

Il Pozzo

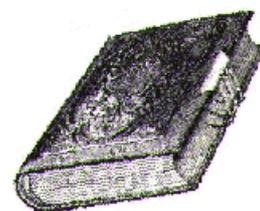
Avventura per “Il Richiamo di Cthulhu”

Autore: **Trilobit** (trilobit@tin.it)

Questa avventura vuole rendere omaggio a “La Casa delle Streghe”, uno dei più noti racconti del nostro compianto maestro di Providence.

Miskatonic University, Arkham, Massachusetts. Un prezioso manoscritto di fine '500 viene trafugato dalla Biblioteca dell'Università. Sinistri accadimenti e la misteriosa scomparsa di uno studente getteranno gli investigatori in un enigma vecchio di secoli.

Nota - Questo modulo è progettato per costituire un'avventura di breve durata, giocabile mediamente in una o due sedute. Pur essendo aperta a personaggi avanzati, è ideale come introduzione per nuovi giocatori.



ANTEFATTO

Un eccentrico studente universitario, morbosamente affascinato dalle antiche leggende sulla nebbiosa Arkham, trafuga dalla biblioteca della sua università – la Miskatonic University – un antichissimo manoscritto blasfemo: il “*Cultus Maleficarum*”, meglio noto come “*Manoscritto del Sussex*” (per le cui caratteristiche si rimanda al manuale di gioco). Attraverso le conoscenze custodite in esso, il giovane vuole sfruttare le proprietà magiche di un antico pozzo per contattare “Il Nero Dispensatore di Conoscenza”. Ma accade qualcosa di orribile...

WALTER GILMAN

Nasce il 13/09/1909 ad Haverill. Il padre Frank viene rinchiuso in manicomio due anni dopo la sua nascita (01/03/1911) dove morirà poco più tardi (25/08/1912). La madre, Ann, malata di tubercolosi lo abbandona all'età di sette anni (05/11/1916) e viene affidato alla zia paterna Magdalene, di Arkham. Nella nuova città frequenta le scuole dell'obbligo e le scuole superiori. Compenserà la sua timidezza dedicandosi con passione alla storia della città. Nel 1928, un'anno dopo la morte della zia, si iscrive al Corso di Laurea in Storia della Miskatonic University e si mantiene con la

modesta eredità. Con il tempo il suo interesse per la storia di Arkham cresce morbosamente, mostrando sempre più una particolare predilezione per le antiche leggende di epoca vittoriana. Nel '32, le ristrettezze economiche lo obbligano a vendere la casa delle zia, nella quale ancora abitava, per trasferirsi in una modesta camera al 197 di Pickman Street. Qui dopo poco tempo cade vittima delle influenze di Keziah Mason, che li provocano strani sogni e febbri inspiegabili.

Breve time-line delle azioni di Gilman

13/04/1933 – Ritira in biblioteca il modulo per la richiesta di consultazione dei libri protetti, e chiede al prof. Thomas Upham di controfirmarlo per poter consultare il “*Manoscritto del Sussex*”. Il professore si rifiuta di farlo.

14/04/1933 – Con il volto coperto scippa la bibliotecaria, dopo averla attesa fino all'orario di chiusura. La notte stessa, con le chiavi della biblioteca, entra nell'ufficio, prende quelle della sala Armitage e trafuga il Manoscritto.

30/04/1933 – Notte di Valpurga. Tenta l'incantesimo di invocazione di Nyarlathothep, ma qualcosa va storto (avrebbe dovuto scoperchiare il pozzo e sacrificare un infante).

L'INGAGGIO

01/06/1933 – Data di inizio dell'avventura

[Si noti che l'avventura ha inizio circa un mese dopo l'antefatto. Il furto non viene scoperto fino ad una nuova richiesta per la consultazione del tomo].

IPOTESI DI INGAGGIO

IPOTESI 1

Uno dei PG, interessato e/o affascinato dall'occultismo, è venuto a sapere dell'esistenza di un antico manoscritto in cui sarebbero custodite conoscenze inimmaginabili. Si tratta del blasfemo "Cultus Maleficarum", meglio noto come "Manoscritto del Sussex", che alcune voci asseriscono trattarsi di una versione incompleta di un altro tomo maledetto ed innominabile [il *Necronomicon*].

Messosi in opera per rintracciarne una rarissima copia, scopre che nella biblioteca della Miskatonic University sarebbe custodito il prezioso oggetto. Facendo leva sulla sua influenza e/o sulle sue conoscenze all'interno dell'ateneo, il PG riesce faticosamente ad ottenere un'autorizzazione (sebbene giornaliera) per la consultazione del tomo.

Sfortunatamente una spiacevole sorpresa gli rovinerà la possibilità di soddisfare il suo desiderio: con un urlo appena controllato la

bibliotecaria scoprirà che il manoscritto è misteriosamente scomparso [eventualmente giocare questa parte].

Immediatamente contattato dalla signorina, il responsabile della biblioteca – tale prof. Mayer – si precipita sul posto. Scusandosi mortificato per l'accaduto, promette di risolvere la questione al più presto: prega però di non diffondere ancora la voce per non gettare in cattiva luce la gestione della biblioteca, prima di contattare la polizia farà svolgere delle rapide indagini officiose [in questo caso potrebbe contattare un detective privato eventualmente controllato da un giocatore, e/o lo stesso PG potrebbe offrirsi volontario per contribuire alle indagini]. Se il libro verrà ritrovato senza che se ne venga a sapere nulla, il Responsabile si impegnerà con il PG affinché non abbia limiti di consultazione sul tomo.

IPOTESI 2

A seguito di un periodico controllo di manutenzione, il Responsabile della Biblioteca scopre il terribile furto. Per non destare clamore sulla vicenda, preferisce rivolgersi a conoscenti fidati (i PG), affinché essi tentino di fare luce sull'increscioso accaduto.

INDAGINI PRELIMINARI

PRIMO PASSO – RICERCHE IN BIBLIOTECA

CHIARIMENTI SULLE MODALITÀ DI CONSULTAZIONE DEI LIBRI PROTETTI

[I chiarimenti potranno essere fornito dallo stesso Prof. Mayer o dalla Sig.na Stevenson]

Nella Biblioteca della Miskatonic University esiste una sezione chiusa al pubblico nella quale vengono custoditi libri antichi e quelli ritenuti più preziosi, la cui consultazione – solo giornaliera – è consentita esclusivamente previo ottenimento dell'autorizzazione.

Per farne richiesta occorre seguire un preciso iter procedurale:

- 1- Presso l'ufficio della Biblioteca si ritira il modulo e si firma il registro delle richieste.
- 2- Il modulo dovrà essere compilato in tutte le sue parti, che includono: Nome e

Cognome del richiedente, Titolo e Autore del testo, Motivazione per la quale viene presentata la richiesta, controfirma di un professore garante (per gli studenti e tutti i privati non docenti).

- 3- Tutte le richieste pervengono al responsabile della biblioteca (che è un professore nominato dal rettore), il quale valuterà l'opportunità o meno di concedere l'autorizzazione.
- 4- I moduli approvati, al termine dell'iter, vengono archiviati nell'ufficio della Biblioteca.

ESTERNO

Il palazzo che ospita la Biblioteca è un elegante edificio, separato dalla struttura principale dell'università, il cui stile neoclassico richiama alla memoria gli imponenti templi greci. Attorno ad esso curate aiuole verdi contraddistinguono la pulizia dell'intero campus. L'ingresso si trova

sotto il colonnato, alla sommità dell'ampia gradinata di scale, ed è costituito da un grosso portone ad arco, in legno laccato, sulle cui ante brillano incisi gli stemmi della Miskatonic.

ATRIO

L'atrio è ampio, sontuoso, i soffitti molto alti e sull'imponente parete di sinistra (rispetto all'ingresso) si staglia un grande affresco che ritrae i volti di alcuni dei più grandi luminari della scienza (Galileo, Darwin e Newton). Sulla destra, vicino all'ingresso, si trovano lo sportello per le informazioni e, poco oltre, la porta che accede all'ufficio della Biblioteca. Sul lato opposto all'entrata, un'ampia porta vetrata conduce alla biblioteca vera e propria.

