

I Revealsh Blind Beholders presentano:

April



APRIL

Avventura ufficiale del I torneo de Il Richiamo di Cthulhu © dell'associazione culturale

Revelsh Blind Beholders

Valevole per il torneo de Il Richiamo di Cthulhu di Giochivasso III

Valevole per i circuiti Game Network Ravencup e Treemme Cup

Crediti

Ideazione e Sviluppo (in ordine alfabetico):

Alessandro (Barone) Alaia – Giulia (Nadira) Barbano

Diego (Galahad) Barbera – Daniele (Thrain) Codebò

Giovanna (Morgana) Greco – Ennio (Egoron) Guglielmetto

Dario Leccacorvi

Disegni:

Alessandro (Barone) Alaia

Impaginazione e Grafica:

Alessandro (Barone) Alaia – Giulia (Nadira) Barbano

Playtest:

Tommaso (Ragon) Bagni – Andrea Maria Antigone (Szass Tam) Barbera

Leonardo (Ironpold) Cerevico – Gian Matteo Corda – Matteo (Darsch) Fanni

Marco (Chairman Hann) Gagliolo – Gianmarco (Dj The Emperor) Gaviglio

Marco (Pardo) Giardino – Renato (Milo Greenbottle) Mauro

Ringraziamenti:

non saprei.

Basato sulle regole originali di Il Richiamo di Cthulhu © creato da Sandy Petersen e Lynn Willis

Il Richiamo di Cthulhu © è ispirato alle opere di H. P. Lovecraft.





Il Richiamo di Cthulhu © è un marchio registrato di proprietà della Counter Srl.

The Call of Cthulhu © è un marchio registrato di proprietà della Chaosium, Inc.

La citazione di nomi, marchio o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori.

Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento.

Copyright © 2007 associazione culturale Revelsh Blind Beholders

<http://www.revelshblindbeholders.net>



Ogni riferimento a nomi, cose, divinità blasfeme, persone esistite o esistenti, o a fatti realmente accaduti è puramente casuale.

INDICE

Indice	5
Antefatto	9
1. Prologo	9
1.1. La storia della piccola Emma Wheble	9
1.2. Il primo amore di Emma	9
1.3. Un matrimonio ed un funerale	10
1.4. Il ritorno di April	10
1.5. I 7 anni di studio matto e disperato	11
1.6. Il circolo de “La terra Desolata”	12
1.7. <i>L’Amsera-agoriad</i>	13
1.8. Il ricovero	14
1.9. Inizia l’avventura	15
2. Riassunto dell’antefatto	15
3. L’avventura in breve	18
3.1. I tempi dell’avventura	18
3.2. Come dovrebbe svolgersi l’avventura.	18
3.3. I finali dell’avventura.	22
Sistema	23
1. Breve compendio di regole	23
1.1. Caratteristiche	23
1.2. Prove sulle caratteristiche	24
1.3. Prove sulle abilità	25
1.4. I punti ferita	25
1.5. Il combattimento	26
1.6. La sanità mentale	26
2. I Segugi di Tindalos	27
2.1. Descrizione	27
2.2. Statistiche.....	27
2.3. Apparizione di un Segugio.....	28
2.4. Inserimento nell’avventura	28
2.5. I Segugi inseguono i PG	29
2.6. I PG vogliono attaccare i Segugi: cosa fare?	29



3. Il livello di pazzia	30
4. Dei delitti e delle pene.....	31
5. Quello che sanno i PNG	32
6. Ambientazione	35
6.1. Lampeter	35
6.2. Il potere d'acquisto negli anno '30.....	37
7. Simbologia di April	38
7.1. Descrizioni	38
7.2. Dialoghi	38
7.3. Note per i master.....	38
7.4. Tiri di dado	38
7.5. Indicatori vari.....	39
7.6. Deus ex machina	39

Parte I..... 41

1. Background e introduzione.....	41
1.1. I PG	41
1.2. Note sulle schede.....	42
1.3. Dopo la lettura del background	42
2. Scena 1. L'arrivo a Lampeter.....	43
2.1. Il vecchio gruppo si riunisce	43
2.2. I PNG nella scena.....	43
2.3. Possibili azioni.	44
3. Scena 2. Raggiungere l'inn.....	44
3.1. L'ingresso in Lampeter.....	44
3.2. PNG nella scena	44
4. Scena 3. Il funerale	45
4.1. Il cimitero di St. Peter.....	45
4.2. I PNG della scena.....	46
4.3. Possibili azioni.	46
5. Scena 4. L'incontro con William Bedford	47
5.1. Entrare nella stanza di Bedford	47
5.2. Nella stanza di Bedford	48
5.3. Lasciare tracce nella stanza di Bedford.....	49
6. Scena 5. Dallo sceriffo Wheble	49
6.1. La stazione di polizia.....	49

6.2.	L'interrogatorio	50
7.	Scena 6. Cena all'Owen's Inn.....	53
7.1.	I PNG della scena	53
7.2.	La stanza di Bedford.....	53
7.3.	Il primo incontro non si scorda mai.....	54
7.4.	Possibili domande ai PNG.....	55
Parte II.....		57
1.	Investigare liberamente in Lampeter	57
1.1.	Abbandonare Lampeter	57
2.	Llamedr Sanatorium	57
2.1.	Visitare la location.....	58
2.2.	I PNG.....	58
2.3.	Studio di Ian Cook	61
2.4.	Cella del professore.....	61
2.5.	Archivio dei referti.....	61
2.6.	Magazzino del sanatorio.....	62
2.7.	Dispensa	63
2.8.	Stanza autoptica	63
2.9.	Infermeria.....	64
2.10.	Altre stanze.....	64
3.	St. David college.....	65
3.1.	Visitare la location.....	65
3.2.	I PNG.....	65
3.3.	Il sotterraneo dell'università.....	70
3.4.	I dormitori.....	70
3.5.	La libreria dei fondatori	71
3.6.	La sala dei manoscritti.....	72
3.7.	L'emeroteca	72
3.8.	Il solaio dell'università.....	73
3.9.	Altri luoghi dell'università	73
4.	Horrocks Lodge	74
4.1.	Emma Wheble	74
4.2.	Emma ed Harry Wheble	75
4.3.	Perquisire la casa di Horrocks	76
4.4.	Il salotto	76

