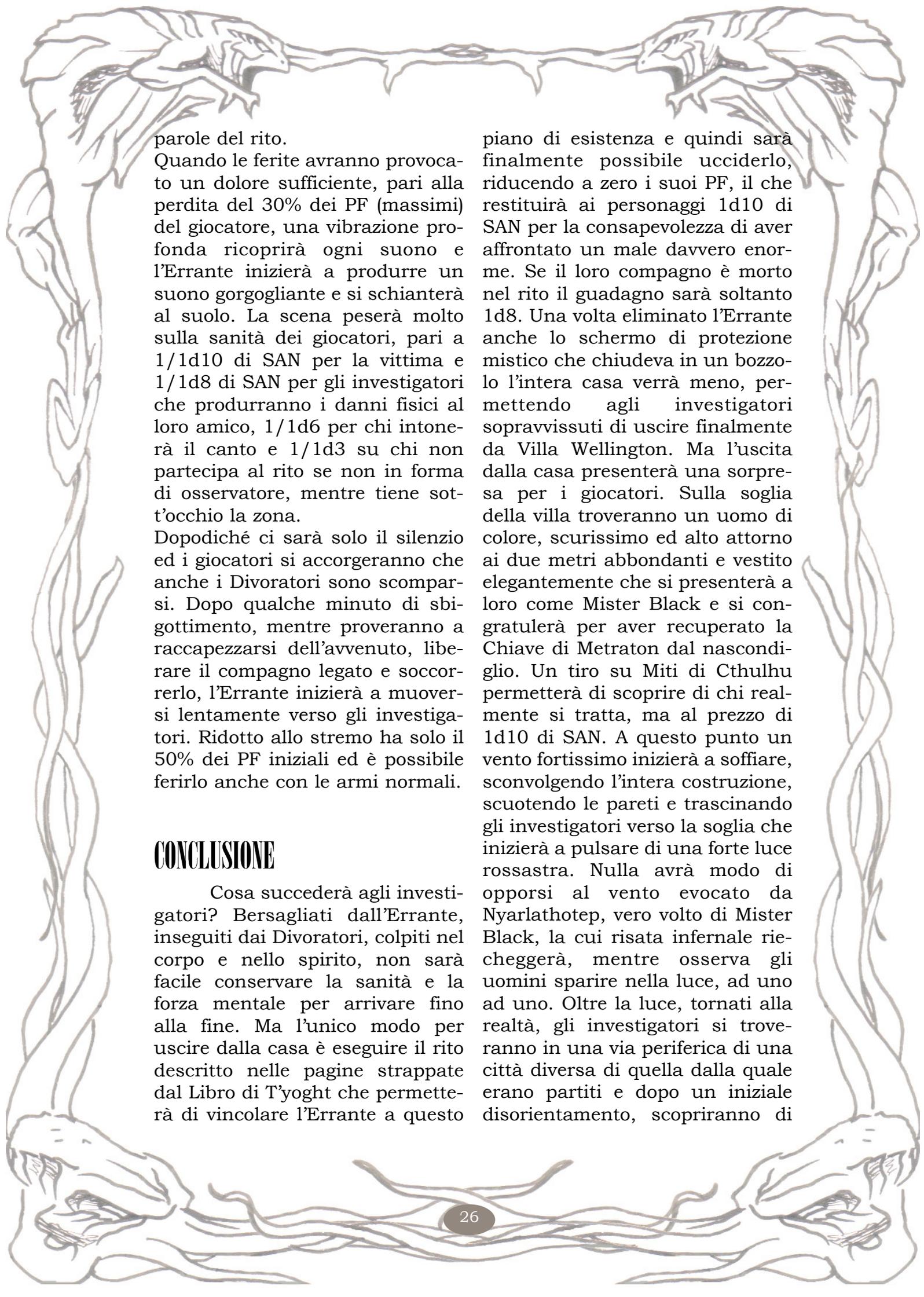
Assieme all'incantesimo ci sono

delle note dove viene spiegato che l'essenza fondamentale del rito è il richiamo cui la creatura non può rifiutarsi di rispondere, esca nonché intelaiatura fondamentale delle energie mistiche che la legheranno definitivamente a questo piano. Significa che per avviare il rito si deve produrre dell'energia empatica di una certa intensità e l'unico modo per raggiungerla era in passato quello di utilizzare un condannato che veniva fatto soffrire finché l'energia del dolore da esso prodotta, accompagnata dal cantilenare dei sacerdoti, non fosse stata sufficiente a bloccare l'Errante.