UFFICIO

Nell'ufficio, ai fini dell'avventura, si rivelano importanti il registro e l'archivio delle richieste.

- **Registro delle richieste.** Nell'ultimo periodo utile (1932-1933) sono stati ritirati 5 moduli. Per ogni richiesta è riportata la firma (quasi sempre illeggibile), l'eventuale corso di laurea se si tratta di studenti e la data. Di tutte le richieste, due pervengono da studenti: una riporta la data del 05/11/1932 e il corso di laurea in Geologia, l'altra riporta la data del 13/04/1933 e il corso di laurea in Storia; entrambe le firme sono illeggibili.
- **Archivio delle richieste.** In archivio risultano presenti solo 4 richieste su 5, e nessuna delle quattro è relativa al *Manoscritto del Sussex*. Quella mancante, se si consulta il registro, corrisponde alla richiesta da parte di uno studente del 13/04/1933.

SALA PRINCIPALE

La sala principale della Biblioteca è enorme e la sua eleganza trasmette magnificenza. Le imponenti librerie circondano tutto il perimetro della stanza e si ergono, su due piani, per tutta l'altezza del locale. Al secondo piano della libreria si accede attraverso una stretta scala a chiocciola che conduce ad un camminamento balconato di legno lungo il perimetro. Al centro della sala vi sono tre lunghe file di tavoli illuminati, dove studenti e ricercatori si accomodano per le loro letture.

A fianco della vetrata, una porta di dimensioni più modeste porta la targhetta "Toilette". All'angolo opposto, sull'altro lato del locale, si erge un'altra porta più grande: sulla targa la dicitura "Sala Armitage".

TOILETTE

Una piccola anticamera, con un divanetto, uno specchio e un posacenere. Di fronte all'ingresso tre porte: "Signore", "Signori" e "Riservato". Quest'ultima nasconde un'area segreta della biblioteca. La porta, che in realtà è rinforzata e chiusa a chiave (le cui copie sono in possesso solo del responsabile e del rettore), dà sulle scale che conducono al piano sotterraneo, nel quale sono custoditi testi ancor più rari e preziosi di quelli ospitati nella Sala Armitage. Ma questa è un'altra storia (che esula dalla nostra avventura) e difficilmente i PG potrebbero sospettarlo.

SALA ARMITAGE

L'accesso è ristretto ai soli autorizzati, accompagnati dal personale addetto. La porta ovviamente è chiusa a chiave (le chiavi sono in possesso della bibliotecaria e del responsabile). Per accedervi occorre il permesso del responsabile. La sala è molto più piccola della principale, ed è preceduta da un'anticamera arredata con quadri eleganti, dove al centro è posizionato un tavolo di lettura. Nella sala non sono presenti finestre o aperture di aerazione e l'illuminazione è affidata unicamente all'impianto elettrico. Le librerie circondano il perimetro della stretta sala, al cui interno è posto solo un lungo tavolo e una scaletta. Ad una indagine più accurata gli investigatori non noteranno segni di infrazione o tracce particolari.

INTERROGARE LA BIBLIOTECARIA

A domande circa chi detiene le chiavi della Sala Armitage, ella risponderà che solo due persone ne sono in possesso: lei stessa e il prof. Mayer. Ad ogni modo ricorderà agli investigatori che la serratura della porta è stata cambiata abbastanza recentemente. Ad ulteriori richieste di chiarimento, la Sig.na Stevenson specificherà di aver subito uno scippo (una sera, vicino casa, ritornando dal lavoro) e che, come sempre, nella borsa aveva anche le chiavi della biblioteca. Il ladro era senz'altro di sesso maschile, ma non ha potuto riconoscere il volto perché coperto da un passamontagna.

PICCOLA VITTORIA N° 1

Scoprire nell'archivio dell'ufficio, la presenza di una richiesta mancante, e che questa risulta corrispondere ad uno studente del corso di Storia.

SECONDO PASSO – L'UNIVERSITÀ

DOCENTI DEL CORSO

Il prossimo passo degli investigatori potrà essere quello di interrogare i docenti del corso, onde verificare se tra loro c'è ne sia uno che ha in passato ricevuto una richiesta per la consultazione di libri ad accesso limitato.

L'unico tra questi è tale prof. Upham, il docente con il quale Walter Gilman ha sostenuto il maggior numero di esami. Se interrogato rivelerà che, un po' di tempo fa, Gilman gli chiese di firmargli la richiesta per la consultazione di un antico testo di stregoneria ma, in ragione delle sue peggiorate condizioni psicofisiche, ritenne opportuno non concedergliela.

Il professore ricorderà anche di essere rimasto particolarmente impressionato dalla morbosità del suo interesse verso certi aspetti del folklore e della magia.

La figura che sembrerà emergere interrogando anche altri professori del corso, è quella di uno studente ligio e serio, ma eccessivamente coinvolto dai suoi argomenti di studio.

COMPAGNI DI WALTER

Interrogando qualche compagno di corso gli investigatori potrebbero venire a conoscenza delle seguenti informazioni:

- Sono frequenti i pettegolezzi a proposito del suo nervosismo e della sua solitaria eccentricità.

- Non aveva amici, mangiava sempre da solo, in disparte.
- Alcuni studenti, quando passava Walter, erano soliti fare gli scongiuri.

SEGRETERIA

I dati che gli investigatori potranno trarre da una ricerca in segreteria sono i seguenti:

- Si è immatricolato nel 1928 (AA: 1928/29, 1929/30, 1930/31, 1931/32, 1932/33) e ora risulta essere iscritto all'ultimo anno. Era in pari con gli esami, ma da novembre dello scorso anno non risulta che ne abbia più sostenuti alcuni.
- Walter Gilman risulta domiciliato al 197 di Pickam Street, Arkham. Non ha un recapito telefonico.

PICCOLA VITTORIA N° 2

Scoprire l'esatta identità dello studente e il suo attuale luogo di residenza.

EVENTO STRANO N° 1

Non appena gli investigatori apprenderanno l'indirizzo al quale abita Walter, uno PG (random) avvertirà una perdita di sangue al naso. In realtà non c'è alcuna connessione con la vicenda, ma la coincidenza ha lo scopo di contribuire ad irrigidire l'atmosfera.

IL 197 DI PICKAMAN STREET

Attenzione: Al fine di interpretare correttamente i vari PNG presenti nell'edificio, si raccomanda al Game Master la lettura del capitolo "Interpretazione dei Personaggi Non Giocanti" nell'Appendice.

ESTERNO

L'edificio al 197 di Pickman Street si trova non molto distante dal Campus, ma in un'area della città assai differente sia per l'architettura delle abitazioni che per l'atmosfera. E' un quartiere sporco se paragonato a quello della Miskatonic, abitato da poca gente, per lo più modesta e poco abbiente, spesso immerso in sottili banchi di nebbia che danno alle sue strade un aspetto fumoso. Gli edifici sono molto vecchi (*check di Storia: risalgono al VII- VIII sec.*), alti e stretti, con tetti inclinati e piccoli lucernari debolmente illuminati. Il fondo stradale è lastricato ma scarsamente curato, giacché discrete porzioni della strada sono dissestate.

Il 197 è un edificio che, forse anche per l'aspetto particolarmente trasandato e cadente, appare più antico delle costruzioni limitrofe. E' alto, stretto, leggermente sbilenco. Le finestre sono piccole, dai vetri sporchi e dalle montature in legno molto spesse.

Un solo gradino di pietra, consunto dal tempo, conduce all'ingresso. Si tratta di un portone di legno, grande e sproporzionato rispetto alle dimensioni delle finestre, la cui vernice è ormai quasi interamente scrostata. Le due ante, socchiuse, sono leggermente piegate verso l'interno.