4.5.	Il parco della tenuta Horrocks.....	76
4.6.	Disseppellire April.....	77
4.7.	La camera di Emma.....	78
4.8.	Lo studio circolare.....	78
4.9.	Gli appunti sull' <i>Amsera-agoriad</i>	79
4.10.	Altre stanze.....	79
5.	La stazione di polizia.....	80
5.1.	I PNG.....	80
5.2.	Intrufolarsi nella stazione di polizia.....	81
5.3.	La stanza degli interrogatori.....	82
5.4.	L'ufficio dello sceriffo.....	82
5.5.	L'Armadio dei reperti e lo schedario.....	82
5.6.	Le celle.....	83
6.	Lampeter.....	84
6.1.	La gente comune.....	84
6.2.	I negozi di Lampeter.....	84
6.3.	St. Peter Church.....	86
6.4.	L'Owen's Inn.....	89
6.5.	La casa del Dr. David A. Atkinson.....	91
6.6.	Rovine di Twpa Wood.....	92
6.7.	Altri luoghi "interessanti".....	93
	I Finali di April.....	95
1.	I PG non sanno cosa fare.....	95
2.	Usare l' <i>Amsera-agoriad</i>	96
2.1.	Come funziona l' <i>Amsera-agoriad</i>	96
2.2.	I PG usano a caso l' <i>Amsera-agoriad</i>	96
2.3.	I PG usano l' <i>Amsera-agoriad</i>	97
3.	La mattina del 22 Aprile 1913.....	97
4.	Creare un futuro alternativo.....	98
4.1.	I PG non conoscono la Verità sulla morte di April.....	98
4.2.	I PG conoscono la Verità sulla morte di April.....	100
5.	I finali di April.....	100
5.1.	Morti parallele.....	100
5.2.	Vite parallele.....	101
	Appendice.....	103

NTEFATTO

1. PROLOGO

1.1. La storia della piccola Emma Wheble

Sin dalla più tenera età Emma Wheble era continuamente additata dai bambini di Lampeter: “Spilungona, spilungona...!” la apostrofavano. E ridevano. Di rado avevano il coraggio di avvicinarla, il più delle volte la ingiuriavano da lontano per poi scappare quando Emma alzava gli occhi per vendicarsi, almeno con lo sguardo, di quei bulli. A volte i bambini sanno essere atroci, ma non era questo il caso: la giovane Emma Wheble era effettivamente troppo alta per la sua età. A dire il vero, erano troppo lunghe anche le braccia, le gambe il volto e soprattutto il collo.

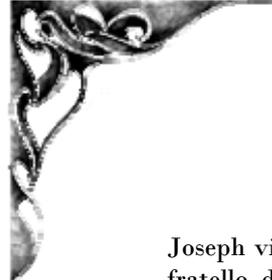
“Emma è malata... *Gigantismo*, questa è la causa della sua deformità”, avevano sentenziato i dottori.

Tutta la comunità di Lampeter la condannò all’isolamento a causa del suo aspetto repellente; in particolare il fratello maggiore, Harry, la odiava fieramente e la evitava il più possibile temendo di perdere la faccia davanti ai suoi amici. Le rare uscite di Emma consistevano nelle lunghe ed umilianti visite del Dr. David A. Atkinson, noto luminare della scienza medica comportamentale per gli alienati mentali, e dei suoi assistenti, seguaci delle teorie lombrosiane, convinti che all’aspetto deforme di Emma corrispondesse anche una psiche malata. Era un fenomeno da baraccone, da nascondere e, al massimo, da studiare. Ecco come la consideravano tutti.

Ma la giovane Emma Wheble non era affatto disturbata, come supponevano i luminari, anche se veniva ugualmente sottoposta a dolorose sedute di terapia elettroconvulsivante. Anzi, furono proprio quelle sedute a farle sviluppare una psiche ambivalente e disturbata. Per alcuni aspetti introversa, Emma si rinchiudeva spesso in uno stato catatonico durante le estenuanti “visite mediche”; per altri versi sviluppò, invece, un carattere aggressivo che sfociava in accessi di ira e violenza quelle rare volte in cui era nella posizione di poter maltrattare qualcuno. Il suo unico passatempo consisteva nel torturare ed uccidere piccoli animali barbaramente, riproducendo il trattamento che aveva ricevuto dalle persone attorno a lei, l’unico trattamento che avesse mai conosciuto.

1.2. Il primo amore di Emma

Maggio 1908. Il giovane professore Joseph Horrocks Lancashire si trasferisce nella tenuta di campagna poco fuori Lampeter (capoluogo del Cardiganshire, Galles) prima di prendere possesso della cattedra in storia e letteratura moderna presso il St. David College, storica e rinomata università.



Joseph viene a conoscenza della storia di Emma Wheble e mosso da compassione, contro la volontà del fratello di lei, ottiene l'affidamento di Emma, ormai quindicenne, assumendola come collaboratrice domestica presso la sua tenuta.

La fragile psicologia della ragazza e le premure di Joseph portano Emma ad innamorarsi del giovane professore, l'unico uomo che si sia mostrato compassionevole con lei. Il professore non corrisponde alle avances di Emma ma non è sufficientemente deciso nel respingerle, finendo così per alimentare le speranze di lei.

1.3. Un matrimonio ed un funerale

2 Aprile 1912. Il professore si sposa con April Bleyney presso la chiesa locale di St. Peter. La coppia si trasferisce nella tenuta Horrocks di Lampeter. Il primo anno di convivenza trascorre sereno. Per il loro primo anniversario il professore regala ad April un ciondolo con le loro fotografie, mentre April ricambia con un suo autoritratto subito appeso da Joseph nello studio della tenuta.

Dopo il primo anno, però, gli equilibri della dimora Horrocks degenerano. Emma, gelosa di April, inizia a manifestare un atteggiamento sempre più insofferente nei confronti della giovane moglie colpevole di aver sottratto il professore al suo amore. La manifesta ostilità di Emma porta a frequenti discussioni con April, ma mai davanti agli occhi di Joseph. Nel frattempo si susseguono i macabri ritrovamenti nel giardino della tenuta Horrocks. April rinviene piccoli animali morti, tra i quali il canarino appena donatole da Joseph...

22 Aprile 1913 (mattina). Scoppia un'accesa discussione fra April e Joseph. April, colta dall'ira, racconta dell'ostilità di Emma nei suoi confronti, ma Horrocks cerca di minimizzare l'accaduto senza dare troppo peso alle accuse della moglie ed esce di casa per recarsi all'università.

La discussione si sposta fra April ed Emma degenerando in un'accesa lite. La governante, approfittando dell'assenza del professore e temendo che prima o poi le accuse di April prenderanno piede, aggredisce la giovane moglie e la uccide colpendola ferocemente alla testa, poi le strappa il pendente e sovrappone all'effigie di April una sua foto. Nella sua immaginazione, il pendente le è stato regalato da Joseph come pegno d'amore.

Dopo i primi momenti di euforia per la morte della "rivale" in amore, Emma si rende conto delle future conseguenze del suo gesto. Sa che sarà incriminata per omicidio, incarcerata e soprattutto costretta alla lontananza da Joseph. Cerca quindi aiuto presso il fratello Harry, da poco salito in carica come sceriffo della contea al posto di Wallace Watkins. Facendo leva sui sentimenti di colpevolezza del fratello, che anni prima la costrinse all'isolamento per via del suo aspetto deforme, Emma riesce a barattare la promessa di perdono con la complicità di suo fratello. I due decidono di insabbiare l'omicidio, trasportano il corpo di April in riva al lago e gettano il cadavere in acqua cercando di simulare una morte accidentale.