Per gli investigatori questa sarà ovviamente la prova più dura in quanto essi dovranno scegliere tra loro uno che fungerà da vittima sacrificale, che non dev'essere ucciso, ma che dovrà essere ferito dagli altri in modo che il suo dolore sia sufficiente a vincolare l'Errante.

Il Custode dovrà cercare di pressare gli investigatori alla scelta, facendo comparire uno stuolo immenso di Divoratori, il ruomore assordante dello sciabordio prodotto dalla Prole di T'yoght nel lago che cerca di uscire dalle acque (senza riuscirci, per loro fortuna) e si verificherà l'ennesimo e forse ultimo attacco da parte della creatura che ha perseguitato i giocatori per tutta l'avventura.

Essi dovranno quindi scegliere uno di loro, legarlo con i ganci presenti all'altare circolare ed utilizzando gli strumenti ritrovati praticare dei tagli, mentre alcuni dei giocatori intoneranno le



parole del rito.

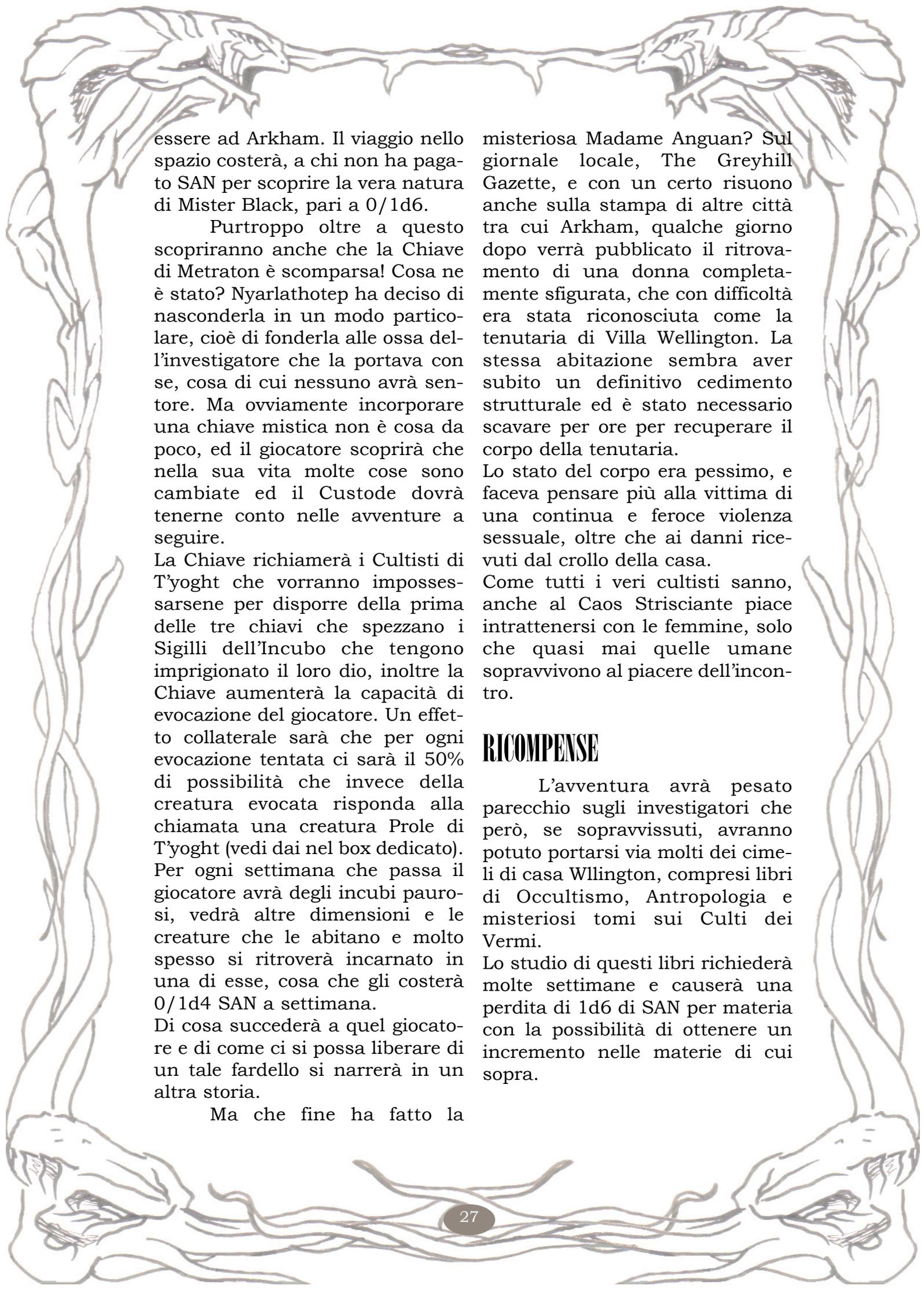
Quando le ferite avranno provocato un dolore sufficiente, pari alla perdita del 30% dei PF (massimi) del giocatore, una vibrazione profonda ricoprirà ogni suono e l'Errante inizierà a produrre un suono gorgogliante e si schianterà al suolo. La scena peserà molto sulla sanità dei giocatori, pari a 1/1d10 di SAN per la vittima e 1/1d8 di SAN per gli investigatori che produrranno i danni fisici al loro amico, 1/1d6 per chi intonerà il canto e 1/1d3 su chi non partecipa al rito se non in forma di osservatore, mentre tiene sott'occhio la zona.