PIANO TERRA

INGRESSO

All'interno una miscela di odori poco piacevoli, di muffa e cibi soffritti, sembra essersi impregnata da tempo nelle vecchie mura sporche. Di fronte, pochi metri dall'ingresso, si trova una stretta e ripida rampa di scale che porta ai piani superiori. Sulla destra c'è un piccolo portone chiuso recante una sgraziata etichetta di cartone con la scritta "Mazurewivz". Sulla sinistra si trova una seconda porta, sulla quale una sagoma rettangolare suggerisce esservi stata un tempo un'insegna. Quest'ultima porta non è chiusa a chiave, e accede al bagno comune.

BAGNO COMUNE

Si tratta di un locale sporco e maleodorante, che evidentemente non viene pulito molto di frequente. Non c'è un lavandino vero e proprio, con tanto di acqua corrente, ma solo un lavabo di ceramica sotto il quale si trova un secchio metallico. Sopra di esso un specchio essenziale mostra una patina d'argento ormai annerita in più punti. Non lontano si trova anche una piccola botte d'acqua, attualmente mezza vuota. Infine, accanto ad una modesta vasca da bagno, coperta di incrostazioni brunastre (non è sangue), si trova una piccola porta metallica (che conduce al locale caldaia).

LOCALE CALDAIA

La porta che vi accede non è chiusa a chiave. All'interno si trova una grande caldaia a legna, in funzione, che serve a riscaldare l'intero edificio. Accanto ad essa si trova un catasta di legna, una scopa e un piccone. Non appena entrati gli investigatori potranno percepire nell'aria, mischiato al tipico odore di legna bruciata, anche un fetore piuttosto penetrante, simile a quello della carne rancida. Rovistando il locale, con un check di **Individuare** i PG potranno accorgersi della presenza di un piccola apertura nel pavimento, esattamente sotto la caldaia: per raggiungerla sarà necessario strisciare per quasi un metro. Il foro, irregolare ed evidentemente praticato con un oggetto contundente (il piccone per l'appunto) è appena sufficiente per essere attraversato da una persona di media costituzione [persone molto robuste o obese, con **TAG > 13**, dovranno allargarne l'apertura per riuscirvi a passare]. Al di sotto, le fondamenta dell'edificio.

Attenzione: la scoperta del foro dovrebbe avvenire dopo un giro più completo dell'edificio e, soprattutto,

dopo la lettura del **diario** e/o degli **appunti** di Gilman. Proseguire oltre il passaggio, determina infatti un nuovo importante capitolo nello svolgimento dell'avventura (vedi pagg. 7 ss).

APPARTAMENTO DEL SIGNOR MAZUREWIVZ

Bussando alla porta, dopo qualche secondo si udiranno dei passi strascicati: verrà ad aprire alla porta un'uomo tozzo, leggermente calvo, dall'aspetto piuttosto trasandato. Indossa una canottiera sporca di fuliggine e sugo, e un paio di pantaloni sdruciti. E' in pantofole e non sembra radersi da un paio di giorni. In una mano tiene un piccolo rosario e al collo ha appeso un vistoso crocifisso d'argento.

Informazioni ottenibili interrogando il Signor Mazurewivz.

- Sin dalle prime parole si capisce che Mazurewivz non è completamente sano di mente. E' solito imbarcarsi in lunghi e sconclusionati racconti sul fantasma di una strega e della sua bestiola fremente, pelosa e dai denti aguzzi. Sostiene di essere stato così perseguitato dalle loro apparizioni che solo il crocifisso d'argento datogli appositamente da padre Iwanicki, della chiesa di San Stanislao, gli aveva garantito una certa immunità. Ora prega perché ha sentito il sabba delle streghe alla vigilia di Calendimaggio, ovvero alla notte di Valpurga, quando i più neri demoni dell'inferno percorrono la terra e tutti i seguaci dell'Avversario si radunano e celebrano riti senza nome. Joe sa tutto questo grazie a sua nonna, che a sua volta, ricordava i racconti della propria nel paese d'origine. Accadranno cose spiacevoli... meglio pregare e contare i grani del rosario.
- Il giovane Gilman e già da un po' di tempo che non si vede. Non sa che fine a fatto, ma prega anche per lui.
- E' un operaio tessile, e vive da solo da quando la nonna è morta.

Secondo Piano

APPARTAMENTO DI PAUL CHOYNSI

Paul Choynsi è un falegname di origine rumena, vive con due figli piccoli (Charlie, di tre anni e Marcus di appena pochi mesi) e la moglie Lidia, anch'essa rumena. E' un uomo alto, robusto, con un po' di pancetta e due grossi basettoni, indossa una spessa camicia di flanella a quadretti e un paio di pantalonacci robusti. Dietro di lui, la moglie Lidia, dall'aspetto piuttosto trasandato,

mentre fuma una sigaretta culla il piccolo Marcus. Il piccolo, che piange a dirotto, non sembra gradire le visite degli ospiti.

Informazioni ottenibili interrogando **Paul**:

- Non sa che fine a fatto Walter Gilman, ma è già da un po' di tempo che non lo vede né lo sente più.
- Sostiene che il ragazzo era "strano", sia nell'aspetto che nel comportamento, sempre molto schivo.
- Si ricorda di aver udito spesso strani scricchiolii provenire dal suo appartamento e che, a suo dire, non erano i rumori dei suoi passi.
- Afferma che questo posto non gli è mai piaciuto, né piace alla sua famiglia, ma dispone di così poche possibilità economiche che non ha trovato fino ad oggi posto migliore. Questo edificio non gode di una buona fama (in merito potrà accennare a strane leggende sul fatto che vi abitino spettri e streghe) e il proprietario Dombrowski ha ammesso che è difficile da affittare, per questo motivo i prezzi sono così bassi. Ma quando i suoi piccoli Charlie e Marcus saranno forti ed in gamba lavoreranno con lui e, insieme, si potranno permettere una casa tutta loro (e, dicendo questo, prende in braccio il piccolo Charlie).

Informazioni ottenibili interrogando **Lidia**:

- Odia questa casa. Sostiene che in essa si nasconde qualcosa di oscuro e lei se ne intende perché, come sua madre, legge le carte e "sente le cose". I suoi bambini fanno brutti incubi e si svegliano nel cuore della notte, piangendo e chiamandola.
- Una sera ha sentito pianti e lamenti di bambini provenire da sotto e giura che non erano i suoi bambini, mentre nelle ultime settimane ha più volte udito strani rumori e mugolii "aghiaccianti". Non sa a cosa possano addebitarsi questi fenomeni ma, lei ne è certa, in questa casa sono accadute cose orribili.

APPARTAMENTO DI FRANK ELWOOD

Frank Elwood è uno studente universitario, iscritto al terzo anno di Fisica dal quale gli investigatori potranno ottenere le seguenti informazioni:

- Interrogato su Walter Gilman, sosterrà di essere suo compagno di università ma che non lo ha più visto dalla fine di Aprile. Fino allo scorso Febbraio, a causa delle sue modeste condizioni economiche, ha abitato insieme a Walter dividendo così le spese di affitto. Poi Frank ha deciso di affittare un appartamento indipendente a causa di "incompatibilità personale".
- Walter passava quasi la sua totalità del tempo a studiare, ma se i libri che leggeva fossero più per studio che per diletto di questo non era certo. Quel che sa è che i suoi argomenti centrali erano il folklore e le leggende del New England, con una particolare predilezione per tutto ciò che riguardava Arkham.
- Purtroppo, sostiene Frank, soprattutto negli ultimi periodi il comportamento di Walter era divenuto insostenibile. Racconta di come fosse diventato sempre più nervoso e scontroso con gli estranei ma, soprattutto, di come lo sentisse parlare nel sonno con una voce così distorta ed alterata da non sembrare quella sua, ma piuttosto quella di una vecchia donna. Quando parlava, lo faceva in una lingua comprensibile, sebbene con un accento e con un lessico molto arcaici, ma il più delle volte lo ha sentito pronunciare frasi del tutto sconosciute.
- Vuole laurearsi presto per poter guadagnare e potersene andare da questo tugurio.
- Anche a lui, nell'ultimo mese, è capitato di udire strani rumori e mugolii provenire dal basso.