22 Aprile 1913 (pomeriggio inoltrato). Emma, fingendosi trafelata, corre ad avvisare il professor Horrocks circa la scomparsa della moglie. Queste le parole che riferirà a Joseph: "L'ho vista uscire in giardino in lacrime e l'ho lasciata andare, pensavo volesse restare un po' da sola. Ma dopo qualche ora ho provato a chiamarla, a cercarla ovunque, ma sembra scomparsa. Sono preoccupata, ho chiamato la polizia...".

Le ricerche si estendono per tutta la tenuta Horrocks, in tutto il paese, perfino nelle campagne limitrofe, ma senza esito positivo dato che Harry Wheble, complice di Emma, fuorvia i battitori.

1.4. Il ritorno di April

25 Aprile 1913. Il corpo di April Bleyney torna a galla. Il professore affranto per la perdita della moglie richiede un'autopsia per chiarire la causa di morte.



Lo sceriffo Wheble riesce a “convincere” il Dr David A. Atkinson ad eseguire un’autopsia sommaria. Sul referto autoptico incompleto si leggerà: “Causa del decesso: frattura cranica depressa ed annegamento”. Il caso viene archiviato con la ricostruzione mendace dello sceriffo Wheble: “Alterata nello stato d’animo dal precedente diverbio con il marito, la signorina April Bleyney, uscita in giardino e recatasi presso le sponde del piccolo lago della tenuta Horrocks ha accidentalmente incespicato in prossimità della riva, sbattendo la testa e perdendo i sensi. Quindi è caduta in acqua annegando. La seguente ricostruzione è comprovata dall’analisi autoptica eseguita dal Dr David A. Atkinson”.

27 Aprile 1913. Viene celebrato il funerale di April Bleyney. Il professore si addossa la colpa dell’accaduto: “E’ tutta colpa mia! Se non avessimo litigato, se solo le avessi chiesto scusa, se non me ne fossi andato... Adesso April sarebbe ancora viva!”, dichiarerà al giornale locale, sconvolto per la perdita della moglie. Horrocks dispone che la sepoltura avvenga nel giardino della sua tenuta e fa erigere una statua dedicata ad Orfeo ed Euridice recante l’epitaffio:

*“Mia Euridice, nulla ci separerà,
non le sconfinato distese dello spazio,
non gli smisurati eoni del tempo*

Il tuo Orfeo”.

Da questo momento la vita di Joseph è divorata dal rimorso. Il professore si dedica esclusivamente al suo hobby, le letture di occultismo, ma con il solo scopo di blandire il dolore per la perdita di April. Con il passare del tempo la stabilità psicologica del professore viene meno. Horrocks perde progressivamente contatto con la realtà e la sua mente viene annebbiata dal dolore e dallo studio ossessivo dell’occulto. Anche l’atteggiamento professionale muta radicalmente: da giovane e brillante professore, Joseph si tramuta progressivamente in un eccentrico e burbero docente.

1.5. I 7 anni di studio matto e disperato

Settembre 1920. Il professore Horrocks viene casualmente in possesso del testo occulto, il *’N anadnabyddus uchafiaid* (in gallese, lett. “*Unknown Superior*”), custodito nella biblioteca del St. David College sin dalla sua fondazione. Sul tomo apprende dell’esistenza dell’*Amsera-agoriad* (gallese, lett. “*La chiave del tempo*”), “*un oggetto nascosto nelle pieghe degli universi, nelle singolarità dello spazio e del tempo, una porta oscura che funge da punto di congiunzione per tutti i luoghi e tutti i tempi*” come viene descritto nel tomo. L’*Amsera-agoriad* è un potente artefatto in grado di trasportare i “*viaggiatori astrali*” in qualsiasi luogo ed in qualsiasi tempo desiderino. Per poter studiare approfonditamente il documento strappa la pagina di suo interesse dal manoscritto, nascondendola nel suo studio all’università.

“Se solo potessi disporre di quell’oggetto... Potrei tornare indietro nel tempo fino alla data della morte di April. Potrei impedirle di uscire in giardino, evitando così l’incidente”.

Da quel giorno la vita del professore cambia, ha un nuovo scopo: trovare il misterioso oggetto ed impedire l’infausto evento. Joseph si dedica ossessivamente alla ricerca di ulteriori informazioni sull’*Amsera-agoriad* e riesce ad individuare un rituale oscuro che gli consentirà di raggiungere il non-luogo ed il non-tempo in cui è custodito l’oggetto. Il rituale, però, può essere eseguito solo in alcuni punti particolari del globo dove le linee di forza della Terra si intersecano: i “*nodi*”.

Dalla stessa fonte il professore scopre, inoltre, che il viaggio non sarà privo di conseguenze. I viaggiatori astrali, infatti, saranno perseguitati da malvagie entità, che il testo chiama “*Segugi di Tindalos*”. Se il viaggiatore incontrerà in un angolo del tempo un *Segugio*, questo cercherà di raggiungere il viandante in qualunque tempo, luogo o dimensione egli dimori e una volta rintracciata la preda, inizierà a braccarla. L’inseguimento non avrà mai termine, se non con la morte dell’incauto esploratore. Inoltre i *Segugi* e le loro tracce saranno visibili solo agli occhi dei perseguitati. Queste immonde creature si materializzeranno in corrispondenza di qualunque angolo solido, purché di ampiezza inferiore a 120° (ad esempio negli angoli di una comune stanza). L’unico posto dove il viaggiatore potrà trovare riparo è una stanza sferica (per quanto sia improbabile trovarne) o cilindrica, ovvero priva di spigoli.



Dicembre 1922. Il professore ordina la costruzione di un'ala aggiuntiva per la tenuta di Lampeter, facendo realizzare una grande sala circolare nella quale si potrà rinchiudere dopo aver recuperato L'*Amsera-agoriad*. Quello sarà l'unico posto in cui i *Segugi di Tindalos* non potranno raggiungerlo. Ma il professore scopre presto di dover superare anche altre difficoltà.

In primo luogo, individuare un "nodo" in cui eseguire il rituale di viaggio è estremamente difficile. Horrocks riesce tuttavia ad identificare uno di questi preziosi siti in corrispondenza delle rovine di un vecchio castello nel boschetto di Lletty-twpa. In secondo luogo, il rituale di viaggio verso l'*Amsera-agoriad*, richiede un ingente quantitativo di energia spirituale (*mana*), di cui il professore non dispone.

Individuato il luogo adatto per eseguire il rituale di viaggio, Joseph decide, di coinvolgere nell'esperimento altre persone che possano fornirgli il *mana* di cui abbisogna. Il professore individua, fra i suoi alunni, 5/6 ragazzi che paiono naturalmente dotati di una forte energia spirituale (i 4/5 PG ed il loro amico e compagno di corso William Bedford). Decide di sfruttarli per i suoi scopi senza, però, metterli al corrente del suo obiettivo (chi crederebbe alle fantasticherie di un eccentrico professore?!). Tenta, pertanto, di stringere amicizia con gli alunni proponendo l'inaugurazione di un circolo letterario dedito alla lettura di opere contemporanee durante riunioni serali nei sotterranei del St. David College.