Dopodiché ci sarà solo il silenzio ed i giocatori si accorgeranno che anche i Divoratori sono scomparsi. Dopo qualche minuto di sbigottimento, mentre proveranno a raccapezzarsi dell'avvenuto, liberare il compagno legato e soccorrerlo, l'Errante inizierà a muoversi lentamente verso gli investigatori. Ridotto allo stremo ha solo il 50% dei PF iniziali ed è possibile ferirlo anche con le armi normali.

CONCLUSIONE

Cosa succederà agli investigatori? Bersagliati dall'Errante, inseguiti dai Divoratori, colpiti nel corpo e nello spirito, non sarà facile conservare la sanità e la forza mentale per arrivare fino alla fine. Ma l'unico modo per uscire dalla casa è eseguire il rito descritto nelle pagine strappate dal Libro di T'yoght che permetterà di vincolare l'Errante a questo

piano di esistenza e quindi sarà finalmente possibile ucciderlo, riducendo a zero i suoi PF, il che restituirà ai personaggi 1d10 di SAN per la consapevolezza di aver affrontato un male davvero enorme. Se il loro compagno è morto nel rito il guadagno sarà soltanto 1d8. Una volta eliminato l'Errante anche lo schermo di protezione mistico che chiudeva in un bozzolo l'intera casa verrà meno, permettendo agli investigatori sopravvissuti di uscire finalmente da Villa Wellington. Ma l'uscita dalla casa presenterà una sorpresa per i giocatori. Sulla soglia della villa troveranno un uomo di colore, scurissimo ed alto attorno ai due metri abbondanti e vestito elegantemente che si presenterà a loro come Mister Black e si congratulerà per aver recuperato la Chiave di Metraton dal nascondiglio. Un tiro su Miti di Cthulhu permetterà di scoprire di chi realmente si tratta, ma al prezzo di 1d10 di SAN. A questo punto un vento fortissimo inizierà a soffiare, sconvolgendo l'intera costruzione, scuotendo le pareti e trascinando gli investigatori verso la soglia che inizierà a pulsare di una forte luce rossastra. Nulla avrà modo di opporsi al vento evocato da Nyarlathotep, vero volto di Mister Black, la cui risata infernale riecheggerà, mentre osserva gli uomini sparire nella luce, ad uno ad uno. Oltre la luce, tornati alla realtà, gli investigatori si troveranno in una via periferica di una città diversa di quella dalla quale erano partiti e dopo un iniziale disorientamento, scopriranno di



essere ad Arkham. Il viaggio nello spazio costerà, a chi non ha pagato SAN per scoprire la vera natura di Mister Black, pari a 0/1d6.

Purtroppo oltre a questo scopriranno anche che la Chiave di Metraton è scomparsa! Cosa ne è stato? Nyarlathotep ha deciso di nascondere in un modo particolare, cioè di fonderla alle ossa dell'investigatore che la portava con se, cosa di cui nessuno avrà sentore. Ma ovviamente incorporare una chiave mistica non è cosa da poco, ed il giocatore scoprirà che nella sua vita molte cose sono cambiate ed il Custode dovrà tenerne conto nelle avventure a seguire.