Terzo piano

E' l'ultimo piano della casa. Ad esso si affacciano due appartamenti: uno è sfitto e completamente vuoto, l'altro era quello che apparteneva a Walter Gilman.

L'APPARTAMENTO DI GILMAN

LA PORTA D'INGRESSO

La porta dell'appartamento non è stata chiusa a chiave: per entrare basterà ruotare il pomello. Nell'aprirla, si intravedranno piccole sagome

zampettanti sgusciare nell'oscurità (**topi**). La luce elettrica non funziona e, anche se i PG si fossero recati di giorno, le imposte sono chiuse e obbligheranno ad utilizzare un torcia elettrica.

LA PRIMA STANZA

La prima stanza nella quale gli investigatori avranno modo di entrare non brilla certo né per ordine né per pulizia: l'arredamento è modesto ed essenziale mentre un sottile strato di polvere indica che il proprietario non vi deve aver messo più piede già da un po' di tempo. Un piccolo tavolo circolare ricolmo di stoviglie sporche, e due sedie dall'aspetto poco stabile, sono posti al centro della stanza. Sulla parete di destra si trova una modesta credenza, sopra la quale è riposto un semplice specchio. Infine, nell'angolo opposto, una piccola cucina a legna sembra abbia avuto il duplice ruolo di cucina e stufa.

EVENTO STRANO N° 2

A questo punto (check di *Ascoltare*) gli investigatori potranno udire per pochi secondi un leggero scalpicciare provenire dall'altra stanza. Contemporaneamente, una goccia di sangue cadrà per terra: lo stesso PG vittima del primo evento strano, accuserà una nuova emorragia nasale.

LA SECONDA STANZA

Nella seconda stanza ci sono due letti ma solo uno, sebbene sfatto, è dotato di materasso e coperta, l'altro ha soltanto la rete metallica (apparteneva all'ex coinquilino). Sulla parete opposta si trova uno scrittoio e, non lontano, una piccola libreria colma di libri.

EVENTO STRANO N° 3

Un PG (a scelta del Master) avvertirà una strana, spiacevole sensazione, paragonabile a quella che proverebbe sentendosi osservato.

Cosa è possibile trovare nell'appartamento di Walter:

- Nei cassetti della credenza si trovano solo qualche vestito e un po' di biancheria, per lo più sporca.
- Nella libreria sono riposti molti testi universitari di argomento storico, ma per la maggior parte si tratta di libri di folklore, leggende, e storie locali. Tra un libro e l'altro (check di *Individuare*) si potrà notare sporgere un foglio: si tratta dei suoi "Appunti di ricerca" {Piccola Vittoria n° 3}
- Nell'unico cassetto dello scrittoio si potrà trovare il suo "Diario" {Piccola Vittoria n° 4}.

EVENTO STRANO N° 4

Dopo la lettura del diario e/o degli appunti, se gli investigatori si troveranno sempre nella camera da letto di Walter udiranno, tutti indistintamente, un sinistro sibilo provenire dalla stanza con la credenza. Recandosi a controllare noteranno segnata sulla polvere dello specchio la parola: **ANDATEVENE**. L'episodio provoca la perdita di **SAN: 0/1D3**.

NELLE FONDAMENTA

IL FORO

Cosa vi sia al di là del foro per gli investigatori è difficile intuirlo. Strascicandosi sdraiati, obbligati dall'imponente caldaia, potranno puntare una torcia elettrica verso il basso, ma solo per intravedere molto debolmente che il fondo, un terreno irregolare più o meno roccioso, dista dall'apertura circa tre metri. L'aria, densa di umidità fino alla condensa, è ghiaccia e defluisce lentamente trasportando con essa quel odioso fetore di carne putrida.

Mettersi in ascolto (check di *Ascoltare*) non è facile a causa del rumore della caldaia, al massimo è possibile avere l'impressione di udire una sorta di debole gorgoglio. Per calarsi gli investigatori potranno utilizzare una corda (con un check di *Scalare*) o gettandosi con un piccolo balzo (check di *Saltare*): in caso di fallimento i PG subiranno 1D2 Punti Ferita.

EVENTO STRANO N° 5

Una torcia elettrica random si spegnerà improvvisamente. La torcia potrà essere rimessa in funzione con check di *Riparazioni Elettriche*.

ALL'INTERNO

Una volta all'interno guardarsi intorno sarà molto difficile, l'aria è talmente umida da aver formato una densa di nebbia. Il fetore adesso è quasi insopportabile e quasi tutti potranno udire quella sorta di strano gorgoglio. Muovendosi di qualche passo potranno rendersi conto di trovarsi nelle antiche fondamenta dell'edificio la cui estensione deve corrispondere a quella del suo perimetro.

Avanzando verso il centro del locale, dopo qualche metro, inizieranno ad intravedere

qualcosa. Si tratta di un pozzo, un'antico pozzo di pietra, chiuso da una pesante lastra circolare di roccia. Avvicinandosi si potrà distinguere che sulla superficie della lastra vi sono dei segni, sebbene leggermente scoloriti dal tempo (**check di Miti di Cthulhu**: trattasi del "*Segno degli Antichi*". Nota esclusivamente per il Master: la lastra fu fatta apporre nel 1692, dopo il processo a Keziah Mason, per volere di uno sconosciuto). Per terra, vicino al pozzo, si trova un circolo di candele spente e ormai del tutto consumate, al cui centro sono sistemate delle ossa, probabilmente di animale (**check di Storia Naturale** per riconoscerle essere di agnello). Accanto, un oggetto scuro e rettangolare che a prima vista poteva sembrare una scatola, si rivelerà essere il prezioso "*Cultus Maleficarum*" che tanto cercavano.

GRANDE VITTORIA N° 1

Recupero del "*Cultus Maleficarum*"

Il misterioso gorgoglio si fa più intenso e sembra provenire dall'altra parte del locale. Agli investigatori basterà avanzare di qualche metro per intravedere nell'oscurità quella agghiacciante "**Creatura Immonda**" (vedi). La "cosa" però non attaccherà subito (a meno che non lo facciano subito gli investigatori), ma aspetterà un po', quasi avesse una sorta di autocoscienza, poi improvvisamente estrofletterà i suoi telescopici pseudo-tentacoli con furia omicida.

LA CREATURA IMMONDA

Si tratta di una massa carnosa, informe, scura, dalla superficie umida e ricoperta di escrescenze di diversa natura. Alcune di queste assomigliano

ad arti umani, seppur vagamente contorti e irrigiditi: si riconosce una mano, certamente una gamba, quello che sembrerebbe essere un braccio monco. Altre escrescenze appaiono di natura completamente diversa: sono protuberanze pseudotentacolari, carnose, capaci di estendersi e ritrarsi come gli occhi di una lumaca ma sono più irregolari e informi, e soprattutto si agitano febbrilmente. Da questa massa di carne vibrante, che appare immobile nel suo posto, incapace di deambulare, proviene un suono disgustoso dal ritmo febbrile, simile ad un battito d'ali d'insetto, ma molto più sporco, ovattato, che sembra derivare dalla stessa vibrazione della carne in subbuglio.

Tra le escrescenze carnose si può intravedere quello che appare come un volto aggrottato in smorfie tese e raccapriccianti. E' necessario coraggio per convincersi ad osservarlo ma, seppur in tutta la sua orripilante espressione, quel volto sembra possedere qualcosa di umano.

{Un tempo la "Creatura Immonda" era Walter Gilaman, così ridotto dagli effetti nefasti di un troppo sommario tentativo d'incantesimo}

CARATTERISTICHE:

Punti Ferita: 14

Movimento: 0

Armatura: Le armi da fuoco infliggono solo i danni minimi. La creatura è immune alle Penetrazioni Speciali.

SAN: 1D3/2D6

Arma: Tentacoli (1D6 attacchi per round), attacca con rapide frustrate a destra e manca, *Att% 30*, il raggio di azione dei tentacoli si estende per tutto il locale.