1.6. Il circolo de "La terra Desolata"

Gennaio 1923. Viene fondato il circolo letterario de "La Terra Desolata" dedicato all'omonima opera di Eliot pubblicata l'ottobre precedente (1922). Il professor Horrocks ama quest'opera che rende vivido il ricordo della compianta April nella sua mente tormentata.

In breve tempo i componenti del circolo diventano un gruppo affiatato: i ragazzi iniziano a considerare il professore Horrocks come un loro amico. Conquistata la fiducia degli studenti, il professore decide di mettere in atto il rituale di viaggio avvalendosi dell'inconsapevole aiuto dei nuovi compagni e predispone tutto per la sera dell'antivigilia della laurea dei 5/6 studenti.

Se le cose andranno male, dopo la laurea, i ragazzi partiranno da Lampeter e lui non li rivedrà mai più. Se, invece, tutto procederà come previsto, il professore condannerà i ragazzi alla "caccia dei *Segugi*" (prezzo che è assolutamente disposto a pagare), ma avrà recuperato l'oggetto. In entrambi i casi, il giorno dopo, i ragazzi non ricorderanno nulla della notte: il professore (in possesso di un incantesimo di rimozione della memoria) cancellerà loro ogni ricordo della serata. Poi i 5/6 ragazzi lasceranno la città e lui li perderà di vista.

"In fondo il fine giustifica i mezzi! E poi se riuscissi a portare a termine la missione... Certo! Se riuscirò a salvare April nel passato, io non leggerò mai quel libro, né tenterò di recuperare l'*Amsera-agoriad* attirando, così, la maledizione dei *Segugi* su di me e sui ragazzi".

"Tutto tornerà istantaneamente come sarebbe dovuto andare: April sarà ancora viva nel presente ed io non avrò mai conosciuto i ragazzi: tutti saranno salvi. Fino a che non sarò in grado di tornare indietro nel tempo, però, sarà meglio essere prudenti: non vorrei imbartermi in quelle immonde creature prima di riuscire a salvare April!".

4 luglio 1923 (sera). Al posto del solito ritrovo, il professore accompagna gli studenti all'Owen's Inn (l'unica taverna del paese), offre loro da bere finché non gli sembrano sufficientemente brilli, quindi si reca insieme al gruppo nelle campagne di Lampeter in prossimità delle rovine di Lletty-twpa Wood. Attingendo dalle forze spirituali dei 5/6 ragazzi, esegue il rituale ed il gruppo si teletrasporta istantaneamente in un luogo al di fuori dello spazio e del tempo. Dopo i primi istanti di smarrimento, Joseph individua l'oggetto e se ne impossessa avidamente. I visitatori vengono, però, individuati dai *Segugi*, iniziano a fuggire dalle orribili creature presagendo dagli immondi latrati che accompagnano la comparsa di quegli abomini, una prematura quanto disumana morte. Dopo un interminabile fuga, il gruppo riesce a riguadagnare miracolosamente la via del ritorno sulla Terra.



Appena terminato il viaggio i 5/6 si scagliano contro il professore pretendendo chiarimenti, ma il professore non è in grado di trovare alcuna spiegazione razionale per quello che il gruppo ha visto, né desidera farlo: non può svelare il suo intento, né può confessare di aver condannato i ragazzi alla persecuzione da parte dei *Segugi* per motivi egoistici. In fondo i ragazzi si fidavano di lui... e lui li ha ricompensati tradendoli! Esegue, quindi, l'incantesimo di rimozione dei ricordi ed i ragazzi svengono per risvegliarsi solo all'alba, senza apparentemente ricordare nulla della notte prima e convinti di essersi addormentati a causa dell'abbondante bevuta all'Owen's Inn.

6 luglio 1923. I ragazzi si laureano e lasciano l'università e Lampeter. I tumultuosi eventi delle sere precedenti, tuttavia, segnano profondamente l'inconscio dei neolaureati nonostante, superficialmente, non ne conservino alcun ricordo.

Il trauma si esterna in un blocco psicologico che muta profondamente la personalità dei ragazzi. Costantemente oppressi da un inspiegabile senso di angoscia, i 5/6 fuggiranno per tutta la vita da qualcosa: chi dalle responsabilità, chi dalla conoscenza, chi dai doveri, ma senza accorgersi mai che il loro subconscio presagisce l'imminente quanto inevitabile arrivo dei *Segugi*...

1.7. *L'Amsera-agoriad*

30 luglio 1923. Il professor Horrocks, ormai in possesso dell'*Amsera-agoriad*, presenta frettolosamente una lettera di dimissioni al St. David College, abbandona l'università senza curarsi di aver lasciato la pagina del libro occulto dove si descrive l'*Amsera-agoriad* nel suo studio. Lo studio viene svuotato ed assegnato al professor Andrew Abram collega ed amico di Horrocks, mentre gli oggetti personali del professore finiscono nel solaio dell'università. Nel frattempo Joseph, timoroso di essere raggiunto dai *Segugi*, si rifugia nella stanza circolare da poco ultimata abbandonandola di rado e solo per pochi minuti.

Emma, contenta di avere finalmente il professore soltanto per sé, ne accentua l'isolamento nascondendogli la corrispondenza inviata da ex colleghi, amici ed alunni al punto che il professor Abram, dopo numerose lettere senza risposta, pensando ad un immotivato allontanamento di Horrocks, decide di troncare l'amicizia con Joseph.

Il professore si dedica allo studio del misterioso oggetto. L'isolamento a cui si è costretto, lo studio febbrile ed il senso di colpa per la morte di April (sempre presente) rendono la sua salute mentale ancora più precaria. Il professore diventa irascibile, paranoico e completamente alienato dalla realtà.

2 Marzo 1932. William Bedford (6° componente del circolo "*La Terra Desolata*") passa nelle vicinanze di Lletty-twpa Wood, dove erano stati condotti dal professore la notte del viaggio astrale. Il ricordo di quell'evento, rimosso solo superficialmente, riaffiora dal subconscio: William Bedford rivive la scena della discussione con il professore dopo il viaggio e vede un misterioso oggetto stretto nelle mani di Horrocks. Al termine della visione ode un roco latrato (è stato individuato da un *Segugio*) e terrorizzato fugge.

3 Marzo 1932. Sconcertato dall'avvenimento, Bedford scrive una lettera di richiesta chiarimenti al professore sperando che, almeno stavolta, Horrocks risponda.