La Chiave richiamerà i Cultisti di T'yoght che vorranno impossessarsene per disporre della prima delle tre chiavi che spezzano i Sigilli dell'Incubo che tengono imprigionato il loro dio, inoltre la Chiave aumenterà la capacità di evocazione del giocatore. Un effetto collaterale sarà che per ogni evocazione tentata ci sarà il 50% di possibilità che invece della creatura evocata risponda alla chiamata una creatura Prole di T'yoght (vedi dai nel box dedicato). Per ogni settimana che passa il giocatore avrà degli incubi paurosi, vedrà altre dimensioni e le creature che le abitano e molto spesso si ritroverà incarnato in una di esse, cosa che gli costerà 0/1d4 SAN a settimana.

Di cosa succederà a quel giocatore e di come ci si possa liberare di un tale fardello si narrerà in un'altra storia.

Ma che fine ha fatto la

misteriosa Madame Anguan? Sul giornale locale, The Greyhill Gazette, e con un certo risuono anche sulla stampa di altre città tra cui Arkham, qualche giorno dopo verrà pubblicato il ritrovamento di una donna completamente sfigurata, che con difficoltà era stata riconosciuta come la tenutaria di Villa Wellington. La stessa abitazione sembra aver subito un definitivo cedimento strutturale ed è stato necessario scavare per ore per recuperare il corpo della tenutaria.

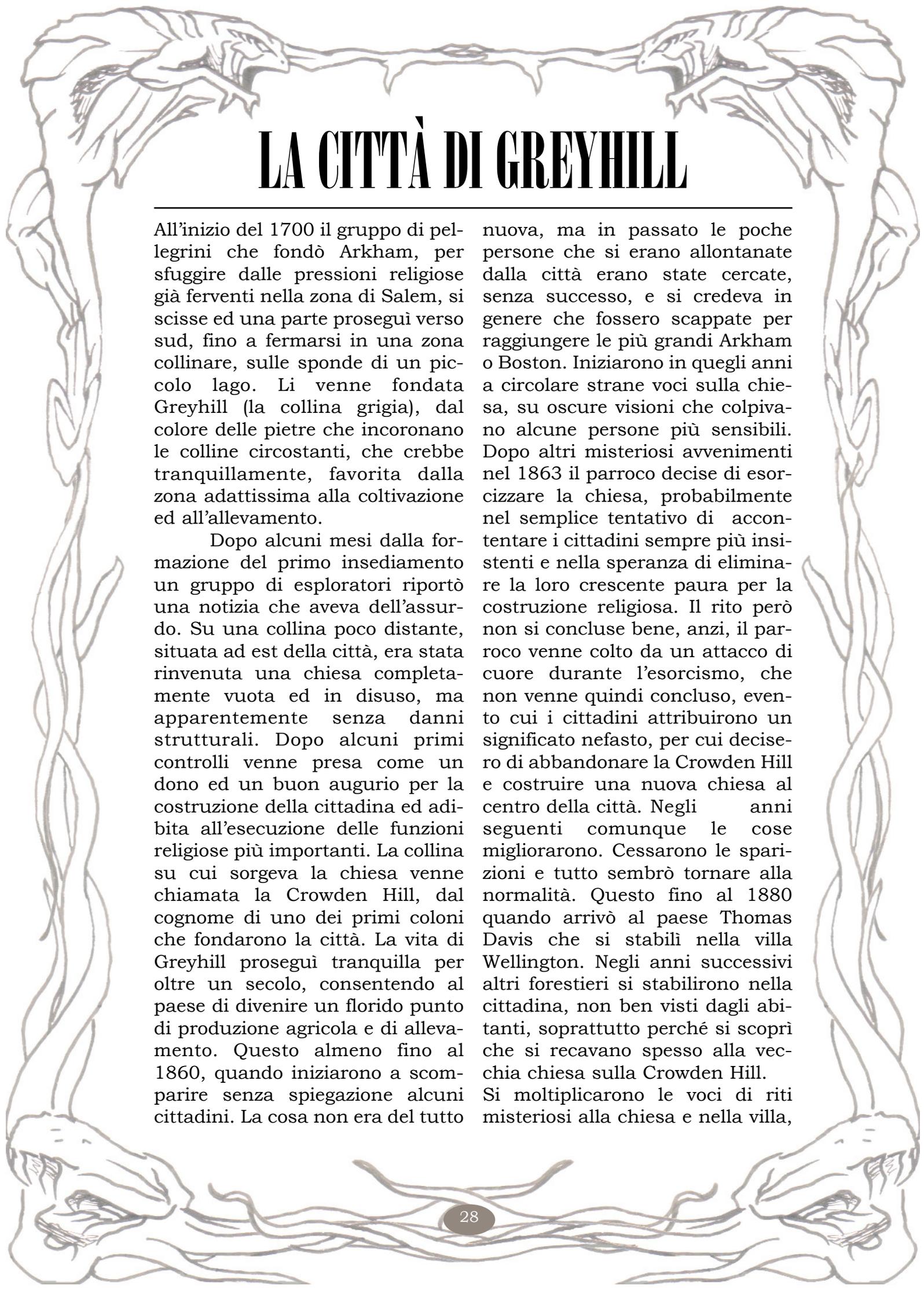
Lo stato del corpo era pessimo, e faceva pensare più alla vittima di una continua e feroce violenza sessuale, oltre che ai danni ricevuti dal crollo della casa.