EPILOGO

L'uccisione della Creatura Immonda

Se alla Creature Immonda verranno inferti un numero di PF superiore a quanto da essa sostenibile, gli investigatori assisteranno ad un evento inaspettato. Il gorgoglio fastidioso si acutizzerà sempre più intensamente, il ritmo delle vibrazioni si accrescerà velocemente, mentre la temperatura dell'aria sembrerà innalzarsi di diversi gradi. Le protuberanze carnose, contorcendosi le une sulle altre, inizieranno a fumare e ad emettere strani umori liquidi, l'intera massa apparirà piano piano sciogliendosi. Al termine, nella pozza fumante per terra rimarranno solo gli orrendi resti di quello che un tempo era un

corpo umano. Il corpo, orribilmente smembrato, di Walter Gilman.

GRANDE VITTORIA N° 2

Uccisione della "*Creatura Immonda*"

Il Pozzo

La lastra è pesantissima e potrà essere rimossa solo da almeno tre uomini robusti, muniti di piede di porco o altro strumento adatto. La cosa inquietante è che, un volta rimossa, essa rivelerà sulla superficie interna dei solchi, molto marcati,

le cui forme potrebbe richiamare alla mente quelle di ipotetiche “unghiate”. Ma se così fosse, dovrebbero essere state procurate da artigli, grossi e affilati. Gli stessi graffi si presentano, sparsi, anche sulle pareti interne del pozzo. Questo è profondo circa quattro metri e l’acqua ristagna solo per appena un altro metro. Dragando il fondo potranno essere ripescati centinaia di piccole ossa umana (check di *Antropologia fisica* per riconoscere essere di bambini tra gli 0 e i 3 anni). Il pozzo fu utilizzato in passato per gli agghiaccianti sacrifici di infanti che Keziah Mason praticava durante i Sabba di Calendimaggio e Ognissanti.

Recupero e ricompense

Il recupero di SAN è pari a:

- 1 Punto Sanità per il completamento della Grande Vittoria n° 1
- 1D3 Punti Sanità per il completamento della Grande Vittoria n° 2

L’entità e la tipologia della ricompensa dovrà essere determinata dal Master sulla base di quanto crede sia legittimo.

APPENDICI

INTERPRETAZIONE DEI PERSONAGGI NON GIOCANTI

- Sig.rina Wendy Stevenson (*Bibliotecaria*): Snob e indisponente, voce stridula, cammina sculettando.
- Prof. Karl Mayer (*Responsabile della Biblioteca*): Colto ed educato, attento alle buone maniere.
- Prof. Thomas Upham (*Docente di Storia Locale*): Grasso, con la barba. Voce grassa e profonda.
- Joe Mazurewivz (*Operaio tessile superstizioso*): Accento polacco, voce e atteggiamenti da ritardato mentale.
- Paul Choynsi (*Falegname*): Voce roca, temperamento un po’ rude ma schietto.
- Frank Elwood (*Studente, ex coinquilino di Walter*): Ansioso, insicuro, malaticcio, tira su con il naso continuamente.

Seguono i seguenti *handouts*:

- “Diario di Gilman” (pag. 10)
- “Appunti di Ricerca” (pag. 12)

DIARIO DI GILMAN

22/11/1932

Da quando mi sono trasferito in questo appartamento i sogni che vivo sono al di là di ciò che sia lecito definire normale. Suppongo dipendano da queste febbri sporadiche delle quali sto iniziando a soffrire. E' un tugurio, ma in esso trovo qualcosa di affascinante che va oltre l'insito fascino dell'antico.

13/12/1932

Lo studio e forse il troppo isolamento confondono i sogni con la realtà. In questi giorni mi duole un po' la testa. Solo le mie quotidiane "passeggiate antiquarie" mi permettono di distrarmi.

11/01/1933

Ho appena scoperto cosa venne commesso in questo luogo. La mia eccitazione si confonde con un sottile e velato timore. Il solo pensiero di abitare in quella che fu la residenza della vecchia Keziah Mason mi elettrizza a tal punto che non sono riuscito a chiudere occhio stanotte. Penso a cosa potrei ancora scoprire.

24/02/1933

Questi rumori. Questi maledetti rumori. Non riesco a studiare, si è fatto tutto così dannatamente difficile. Mi sento in perenne disagio, tutto tende a trasformarsi in un incessante frastuono. La febbre continua.

01/03/1933

Tra le bizzarre entità che popolano i miei sogni, niente mi suscita più disgusto e terrore di quell'ibrido mostriciattolo, la cui immagine sfreccia davanti ai miei occhi in una forma mille volte più odiosa di quella che mi ero formato in base alle cronache del passato.

27/03/1933

L'ho rivisto. Ho sentito il suo odioso ridacchiare, ma questa volta non era solo. Dietro ad esso una sagoma curva, scura, dalle movenze lente. Poi ne ho visto il volto. Era quello di un vecchia la cui eccessiva età ne segnava troppo i lineamenti per non provare un intenso brivido di inquietudine. Doveva essere lei. Mi ha guardato. Mi fissava. Vedo ancora i suoi umidi e arrossati occhi malvagi.

01/04/1933

Mi ha parlato.

[continua]

05/04/1933

Nel sogno ho vista la Porta. Circolare, nera, umida. Il luogo è completamente buio. Venne sigillata molto tempo fa e per questo ora non può più respirare. So che è qui, in questo edificio. Devo trovarla.

12/04/1933

Continua a parlarmi. Dice che devo chiamarlo. Mi serve quel libro.

15/04/1933

"Ed Essi crearono Nyarlathotep per Loro messaggero, ed Essi lo abbigliarono con il Caos, affinché la Sua forma fosse per sempre celata tra le stelle.

Chi conoscerà il mistero di Nyarlathotep? Perché egli è la maschera e la volontà di Coloro che erano quando il tempo ancora non era. Egli è il sacerdote dell'Etere, l'Abitatore dell'Aria ed ha molte facce che nessuno può ricordare.

Le onde si arrestano davanti a lui; gli Dèi temono il Suo richiamo. Nei sogni degli uomini Egli sussurra, eppure chi conosce la Sua forma?"¹

30/04/1933

Ho trovato la porta, ma il sigillo è troppo pesante perché io riesca a rimuoverlo.

Purtroppo non ho più tempo per indugiare, non posso attardarmi, l'ora che attendevo è giunta! Tenterò l'invocazione ugualmente! Sono certo che, considerando quello che sto per fare, mi spetterà clemenza. Questa notte conoscerò la Sua forma!

¹ A seguito di un successo in *Miti di Cthulhu* si potrà apprendere che tali versi derivano dal *Necronomicon* e che, indirettamente, potrebbero trovarsi anche nel *"Cultus Maleficarum"*.

APPUNTI DI RICERCA

Calendimaggio e Ognissanti: quelle erano le date in cui il Sabba veniva celebrato secondo una cerimonia diversa, più importante di tutte le altre. Le leggende in proposito sono tante, e molte di esse riguardano l'ultimo decennio del XVII secolo: erano i tempi remoti e oscuri della Provincia, quando nell'immutabile città di Arkham le streghe braccate dagli uomini del Re si rifugiavano nei tetti a mansarda e nei vecchi scantinati. Forse non vi è città che sia circondata da macabre reminiscenze più di questa, giacché proprio qui aveva vissuto la vecchia Keziah Mason, la cui fuga all'ultimo momento dal carcere di Salem nessuno era riuscito a spiegare.

Correva l'anno 1962 quando durante il suo processo, sottoposta alle consuete pressioni, la vecchia finì con l'ammettere cose che fecero rabbrivire lo stesso giudice Hathorne, come la natura di alcuni osceni rituali officiati durante i Sabba. L'eccidio di infanti come atto sacrificale era alla base delle cerimonie più importanti. Aveva accennato anche ad un Uomo Nero, entità dalle mille forme e dispensatore di sapienza, che fu poi interpretato dalla corte come il Demonio. Il verdetto fu impietoso.