9 Marzo 1932. Dopo 9 anni di ricerche e studio, il professore riesce a capire il funzionamento dell'*Amsera-agoriad*. Per azionare l'oggetto è necessario ruotare i segmenti di cui è composto secondo un combinazione ricavabile a partire da complessi calcoli astronomici. Il professore appunta la combinazione che lo condurrà indietro nel tempo fino alla data della morte di April su un pezzo di carta, in forma di frase bustrofedica facilmente memorizzabile. Horrocks, tuttavia, non può ancora eseguire il viaggio nel tempo poiché per azionare l'*Amsera-agoriad* è richiesta una notevole quantità di mana. Ancora una volta occorrono collaboratori, anche inconsapevoli, ma dopo 9 anni di isolamento il professore ha perso ogni contatto, specialmente con gli studenti de "*La Terra Desolata*" che ora si sarebbero rivelati estremamente utili.



10 Marzo 1932. Il professore rinviene casualmente la lettera di William Bedford prima che Emma abbia il tempo di nascondersela e sfrutta l'occasione per riallacciare i contatti con Bedford e, tramite lui, con il vecchio gruppo letterario.

Il telegramma di risposta fa riferimento a “qualcosa che sarà presto risolto...”, inoltre il professore invita Bedford a raggiungerlo il prima possibile in modo che da Lampeter, i due possano richiamare anche i vecchi compagni de “La Terra Desolata” (della cui *mana* il professore abbisogna). Appena possibile il professore si reca all'ufficio postale per inviare il telegramma, è scosso ma anche eccitato: sente vicino il momento in cui potrà tornare ad abbracciare April e si comporta in modo alienato destando la curiosità di qualche compaesano che, non vedendolo in giro da quasi 10 anni, lo credeva partito o morto.

La sua “uscita” fuori programma è causa di un'accesa discussione con Emma. La governante, temendo un riallontanamento del professore, lo incalza chiedendogli dove sia stato. Il professore tenta di evitare gli attacchi della donna, ma trattenuto da Emma (ormai autoritaria nei suoi confronti) viene individuato da un *Segugio*. La creatura si materializza nell'angolo della stanza, visibile solo agli occhi del professore. Joseph, preso dal panico, riesce a divincolarsi dalla governante ed a scappare nella stanza ovale appena in tempo.

4 Aprile 1937 (mattina). William Bedford si reca dal professore, chiede di parlare con Horrocks, ma la governante, che lo riceve, si oppone fermamente: teme che qualche estraneo possa portarle via Joseph. Con uno scatto, William Bedford entra in casa e trova il professore rinchiuso nella sala circolare. Dopo il suo primo incontro con un *Segugio*, Horrocks è ancora più alienato di quanto già non fosse e si oppone strenuamente all'idea di abbandonare il suo rifugio.

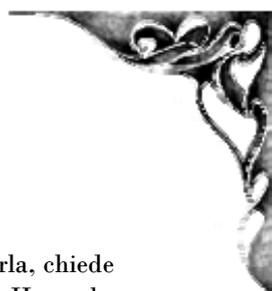
William riesce ad entrare nella stanza: l'impressione è quella di evidente stato di trascuratezza. Il professore sembra murato in quella singolare “prigione” da lunghissimo tempo, abbandonato a se stesso. Sembra aver perso completamente il lume della ragione, farfuglia cose incomprensibili riguardo ai viaggi nel tempo ed alla moglie, è assalito da attacchi di ira ogni volta che qualcuno prova ad avvicinarsi. Inoltre si guarda paranoico intorno come se qualcosa o qualcuno potesse sbucare improvvisamente dalle pareti...

William Bedford decide di far ricoverare il professore nel vicino sanatorio, firmando sotto la propria responsabilità le pratiche per l'internamento. All'arrivo della carrozza e degli infermieri, il professore tenta di barricarsi nella stanza, mentre Emma si oppone al ricovero. Nasce una lite, il professore messo alle strette tenta di fuggire. Essere ricoverato in una cella rettangolare significherebbe essere raggiunto dai *Segugi*, quindi morte certa.

Tentando una disperata fuga, Joseph afferra l'*Amsera-agoriad* con tutte le sue forze e cerca di eludere gli infermieri, ma viene intercettato, sedato e trasportato al sanatorio. E' in questo momento che William Bedford scorge l'oggetto, che aveva già visto, ma solo nella visione dei giorni precedenti. Un nuovo tassello di memoria riaffiora in lui: ricordi confusi e blasfemi di un luogo senza storia e spazio, il momento in cui il professore strappa dal centro del Nulla l'oggetto e si materializzano orride creature cacciatrici.

1.8. Il ricovero

4 Aprile 1932 (pomeriggio). Il professore viene ricoverato sotto la supervisione del nuovo direttore del sanatorio, il Dr. Ian Cook ex assistente del Dr. Atkinson e coroner della contea di Cardigan. Il professore è vistosamente agitato, urla, accenna al fatto che “immonde creature” lo troveranno, stringe con inaudita tenacia un oggetto di forma insolita, asserisce che lui morirà quella stessa notte prima di aver completato la sua “missione”. Horrocks viene nuovamente sedato, l'oggetto conservato in magazzino fra i suoi effetti personali, mentre il professore viene internato in una cella di massima sicurezza con diagnosi di “condizione paranoica schizoide”.



4 Aprile 1932 (notte). Un *Segugio* si materializza in un angolo della stanza. Il professore urla, chiede disperatamente aiuto, ma nessuno a parte il perseguitato riesce a vedere le immonde creature. Horrocks muore di infarto fulminante per il terribile spavento causato dalla vista dell'immonda creatura.

5 Aprile 1932 (mattino). William Bedford viene avvisato della morte del professore, si reca all'ospedale dove scopre di essere l'unico in grado di vedere i segni del recente passaggio di un *Segugio*: un effluvio bluastro che parte dal cadavere del professore estendendosi fino all'angolo opposto della stanza (il punto di apparizione della creatura).

Il mistero s'infittisce. Da un lato l'oggetto a cui il professore era morbosamente attaccato e che aveva scorto nella visione prima ancora di notarlo nelle mani di lui, le frasi sconnesse di Horrocks, la stanza circolare in cui viveva segregato, la morte da lui stesso predetta. Dall'altro ricordi ignoti che affiorano da un passato apparentemente mai vissuto e riguardanti il gruppo de "*La Terra Desolata*". Infine i misteriosi segni visibili solo ai suoi occhi.

Intuendo dai ricordi riemergenti un collegamento con gli altri appartenenti al vecchio circolo letterario, William manda un telegramma agli ex-compagni di università sia per avvisarli della morte del professore, sia per richiedere esplicitamente la loro presenza. Ritiene che insieme potranno far luce sui misteriosi ricordi che lentamente stanno riaffiorando in lui e che sembrano legati sia al loro passato, sia alla morte del professore.

William invia il telegramma e prenota le stanze all'Owen's Inn.

1.9. Inizia l'avventura

5 Aprile 1932 (tarda mattina). I personaggi ricevono il telegramma di William Bedford e decidono di partire la mattina del 7 Aprile 1932 alla volta di Lampeter per arrivare nel primo pomeriggio (3.20 pm), in tempo per il funerale del professore. Nel telegramma è stata comunicata la morte del professore, il luogo del funerale e l'orario. Inoltre William ha già prenotato le stanze presso l'Owen's Inn e incontrerà i vecchi amici direttamente in stazione al loro arrivo.