Come tutti i veri cultisti fanno, anche al Chaos Strisciante piace intrattenersi con le femmine, solo che quasi mai quelle umane sopravvivono al piacere dell'incontro.

RICOMPENSE

L'avventura avrà pesato parecchio sugli investigatori che però, se sopravvissuti, avranno potuto portarsi via molti dei cimeli di casa Wellington, compresi libri di Occultismo, Antropologia e misteriosi tomi sui Culti dei Vermi.

Lo studio di questi libri richiederà molte settimane e causerà una perdita di 1d6 di SAN per materia con la possibilità di ottenere un incremento nelle materie di cui sopra.

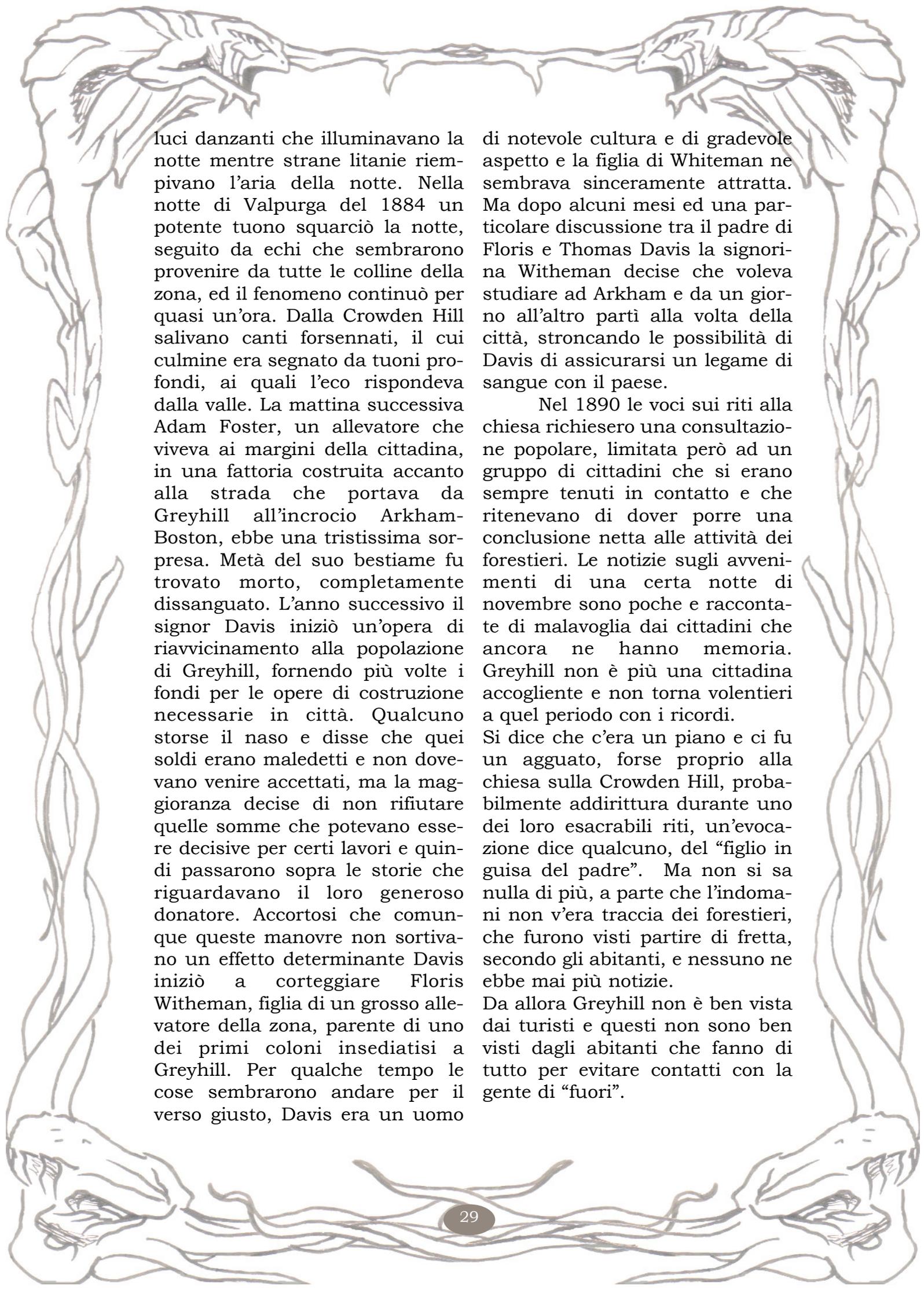
A decorative border surrounds the page, featuring two snakes at the top corners, a dragon at the bottom corners, and a central dragon-like creature at the top center. The border is composed of intricate line art.