Ma il carceriere, uscito di senno, aveva balbetto di una bestiola pelosa dai denti aguzzi che sarebbe sgattaiolata fuori dalla cella di Keziah. Ella, rimasta sola, qualche giorno più tardi avrebbe tracciato certi segni rossi sui muri della prigione per poi scomparire nel nulla.

Nello stesso anno almeno altre undici persone dichiararono di aver visto quella creatura cui attribuirono il curioso nomignolo di "Brown Jenkin". Doveva essere il frutto di un notevole caso di allucinazione, visto che le dicerie erano caratterizzate da una coerenza inconsueta e difficile da spiegare. Tutti i testimoni affermavano che la cosa aveva pelo e lunghezza pressappoco simili a quelli di un topo, mentre le zampe anteriori e posteriori assomigliavano a piccole mani. Aggiungevano che faceva la spola tra Keziah e il demonio portando messaggi, e che si nutriva del sangue della fattucchiera succhiandolo come un vampiro.

Presentación

Charles Thompson (o cualquier otro PJ) recibe la visita de Gregory Lombard, un antiguo compañero de universidad que está a punto de zarpar como misionero a las colonias inglesas en la India, ha descubierto la existencia de un antiguo manuscrito. Se trata del blasfemo "Cultus Maleficarum", una versión más antigua en latín del conocido como "Manuscrito de Sussex" (en inglés) que algunas voces afirman se trate de una versión incompleta de otro tomo maldito e innombrable.

Tras su hallazgo y una serie de desafortunados incidentes el tomo acabó en la biblioteca de la Miskatonic University, en la ciudad de Arkham, Massachusetts. Allí se haya custodiado el precioso objeto. Su excompañero ha conseguido, tras innumerables entrevistas y procedimientos administrativos, una autorización (de un solo día) que le permite al Sr. Thompson consultar el tomo.

Gregory espera que este "arduo y fatigoso favor" pudiese serle recompensado consiguiendo, gracias a contactos en los bajos fondos, una caja de whisky escocés para acompañar sus plegarias durante su estancia en la India.

Arkham se encuentra a unas horas en carruaje o coche de la ciudad de Boston. Por esta vez no será necesario que los investigadores utilicen transporte público de ningún tipo.

Bienvenidos a Arkham... o no.

Sala Armitage. Reglamento sobre consulta, uso y manipulación de libros, documentos históricos, planos, mapas y fotografías antiguas

El material que usted consultará es patrimonio histórico de los Estados Unidos. Para contribuir a su conservación y para que otros investigadores puedan acceder a él en el futuro, el Museo Miskatonic ha elaborado un reglamento que permite conocer la importancia de una correcta manipulación y fomenta la aplicación de los métodos adecuados para el manejo de libros y documentos históricos garantizando, de este modo, una mejor conservación.

Condiciones generales

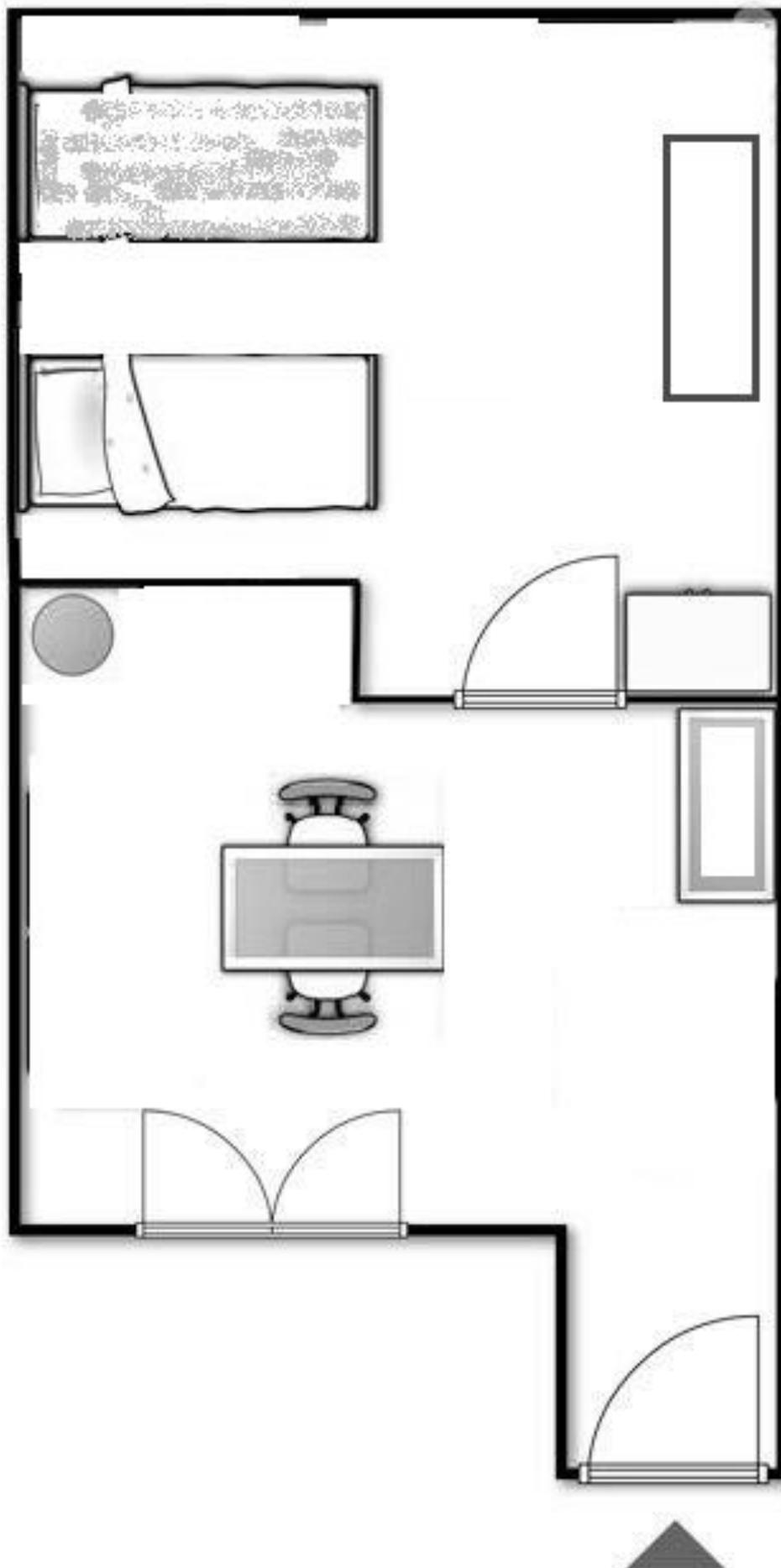
- 1.- El acceso a la sala Armitage se realiza siempre bajo la supervisión constante de un miembro del personal de la biblioteca.
2. No está permitido comer, beber o fumar en la sala de consultas
3. No se permitirá el ingreso con cuadernos y/o carpetas. Sólo se autorizará el uso de papeles sueltos tamaño esquila.
4. Evitar escribir y/o apoyarse sobre los libros, documentos, periódicos, planos y fotografías.
5. Para un buen uso del libro: no debe abrirse más allá del límite que su encuadernación permita, no se deben realizar dobleces en las páginas y asegurarse de dar vuelta las hojas con el suficiente cuidado como para no dañarlas
6. Todos los libros editados en el siglo XIX y /u otros cuyas condiciones de conservación así lo requieran, sólo podrán consultarse con guantes (de algodón). El personal del Museo proveerá guantes al usuario que lo solicite.
7. Precaverse de apoyar cualquier tipo de objeto sobre el material consultado, incluso los papeles, fichas o cuadernos en los cuales realiza sus propios apuntes
8. El material deberá manipularse con las manos limpias, y en el caso de que así lo requiera, con guantes.
9. El personal de Biblioteca y Archivo podrá limitar o denegar, por razones de riesgo de la integridad del material, el acceso a volúmenes o documentos que no se encuentren en condiciones de consulta.
10. No estarán permitidas actitudes o conductas que puedan perturbar a usuarios y personas que circulen u ocupen espacios compartidos, ni aquellas que afecten al mantenimiento del orden y al cuidado de la integridad de las instalaciones, equipamiento y materiales del ámbito de su acceso o uso.
11. El usuario podrá ingresar a la sala Armitage con una cámara de fotografiar pero no está permitido usar flash por razones obvias¹, notificando previamente al personal de seguridad.
12. Al retirarse, el usuario deberá entregar el material consultado al responsable de sala.
13. La mutilación, deterioro, robo, hurto o sustracción parcial o total de algún material de la biblioteca demandará el pago del costo de su restauración o su reposición, sustitución o valor equivalente, de acuerdo con el caso, y la puesta del usuario a disposición de las máximas autoridades del Museo Miskatonic y/o del ámbito judicial, según corresponda y se aplique el Código Penal que prevé hasta 6 años de prisión para quien haga desaparecer, inutilice o dañe libros, documentos y otros bienes de una institución pública. En estos casos el usuario no podrá volver a consultar materiales de esta Biblioteca.
14. El usuario tendrá a su disposición el Libro de Quejas y Sugerencias ubicado en la sala de consultas.