5 Aprile 1937 (notte). La notte William viene rintracciato da un *Segugio* ed ucciso in modo orribile nella stanza dell'Owen's Inn.

2. RIASSUNTO DELL'ANTEFATTO

Di seguito sono riportati, in forma schematica, i principali avvenimenti dell'antefatto e le relative date.

Si consiglia di acquisire una certa confidenza con gli avvenimenti dell'antefatto e soprattutto con le date, dal momento che i PG dovranno ricostruire con precisione tale sequenza per riuscire a terminare l'avventura in modo positivo. Inoltre la coerenza delle date costituisce fonte di indizi per la parte investigativa dell'avventura.

Data	Evento
Maggio 1908	<ul style="list-style-type: none">- Il professore Horrocks si trasferisce a Lampeter prima di prendere incarico presso il St. David College.- Mosso da compassione decide di "adottare" Emma Wheble, ragazzina affetta da <i>gigantismo</i> e per questo costretta all'isolamento dagli abitanti di Lampeter e dallo stesso fratello, Harry.- Emma si innamora del professore che non ricambia i sentimenti di lei, ma non allontana la ragazza.
2 Aprile 1912	<ul style="list-style-type: none">- Il professore si sposa con April Bleyney.



22 Aprile 1913

- La coppia si trasferisce nella tenuta di Lampeter, ma la giovane sposa si scontra con l'ostilità della gelosa Emma.

- April e Joseph litigano a causa del comportamento di Emma nei confronti della donna. Il professore minimizza le accuse di April ed esce di casa.

- Il litigio si sposta fra April ed Emma degenerando in una lite. Emma uccide April e per insabbiare l'omicidio si rivolge al fratello, appena salito in carica come sceriffo della contea, riuscendo ad ottenerne la complicità.

- Il cadavere viene gettato nel lago della tenuta.

- La morte di April viene fatta passare come tragico incidente.

25 Aprile 1913

- Il corpo di April torna a galla. Il professore ne richiede l'autopsia.

- Harry Wheble costringe il Dr David A. Atkinson, primario del sanatorio e coroner locale, ad eseguire un'autopsia sommaria. Il caso viene archiviato definitivamente come "incidente".

27 Aprile 1913

- Viene celebrato il funerale di April. Horrocks dispone che la sepoltura avvenga nel parco della sua tenuta dove fa erigere una statua commemorativa.

- Il professore si addossa la responsabilità dell'accaduto. Sopraffatto dal dolore si dedica ossessivamente alle letture di occultismo per distrarsi dal rimorso. Ma il dolore per la perdita della moglie deteriora progressivamente la sua salute mentale.

Settembre 1920

- Il professore viene in possesso del libro occulto '*N anadnabyddus uchafiaid*. Vi si narra di un oggetto, l'*Amsera-agoriad*, grazie al quale si potrebbe viaggiare a ritroso nel tempo e ovunque nello spazio.

- Il professore decide di usarlo per impedire la morte della moglie che ritiene, erroneamente, causata indirettamente da lui.

- L'*Amsera-agoriad* si trova al di fuori dello spazio e del tempo e per recuperarlo è necessario eseguire un viaggio astrale che richiede:

- un rituale (recuperato durante gli anni di studi occulti)
- un punto nodale nelle linee di forza (individuato in prossimità delle rovine di Lletty-twpa Wood)
- una notevole quantità di mana

- Dopo il viaggio tutti i partecipanti saranno perseguitati da orribili creature, i *Segugi di Tindalos*, che daranno la caccia ai viaggiatori. I *Segugi* saranno in grado di materializzarsi ovunque esistano angoli solidi con ampiezza inferiore ai 120°.

- Nel frattempo i 7 anni di studio ed il continuo senso di colpa per la perdita della moglie indeboliscono ulteriormente la mente di Horrocks

Dicembre 1922

- Il professore ordina la costruzione di una stanza ovale (priva di angoli solidi) dove potrà rifugiarsi dopo il viaggio per sfuggire ai *Segugi*.

- Horrocks individua fra i suoi studenti i 4/5 PG + William Bedford (PNG), dotati di grande quantità di mana e decide di adescarli per sfruttarne successivamente il *mana* nel viaggio astrale.

Gennaio 1923

- Il professore fonda il circolo letterario "*La Terra Desolata*" per stringere i contatti con i 5/6 studenti. Il gruppo si incontra la notte nei sotterranei dell'università per leggere opere di letteratura contemporanea.

- 
- 4 luglio 1923**
- Antivigilia della laurea dei 5/6 studenti. Il professore li fa ubriacare nella taverna locale poi li conduce in prossimità di Lletty-twpa Wood per eseguire il rituale.
 - Il gruppo si teletrasporta al di fuori dello spazio e del tempo, ed il professore riesce a recuperare l'*Amsera-agoriad*. Il gruppo viene individuato dai *Segugi*, ma riesce miracolosamente a fuggire.
 - Dopo il viaggio il professore, incalzato dagli studenti che pretendono spiegazioni, rimuove i ricordi della serata ai ragazzi.
- 6 luglio 1923**
- I ragazzi si laureano, non ricordano nulla della sera del 4 luglio, ma l'evento ha scosso il loro subconscio causando un blocco psicologico che modifica radicalmente le loro personalità. Costantemente in fuga da qualcosa di indefinito (così come quella notte fuggirono dalla minaccia dei *Segugi*) si dimostreranno incapaci di gestire le loro vite.
- 30 luglio 1923**
- Il professore si rifugia nella stanza circolare appena ultimata per timore dei *Segugi*. Il suo isolamento è favorito dall'atteggiamento morboso di Emma che nasconde la corrispondenza in arrivo temendo un riallontanamento del professore.
- 2 Marzo 1932**
- William Bedford si reca per caso in prossimità di Lletty-twpa Wood dove rivive frammentariamente la scena del litigio con il professore dopo il viaggio astrale, scena di cui non aveva memoria. Dopo la visione incontra un *Segugio*.
- 3 Marzo 1932**
- Sconcertato dall'avvenimento, scrive una lettera di richiesta chiarimenti al professor Horrocks sperando in una sua risposta.
- 18 Marzo 1932**
- Il professore capisce il funzionamento dell'*Amsera-agoriad*, ma i 12 anni di studio febbrile, il timore di essere trovato dai *Segugi*, il senso di colpa per la morte di April hanno definitivamente alterato la sua psiche trasformandolo in un paranoico ossessivo.
 - Horrocks rinviene fortuitamente la lettera di Bedford. Intravedendovi la possibilità di un riavvicinamento con gli studenti del vecchio circolo letterario, risponde a William e si reca all'ufficio postale per spedire il telegramma.
 - Joseph trascorre troppo tempo fuori dalla stanza ovale e viene rintracciato da un *Segugio*, dal quale riesce a sfuggire miracolosamente. L'evento incrementa le sue paranoie e la sua ossessione per le creature.
- 4 Aprile 1932**
- Dopo aver ricevuto la risposta del professore, Bedford si reca da Horrocks per chiedere ulteriori chiarimenti.
 - La governante tenta di bloccarlo, ma William riesce ad entrare in casa, trovando il professore barricato nella stanza ovale. Convinto che il professore abbia perso il lume della ragione ne ordina il ricovero presso il vicino sanatorio.
 - Il professore tenta di scappare portando con sé l'*Amsera-agoriad*, oppone resistenza presagendo la propria morte nel caso in cui fosse rinchiuso in una cella (dai cui spigoli potrebbero materializzarsi i *Segugi*). Gli infermieri hanno la meglio ed il professore, sedato, viene condotto in sanatorio.
 - Durante le concitate scene, William scorge l'*Amsera-agoriad* e rivive una nuova sequenza della notte del viaggio astrale.
 - Il professore viene internato in una cella di massima sicurezza. I suoi effetti personali (tra cui l'*Amsera-agoriad*) vengono conservati nel magazzino del sanatorio.
- 