LA CITTÀ DI GREYHILL

All'inizio del 1700 il gruppo di pellegrini che fondò Arkham, per sfuggire dalle pressioni religiose già ferventi nella zona di Salem, si scisse ed una parte proseguì verso sud, fino a fermarsi in una zona collinare, sulle sponde di un piccolo lago. Lì venne fondata Greyhill (la collina grigia), dal colore delle pietre che incoronano le colline circostanti, che crebbe tranquillamente, favorita dalla zona adattissima alla coltivazione ed all'allevamento.

Dopo alcuni mesi dalla formazione del primo insediamento un gruppo di esploratori riportò una notizia che aveva dell'assurdo. Su una collina poco distante, situata ad est della città, era stata rinvenuta una chiesa completamente vuota ed in disuso, ma apparentemente senza danni strutturali. Dopo alcuni primi controlli venne presa come un dono ed un buon augurio per la costruzione della cittadina ed adibita all'esecuzione delle funzioni religiose più importanti. La collina su cui sorgeva la chiesa venne chiamata la Crowden Hill, dal cognome di uno dei primi coloni che fondarono la città. La vita di Greyhill proseguì tranquilla per oltre un secolo, consentendo al paese di divenire un florido punto di produzione agricola e di allevamento. Questo almeno fino al 1860, quando iniziarono a scomparire senza spiegazione alcuni cittadini. La cosa non era del tutto

nuova, ma in passato le poche persone che si erano allontanate dalla città erano state cercate, senza successo, e si credeva in genere che fossero scappate per raggiungere le più grandi Arkham o Boston. Iniziarono in quegli anni a circolare strane voci sulla chiesa, su oscure visioni che colpivano alcune persone più sensibili. Dopo altri misteriosi avvenimenti nel 1863 il parroco decise di esorcizzare la chiesa, probabilmente nel semplice tentativo di accontentare i cittadini sempre più insistenti e nella speranza di eliminare la loro crescente paura per la costruzione religiosa. Il rito però non si concluse bene, anzi, il parroco venne colto da un attacco di cuore durante l'esorcismo, che non venne quindi concluso, evento cui i cittadini attribuirono un significato nefasto, per cui decisero di abbandonare la Crowden Hill e costruire una nuova chiesa al centro della città. Negli anni seguenti comunque le cose migliorarono. Cessarono le sparizioni e tutto sembrò tornare alla normalità. Questo fino al 1880 quando arrivò al paese Thomas Davis che si stabilì nella villa Wellington. Negli anni successivi altri forestieri si stabilirono nella cittadina, non ben visti dagli abitanti, soprattutto perché si scoprì che si recavano spesso alla vecchia chiesa sulla Crowden Hill. Si moltiplicarono le voci di riti misteriosi alla chiesa e nella villa,