Procedimiento administrativo para la consulta de los documentos protegidos en la Sala Armitage

1. En la Oficina de la biblioteca se retira el Módulo de Solicitud y se firma el Registro de las Solicitudes
2. El módulo debe ser compilado íntegramente, incluyendo el nombre y apellidos del solicitante, título y autor del texto, motivación por la cual viene presentada la solicitud y la contrafirma de un profesor garante (para los estudiantes y todos los investigadores privados no docentes)
3. Todas las solicitudes son consideradas por el responsable de la biblioteca (un profesor nombrado por el rector) que valorará la oportunidad o no de conceder la autorización.
4. Los módulos aprobados, al término del procedimiento administrativo vendrán archivados en la oficina de la biblioteca.

¹ Desde 1880 El flash se producía mediante una explosión. Mezclando polvo de magnesio con un agente oxidante como el clorato potásico. El carácter explosivo del mismo hacía peligroso su uso. En 1930 los flashes de lámpara o flashes de bombilla sustituyeron al polvo de magnesio.

Apartamento de Gilman





El símbolo de las antiguas

Diario de Gilman

22/11/1922

Desde que me he transferido a este apartamento los sueños que vivo están más allá de lo que sea lícito definir como normales. Supongo que se deban a estas fiebres esporádicas que inicio a sufrir. Es un turgorio pero en ello encuentro algo de fascinante que va más allá de lo antiguo.

13/12/1922

El estudio y quizás el excesivo aislamiento confunden el sueño con la realidad. En estos días me duele un poco la cabeza. Sólo mis cotidianas "paseos anticuarios" me permiten distraerme.

11/1/1923

Acabo de descubrir los actos que fueron cometidos en este lugar. Mi excitación se confunde con un sutil y velado temor. Sólo la idea de habitar en aquella que fuese la residencia de la vieja Keziah Mason me electriza hasta tal punto que no he conseguido pegar ojo esta noche. Pienso en lo que podría descubrir todavía.

24/2/1923

Esos ruidos. Estos malditos ruidos. No consigo estudiar, se ha hecho todo condenadamente difícil. Me siento en perenne disgusto, todo tiende a transformarse en un incesante retumbar. La fiebre continúa.

01/3/1923

Entre las bizarras entidades que pueblan mis sueños nada me suscita más asco y terror que ese híbrido monstruo cuya imagen aparece ante mis ojos en una forma mil veces más odiosa que aquella que me había formado en base a las crónicas del pasado.

27/3/1923

Lo he vuelto a ver. He oído su horrible carcajada pero esta vez no estaba solo. Detrás de "eso" una silueta curva, oscura, de movimientos lentos. Después pude ver su rastro. Era aquél de una vieja decrepita cuya excesiva edad le marcaba demasiado las arrugas como para no sentir un intenso escalofrío e inquietud. Debe de ser ella. Me ha mirado... profundamente. Veo todavía sus húmedos y enrojecidos ojos malvados.

1/4/1923

Me ha hablado.

5/4/1923

En el sueño he visto la puerta. Circular, negra, húmeda. El lugar está completamente a oscuras. Fue sigilada hace mucho, mucho tiempo y por ello ya no puede respirar. Sé que está aquí, en este edificio. Debo encontrarla.

12/4/1923

Continúa a hablarme. Dice que debo llamarlo. Me sirve el libro.

15/4/1923

"Y ellos crearon Nyarlathotep como su mensajero, y ellos lo equiparon con el caos para que su forma fuese celada para siempre entre las estrellas. ¿Quién conocerá el misterio de Nyarlathotep? Porque él es la máscara y la voluntad de aquellos que existían cuando el tiempo todavía no era. Él es el sacerdote del éter, el habitante del aire y posee muchas caras que nadie es capaz de recordar. Las ondas se paran ante él, los Dioses temen su llamada. En los sueños de los hombres susurra y, aun así, ¿quién conoce su forma?"

30/4/1923

He encontrado la puerta, costó arrastrarse por la abertura debido al intenso calor de la caldera. La losa es demasiado pesada para que yo pueda removerla. Por desgracia no me queda tiempo para titubear, no puedo esperar más, ¡el momento que esperaba ha llegado! ¡Probaré la invocación igualmente! Seguro que, considerando aquello que estoy por hacer, me esperará clemencia. ¡Esta noche conoceré su forma!

Apuntes de Estudio

Calendimayo o Todos los Santos: Estas eran las fechas en las que el Sabba venía celebrado según una ceremonia diversa, más importante que cualquier otra. Las leyendas al respecto son innumerables y muchas de ellas refieren al último decenio del siglo VII: "eran tiempos remotos y oscuros en la provincia cuando en la inmutable ciudad de Arkham las brujas, perseguidas por los hombres del rey, se refugiaban en los techos y los sótanos de los edificios. Quizás no exista otra ciudad que esté más impregnada de macabras historias pues en Arkham habitó la vieja Keziah Mason, cuya fuga en el último momento de la cárcel de Salem nadie puede explicar.

Corría el año 1962 cuando durante su proceso, bajo dolorosas torturas, la vieja acabó por admitir cosas que helaron la sangre del mismo juez Hathorne, como la naturaleza de algunos rituales obscenos oficiados durante el Sabba. La masacre de neonatos como acto sacrificial estaba en la base de las ceremonias más importantes. Nombró también a un "Hombre Negro", entidad de las mil formas y dispensador de sabiduría, que fue interpretado por la corte como el Demonio. El veredicto fue impiadoso.

Pero el carcelero, desequilibrado y loco, murmuró acerca de una bestia peluda de dientes afilados que se hubiese escabullido fuera de la celda de Keziah. Sola, hubiese dibujado al cabo de unos días ciertos signos rojos sobre los muros de la prisión para después desaparecer como si nada.

En el mismo año al menos otras once personas declararon haber visto esa criatura a la que atribuyeron el curioso nombre de "Brown Jenkin". Debía ser el fruto de una notable alucinación colectiva visto que los rumores estaban caracterizadas de una coherencia inaudita y difícil de explicar. Todos los testigos afirmaban que la cosa tenía el pelo y el tamaño parecido al de un ratón mientras las patas traseras y delanteras parecían pequeñas manos. Añadían que había de contacto entre Keziah y el Demonio como mensajero y que se nutría de la sangre de la bruja sorbiéndola como una sanguijuela.

MALLEVS MALEFICARVM, MALEFICAS ET EARVM hæresim frameâ conterens,

EX VARIIS AVCTORIBVS COMPILATVS,
& in quatuor Tomos iustè distributus,

*PRIMVS DVO PRIORES VANAS DÆMONVM
versutias, prestigiosas eorum delusiones, supersticiosas Strigimagarum
ceremonias, horrendos etiam cum illis congressus; exaltam denique
tam pestifera sectæ dispositionem, & punitiõnem complectuntur.
Tertius proximi Exorcistarum ad Dæmonum, & Strigimagarum male-
ficia de Christi fidelibus pellenda; Quartus verò Artem Doctrinalem,
Benedictionalem, & Exorcismalem continent.*

TOMVS PRIMVS.