5 Aprile 1932

- Il professore muore nella cella raggiunto da un *Segugio*.
- William, avvisato della morte del professore si reca in sanatorio. E' l'unico in grado di vedere i segni del recente passaggio di un *Segugio*.
- Le visioni (che hanno per protagonisti anche i suoi ex-compagni di università), lo strano oggetto da cui il professore era ossessionato, le strane parole di lui ed i segni del passaggio dei *Segugi* (visibili solo ai suoi occhi), lo convincono ad avvisare i vecchi compagni di corso. Forse insieme potranno fare luce sui misteriosi accadimenti.
- Bedford invia un telegramma ai suoi ex-compagni.
- Nella notte anche William viene raggiunto da un *Segugio*. Muore nella stanza della taverna in modo orribile.

5 Aprile 1932

- I PG ricevono il telegramma di William che li convoca al funerale del professor Horrocks. Sono attesi a Lampeter il 7 Aprile nel primo pomeriggio (3.20 pm). Incontreranno Bedford in stazione.

7 Aprile 1932

- Inizia l'avventura.

3. L'AVVENTURA IN BREVE

3.1. I tempi dell'avventura

Scelta dei PG e consegna dei background: 30 min.

L'avventura inizia con la scelta del PG da interpretare sulla base dell'immagine del personaggio.

Una volta scelto il PG viene consegnato il relativo background e l'introduzione dell'avventura.

Parte I - Introdurre i personaggi nella vicenda: 1 h. – max 1 h. 30'.

La prima parte consta di 6 scene durante le quali i giocatori saranno introdotti nel clou degli eventi.

Tali scene rappresentano un percorso semi-guidato, all'interno del quale i giocatori potranno muoversi liberamente, anche se la scaletta degli eventi, piuttosto fitta, non consentirà ampio spazio di manovra.

Tale scelta è giustificata dalla necessità di introdurre velocemente i personaggi nella vicenda, fornendo anche un "*incipit*" per la successiva parte di investigazione (completamente libera). In questa prima parte sono presenti numerosi spunti per scene di GdR.

Parte II – Investigazione: 3 h. – min. 2 h. 30'.

Nella seconda parte dell'avventura, i giocatori dovranno procedere con l'investigazione cercando di capire come e perché sono stati coinvolti negli eventi oggetto di "*April*". Durante questa fase i giocatori hanno completa libertà di movimento all'interno dell'ambientazione.

L'avventura ha una **durata complessiva di 4 h + 30'** per la lettura dei BG

3.2. Come dovrebbe svolgersi l'avventura.

L'avventura è concepita in modo da lasciare completa libertà di manovra ai giocatori. Per facilitare la compilazione del roster e permettere ai Custodi di valutare gli avanzamenti della propria squadra, si riporta di seguito l'iter che dovrebbe essere seguito da una squadra di giocatori "*standard*".

Parte I - Scena 1

L'avventura inizia con l'arrivo dei PG nella stazione di Lampeter. Sulla banchina della stazione i personaggi si incontrano per la prima volta dopo tanti anni. Risolti i convenevoli, i PG rimangono ad attendere William Bedford, che, però, non si presenta all'appuntamento.

Parte I – Scena 2

I giocatori si recano a Lampeter all'Owen's Inn, dove trovano le stanze prenotate a loro nome da Bedford. Qui si accorgono di essere in ritardo per il funerale e si recano al cimitero.

Parte I – Scena 3

Durante il funerale sono presenti:

- Il curato di Lampeter.
- Il becchino.
- La governante del professore (Emma Wheble) vestita a lutto, che segue la cerimonia a distanza (odia la comunità di Lampeter che la costrinse all'isolamento per via dell'aspetto anormale e cerca di evitare ogni contatto).
- Bedford è assente nonostante sia stato proprio lui ad inviare il telegramma ai PG avvisandoli della morte di Horrocks.

I PG notano lo strano atteggiamento di Emma, provano a parlarle, ma lei si defila.

Parte I – Scena 4

Ai PG appare strano che William non fosse presente né alla stazione né alla cerimonia, così iniziano a cercare l'amico domandando in giro (Lampeter è un paese molto piccolo ed un forestiero non passa inosservato!). Scoprono che Bedford era in paese già da qualche giorno, ma nessuno lo ha più visto dal pomeriggio del 5 Aprile.

Dopo lunghe e infruttuose ricerche, i PG decidono di controllare nella stanza dell'Owen's Inn: l'ultimo posto rimasto. Qui rinvergono il cadavere di William orrendamente straziato e decidono di avvisare la polizia locale. Prima dell'arrivo dello sceriffo (Harry Wheble), i PG danno una rapida occhiata nella stanza dell'amico scoprendovi il telegramma di risposta del professor Horrocks. Si accenna a "qualcosa che presto sarà risolto". Inoltre Horrocks, sempre nel telegramma, richiedeva la presenza di Bedford a Lampeter dove avrebbero potuto riunire il vecchio circolo letterario.

Nella stanza di Bedford i PG notano anche un misterioso alone bluastro in corrispondenza di un angolo (il punto di apparizione del *Segugio* che ha ucciso Bedford).

I PG non si trattengono nella stanza di William più del dovuto, sanno che all'arrivo della polizia sarebbero sorpresi nell'atto di alterare la scena di un crimine e verrebbero automaticamente sospettati dell'omicidio di Bedford. Hanno comunque il sentore di essere coinvolti in qualcosa di misterioso: la dinamica della morte di Bedford è poco chiara, inoltre i PG sembrano essere gli unici in grado di vedere il misterioso segno in corrispondenza dell'angolo della stanza.

Parte I – Scena 5

I PG sono convocati presso l'ufficio dello sceriffo Wheble per riferire qualsiasi informazione che ritengano utile per le indagini. Al termine della discussione, lo sceriffo chiede ai PG di non lasciare Lampeter in modo da essere disposizione per ulteriori domande.