luci danzanti che illuminavano la notte mentre strane litanie riempivano l'aria della notte. Nella notte di Valpurga del 1884 un potente tuono squarciò la notte, seguito da echi che sembrarono provenire da tutte le colline della zona, ed il fenomeno continuò per quasi un'ora. Dalla Crowden Hill salivano canti forsennati, il cui culmine era segnato da tuoni profondi, ai quali l'eco rispondeva dalla valle. La mattina successiva Adam Foster, un allevatore che viveva ai margini della cittadina, in una fattoria costruita accanto alla strada che portava da Greyhill all'incrocio Arkham-Boston, ebbe una tristissima sorpresa. Metà del suo bestiame fu trovato morto, completamente dissanguato. L'anno successivo il signor Davis iniziò un'opera di riavvicinamento alla popolazione di Greyhill, fornendo più volte i fondi per le opere di costruzione necessarie in città. Qualcuno storse il naso e disse che quei soldi erano maledetti e non dovevano venire accettati, ma la maggioranza decise di non rifiutare quelle somme che potevano essere decisive per certi lavori e quindi passarono sopra le storie che riguardavano il loro generoso donatore. Accortosi che comunque queste manovre non sortivano un effetto determinante Davis iniziò a corteggiare Floris Witheman, figlia di un grosso allevatore della zona, parente di uno dei primi coloni insediatisi a Greyhill. Per qualche tempo le cose sembrarono andare per il verso giusto, Davis era un uomo

di notevole cultura e di gradevole aspetto e la figlia di Whiteman ne sembrava sinceramente attratta. Ma dopo alcuni mesi ed una particolare discussione tra il padre di Floris e Thomas Davis la signorina Witheman decise che voleva studiare ad Arkham e da un giorno all'altro partì alla volta della città, stroncando le possibilità di Davis di assicurarsi un legame di sangue con il paese.

Nel 1890 le voci sui riti alla chiesa richiesero una consultazione popolare, limitata però ad un gruppo di cittadini che si erano sempre tenuti in contatto e che ritenevano di dover porre una conclusione netta alle attività dei forestieri. Le notizie sugli avvenimenti di una certa notte di novembre sono poche e raccontate di malavoglia dai cittadini che ancora ne hanno memoria. Greyhill non è più una cittadina accogliente e non torna volentieri a quel periodo con i ricordi.

Si dice che c'era un piano e ci fu un agguato, forse proprio alla chiesa sulla Crowden Hill, probabilmente addirittura durante uno dei loro esacrabili riti, un'evocazione dice qualcuno, del "figlio in guisa del padre". Ma non si sa nulla di più, a parte che l'indomani non v'era traccia dei forestieri, che furono visti partire di fretta, secondo gli abitanti, e nessuno ne ebbe mai più notizie.

Da allora Greyhill non è ben vista dai turisti e questi non sono ben visti dagli abitanti che fanno di tutto per evitare contatti con la gente di "fuori".

RIFERIMENTI

L'avventura presentata è stata scritta basandosi sulla passione per la narrativa lovecraftiana e sull'horror in generale, ed a queste fonti deve sicuramente molto. In particolare però ci sono alcuni punti che sono dirette citazioni di creazioni altrui e che vanno ovviamente riconosciute.

I **Divoratori** sono stati ispirati dalle creature omonime inventate da Terry Brooks per la sua saga della lotta tra il Verbo ed il Vuoto (*Il Demone, Il Cavaliere del Verbo, Il Fuoco degli Angeli*).

La Testa del Drago sarà stata riconosciuta da tutti gli appassionati di Lovecraft come la formula che viene utilizzata nel racconto lungo *The Case of Charles Dexter Ward* per l'evocazione di entità dalle Sfere Esterne o tramite i Sali Essenziali.

Greyhill ed i vari avvenimenti relativi alla chiesa ed all'insorgere del Culto di T'yoght sono tratti dal mio racconto *La Piccola Chiesa*, disponibile in PDF sul sito <http://www.memoriedalbuio.com>

Per informazioni sul lavoro del **Chimerae Hobby Group**, qui presente grazie alla consulenza di Gianmatteo Tonci, potete visitare il loro sito:

<http://www.chimerae.it/>

Il lavoro di **Davide L. Marescotti** che qui ha realizzato la copertina è su:

<http://heleiel.deviantart.com/gallery/>

COPYRIGHT

Il presente modulo è (C) di Matteo Poropat ed è una pubblicazione amatoriale, senza alcun fine di lucro. Ogni artista mantiene i diritti d'autore sulle opere (di qualsiasi genere) presentate, qui pubblicate solamente con l'esplicito consenso.

La compilazione del presente manuale è copyright di Memorie dal Buio. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale, integralmente o in parte, in nessun modo ed in nessuna forma senza l'esplicito consenso scritto da parte dello staff di Memorie dal Buio. Anche in presenza di questa autorizzazione restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in maniera integrale senza apportarvi modifiche nella forma e nel contenuto; quali vengano effettuate variazioni del formato, necessari a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Lo scenario *I Sigilli dell'Incubo* può essere alterato per utilizzi privati ma tale versione modificata non può essere distribuita senza l'esplicito consenso dello staff di Memorie dal Buio.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore di lavoro su questo progetto.