Indices Auctorum, capitum, verùmque non desunt,

*Editiõ nouissima, infinitis penè mendis expurgata; cuique accessit Fuga
Dæmonum & Complementum artis exorcisticæ.*

*Vir sine macula, in quibus Pythonicus, vel diuinationis fuerit spiritus, morte moriatur;
Leuitici cap. 10.*



EVGDVNÏ,

Sumptibus CLAVDII BOVRGEAT, sub signo Mercarij Galli;

M. DC. LXIX.

ECVM PRIVILEGIO REGI.

Argumento: El libro viene a explicar las "enseñanzas" recibidas y acumuladas por el "Hombre Negro", una de las manifestaciones humanas del Dios Nyarlathotep o el Caos reptante. Historias, leyendas, acontecimientos y culto, sobretodo incorporados por el colectivo gitano, un pueblo nómada en sus orígenes de la Europa del Este y Oriente medio.

Nyarlathotep, el Caos Reptante (Dios Exterior)

Descripción: Nyarlathotep es el mensajero, corazón y alma de los Dioses Exteriores. Es el único de ellos que posee una personalidad auténtica, y proclama disponer de un millar de formas diferentes.

En los Mitos sólo se describen unas pocas de las formas posibles de Nyarlathotep. Una es la de un humano atezado, de apariencia egipcia. Otra es la de un monstruo enorme, con apéndices terminados en garras, y un largo tentáculo color rojo sangre en lugar de cara. Este tentáculo se estira cuando la Cosa aúlla a la luna. La tercera forma es negra y alada, con un ojo rojo trilobular, y no puede tolerar la más mínima luz. Existe alguna evidencia de que el 'Hombre Negro' de los aquelarres es también un avatar de Nyarlathotep.

Nyarlathotep pone en práctica los deseos de los Dioses Exteriores, y se le describe como el alma de estos, lo cual es bastante exacto. Siempre intenta acarrear la locura a la humanidad, y algunas profecías (incluyendo las historias 'El caos reptante', Nyarlathotep' y el poema 'Los hongos de Yuggoth') parecen señalar que algún día el propio Nyarlathotep destruirá a la humanidad y posiblemente a todo el planeta de paso. Siempre aparece

con un aire burlón, y es claramente despreciativo hacia sus amos.

Culto: A Nyarlathotep nunca se le reverencia por sí solo, sino que todas las invocaciones a los Dioses Exteriores incluyen su nombre, reconociéndole probablemente como su mensajero. Es conocido y temido por todas las razas de los Mitos, y ocasionalmente les exige cosas.

Los que adoran a los Dioses Exteriores a menudo intentan conseguir el favor de Nyarlathotep, puesto que los otros no suelen dar importancia a este tipo de cosas, y siempre es el Caos Reptante quien favorece a los esclavos leales.

Nyarlathotep puede conceder a tales siervos el conocimiento de algún hechizo, o el de algún hecho científico destructivo (cómo fabricar una bomba atómica, por ejemplo), o de algún monstruo servidor. Sus regalos siempre van destinados a causar el horror y la disensión en el seno de la humanidad, y a veces también en el receptor o receptores del obsequio.

A Nyarlathotep le sirven los mismos Servidores de los Otros Dioses que a los demás, pero también posee servidores especiales, que incluyen a los Shantaks y a los Horrendos cazadores. Puede facilitar cualquier tipo de criatura a sus adoradores, si le parece, aunque tal comportamiento es raro y exige una contrapartida seria, como la donación permanente de puntos de POD o de otra característica a Nyarlathotep y a los otros Dioses Exteriores.

Idioma: Latín

Plus al Conocimiento: +7%

Multiplicador de Hechizos: x2

Efecto en la Cordura: -1D6

Hechizos:

Contactar con Nyarlathotep

Para realizar este hechizo hay que gastar un punto POD de forma permanente, lo que proporciona una probabilidad de éxito igual a la mitad de la nueva tirada de suerte. El Dios se pondrá en contacto con el usuario en las próximas 24 h. Cuesta 1D6 COR.

El ritual requiere de un círculo de velas negras. En el interior del mismo debe sacrificarse un infante de entre 0 y tres años y recitar macabros cánticos en su honor. Los locos de atar que decidan llevar a cabo tan horripilante sacrificio perderán 1D10 + 2 COR lo que puede inducirles a la locura por un más que probable shock traumático autoinducido.

Maldición Gitana del vagabundo

Ritual de Consagración a Nyarlathotep

Antes de realizar la maldición, el hechicero debe seguir una serie de rituales de consagración. Es necesaria la sangre del hechicero. Éste debe tatuarse el signo de los antiguos a todo el ancho de la espalda por lo que necesitará de un ayudante que le abra la piel con una daga ritual y cauterice la herida con pólvora y fuego mientras se pronuncian una serie de palabras de poder. Tanto el hechicero como aquél que realice la herida perderán 1d6 COR.

NOTA: El hechicero deberá estar consciente. Tirada de CON en 1D20 para lograrlo, sino se desmayará. Puede intentarse tres veces antes de que esté completo el Signo de los Antiguos. Si se fracasa, el hechicero morirá entre agónicos gritos de locura.

Una vez llevado a cabo los rituales de consagración el hechicero podrá llevar a cabo la maldición.

La maldición

Mediante una serie de movimientos arcanos se deja caer en el suelo el polvo derivado de machacar uno de los cabellos de la víctima junto con las hojas de un sauce llorón seco mientras se pronuncia la maldición. Cada uso cuesta al usuario 1D6 puntos de COR y 4 de magia.

La maldición debe pronunciarse de memoria (y eso vale para el PJ) y la víctima deberá oírla y entenderla claramente. La maldición es la siguiente:

"De este modo yo te maldigo, para que vagues por siempre sobre la faz de la Tierra, sin dormir dos veces en la misma cama, sin beber dos veces en el mismo pozo y sin cruzar el mismo río dos veces en el mismo año"

La maldición obliga a la persona maldita a seguir al dedillo las palabras de él pronunciadas. Los versos tienen un cierto elemento metafórico:

- Por cama se entiende el mismo lugar, casa, establo, hospital, puente... (el mismo espacio físico) donde se durmió la noche anterior. Los lugares que se desplazan, como los trenes o los barcos, evitan que el maldito duerma dos veces en el mismo espacio por lo que respetan las exigencias (aunque se duerma en la misma cama).

- Por pozo se entiende la misma fuente de donde emanaba el agua, sea grifo, pozo, manantial... Este elemento exige al maldito una mayor movilidad pues el agua de una misma fuente puede irrigar una vasta zona de terreno.

- Los ríos separan grandes zonas de terreno. La necesidad constante de desplazarse, el desconocimiento geográfico unido a los estados de confusión provocados por la situación, genera que cada cierto tiempo se deba cruzar un río, grande o pequeño. En muchas ocasiones éstos aparecen de forma insospechada en época de lluvias. Lo cierto es que cruzar un río supone, dadas las circunstancias, no poder volver atrás. Esta condición puede obligar al maldito a embarcarse en un navío o avión.

Básicamente la maldición obliga al maldito a divagar por el mundo solo y sin recursos, como un mendigo. Si es echado sobre un PJ este abandonará la investigación para empezar su periplo por el mundo.

En caso de que la persona maldita desobedezca las exigencias gitanas, durante la noche se retorcerá entre convulsos ataques de dolor en el vientre, fiebre y delirio que le impedirán hacer prácticamente nada, y mucho menos dormir (Reduciendo su FUE, DES, CON y POD a la mitad de forma temporal y un punto POD de forma permanente). También tomará consciencia al momento de qué es lo que le ha ocurrido y cuáles fueron las palabras que el hechicero evocó, no podrá olvidarlas nunca. Si el maldito permanece en este estado durante tres dolorosas y agonizantes noches, morirá.