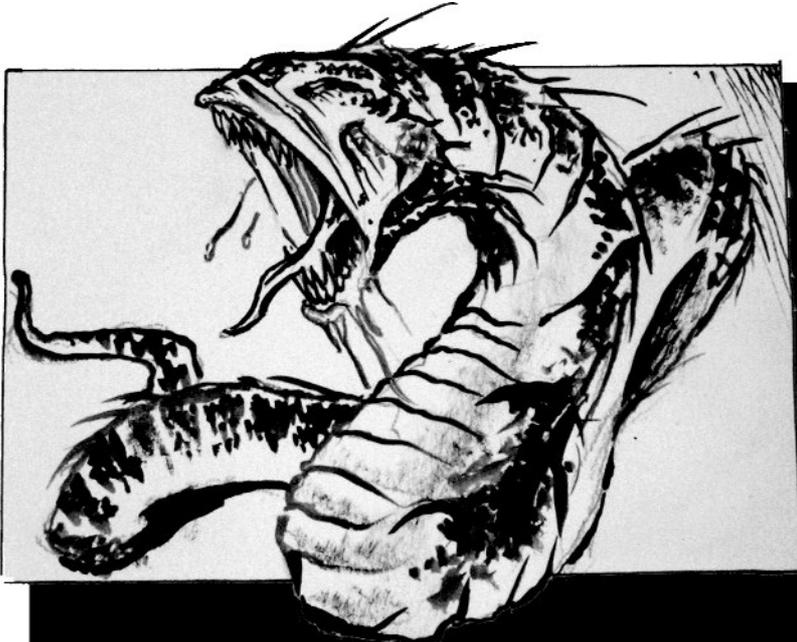
L'uso e la distribuzione di questo modulo implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Call of Cthulhu è (C) della Chaosium Inc stampato in Italia dalla Counter Srl su licenza della Chaosium Inc. Il Richiamo di Cthulhu è un marchio registrato dalla Chaosium Inc. e distribuito in Italia dalla Stratelibri/Counter Srl ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il materiale di questo modulo NON è stato approvato in alcun modo dalla Chaosium o dalla Stratelibri.

Tutti i personaggi ed i fatti citati in questo volume sono immaginari. Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti è puramente casuale.

Per informazioni, per contattare gli autori o inviare i propri lavori, potete utilizzare il sito web <http://www.memoriedalbuio.com> o l'indirizzo email info@memoriedalbuio.com





“Vi risvegliate nel buio totale. Provate a muovervi ma nulla accade. Siete legati, mani e piedi, nell'oscurità più totale. Non potete fare niente se non parlare, nessuna luce traspira nell'ambiente, l'unico odore sembra essere quello della polvere, di mobili antichi. Ad un tratto qualcosa scricchiola dietro di voi. Sembra ci sia una sorta di movimento, mentre nella stanza un odore terrificante riempie l'aria, un odore di putrefazione e sangue...”

Di quello che succede a Villa Wellington poco si sa e ancora di meno si racconta, ma se si vive come voi, sempre a contatto con i misteri dell'Occulto, se la professione che si è scelti è quella dell'Investigatore, allora un luogo come questo non è nulla più che l'inizio di una nuova Avventura, ai limiti di un nuovo Ignoto, a confrontarsi con nuove creature e, qualcuno sussurra, nuove blasfeme divinità.

“Mentre vi girate attorno cercando di aguzzare la vista nel vuoto totale, qualcosa vi sfiora le mani legati dietro la schiena, qualcosa di freddo e viscido, che si avvicina per poi allontanarsi. Lentamente una strana fluorescenza giallastra illumina la stanza, spargendo attorno ombre inquietanti.”



Siete pronti per entrare a Villa Wellington e rischiare la vita se non di peggio, per scoprirne gli arcani segreti? La pistola è nella fondina, conoscete i rituali e la macchina è fuori che aspetta, direzione Greyhill. Ma sarete davvero pronti, per spezzare i Sigilli dell'Incubo?

IL RICHIAMO DI
CTHULHU

I Sigilli dell'Incubo è un modulo di gioco ideato per Il Richiamo di Cthulhu e realizzato da Memorie dal Buio in collaborazione con Chimerae Hobby Group. Il presente modulo s'intende come produzione amatoriale senza alcun fine di lucro. Per i rispettivi copyright si veda quanto riportato all'interno del modulo stesso.