Parte I – Scena 6

Tornati in locanda per l'ora di cena i PG incontrano per la prima volta un *Segugio*. L'apparizione avviene nel pub sottostante la locanda durante la cena.



La visione del *Segugio* risveglia in loro una parte dei ricordi relativi alla notte del viaggio astrale. Inoltre, durante questa scena realtà e ricordo si fondono insieme: i PG iniziano a correre in preda al panico per sfuggire dal *Segugio* realmente apparso nella locanda, ma così facendo rivivono il ricordo della fuga avvenuta durante il viaggio astrale. Durante la visione-ricordo non si nota, però, l'*Amsera-agoriad*, quindi al termine dell'allucinazione, i PG non dispongono di molti elementi concreti, solo il sospetto di essere coinvolti in qualcosa di *soprannaturale* e *pericoloso*. Il tutto avviene davanti agli avventori della bettola che iniziano a porsi domande sullo strano comportamento dei PG.

Tornando alle rispettive stanze, i PG notano l'alone bluastro nell'angolo della taverna da cui è apparso il *Segugio*. Questo li convince che non si è trattato di un'allucinazione collettiva (almeno in parte...), bensì la misteriosa creatura sembrerebbe essere reale come reale è il cadavere di William.

Una volta nelle loro stanze, i PG sono individuati nuovamente dal *Segugio* e devono fuggire un'altra volta dalla creatura. Qualcuno fra i PG tenta di attaccare il mostro, ma si accorge subito della sua invulnerabilità: i *Segugi* sono un nemico decisamente al di fuori della loro portata!

Da questo punto in poi ogni volta che i PG sostano "troppo" a lungo in uno stesso luogo, un *Segugio* appare nella stanza ed inizia ad inseguirli. Durante le ripetute apparizioni hanno la conferma di essere gli unici a poter vedere i mostri e gli aloni bluastri che permangono nei punti di apparizione. Inoltre capiscono che le creature si materializzano solo in corrispondenza degli angoli delle stanze.

Non volendo dormire all'aperto, cercano un edificio a pianta circolare dove poter dormire al sicuro ed individuano la vecchia cappella di St. James. Si tratta di una chiesetta appena fuori Lampeter, poco frequentata a base circolare e sormontata da una cupola: ideale come rifugio perché priva di angoli.

Nel frattempo si muovono con circospezione ogni volta che si trovano in un luogo in cui potrebbe apparire un *Segugio*. Il loro strano comportamento desta qualche perplessità in paese, ma i PG si destreggiano come possono per non dare adito ad ulteriori voci sul loro conto.

I PG vogliono liberarsi dalla persecuzione delle creature intuendo che non potranno fuggire per sempre, né potranno sempre evitare gli spigoli e gli ambienti chiusi.

Decidono di investigare e ipotizzano un nesso fra loro e William: erano tutti appartenenti al circolo letterario de "*La Terra Desolata*", quindi anche la morte del professore, essendo stato il fondatore del circolo, potrebbe essere in qualche modo correlabile con questi misteriosi eventi.

Parte II – Investigazione. *Il passato universitario*

L'investigazione si indirizza inizialmente sul loro passato universitario. I PG si recano al St. David College e a casa del professore scoprendo che Horrocks non frequentava il paese da molti anni e che aveva dato le dimissioni immediatamente dopo la loro laurea. Quindi si era rinchiuso in una stanza circolare, probabilmente per sfuggire ai *Segugi*.

Raccogliendo in giro per Lampeter notizie riguardanti il professore, i PG scoprono inoltre che Horrocks era stato recentemente internato sotto la responsabilità di Bedford. I PG si recano, quindi, al sanatorio locale dove scoprono che il professore è morto la sera stessa del ricovero a causa di un infarto causato dallo spavento per la visione di un *Segugio*.

Nel frattempo ogni volta che i PG si trovano in un luogo legato al viaggio astrale nuovi tasselli di memoria riemergono. Con l'ausilio degli indizi raccolti nelle varie locazioni e delle visioni-ricordo, i PG ricostruiscono la notte del viaggio astrale. Capiscono, quindi, di essere braccati dai *Segugi* proprio a causa del viaggio nel quale sono stati coinvolti, inconsapevolmente, dal professore.

Parte II – Investigazione. *Le motivazioni di Horrocks*

I PG, a questo punto, vogliono capire il motivo che ha spinto il professore ad intraprendere il viaggio. A tal fine interpretano le informazioni contenute nel libro di occulto usato da Horrocks e che hanno rinvenuto fra gli effetti abbondanti dopo le sue dimissioni da Horrocks nel suo studio all'università. Dal



tomo apprendono dell'esistenza dell'*Amsera-agoriad*, un oggetto in grado di teletrasportare chiunque indietro nel tempo ed ovunque nello spazio.

Adesso è tutto chiaro: Horrocks ha eseguito il viaggio astrale con il solo scopo di recuperare l'*Amsera-agoriad*, mentre i PG sono stati coinvolti solo ed esclusivamente per fornire l'energia spirituale di cui il professore aveva bisogno per eseguire il viaggio. Così facendo, il professore li ha condannati alla persecuzione da parte dei *Segugi*.

Parte II - Investigazione. *Il fine di Horrocks*

I PG si chiedono perché il professore abbia recuperato l'*Amsera-agoriad* anche a costo delle loro vite.

Dalla tomba di April fatta erigere nel giardino della tenuta Horrocks, dal giornale locale del 25 -27 Aprile 1913, dalle testimonianze dei compaesani e dagli archivi parrocchiali, i PG ricostruiscono la storia personale del professor Horrocks, la morte della moglie in un "tragico incidente", il professore distrutto dal dolore per la perdita della moglie.

I PG capiscono che l'*Amsera-agoriad* avrebbe, permesso al professore di viaggiare a ritroso nel tempo per salvare April.

Parte II – Investigazione. *Rimediare al danno*

A questo punto lo scopo dei PG diventa trovare l'*Amsera-agoriad*. L'oggetto, infatti, rappresenta l'unica possibilità di salvezza per i PG: con esso potranno modificare il passato in modo che il viaggio astrale non sia stato mai eseguito. I PG rinvergono l'oggetto nel magazzino del Sanatorio fra gli effetti personali che il professore aveva con sé al momento del ricovero.

Purtroppo i PG non sanno come usare l'oggetto, non posseggono nessuna indicazione in tal senso, né possono intuire in breve tempo il funzionamento dell'*Amsera-agoriad*. Solo le indicazioni del professore, interpretate correttamente consentirebbero di tornare indietro nel tempo, ma solo ed esclusivamente in corrispondenza della data della morte di April.

I PG realizzano che se la giovane moglie del professore sarà salvata nel passato (o il professore ucciso...), Horrocks non leggerà mai il libro di occulto dove si descrive l'*Amsera-agoriad* ed il viaggio astrale non sarà mai attuato. Così la persecuzione dei *Segugi* avrà subito termine nel presente.

Per terminare l'avventura, quindi, i PG capiscono di dover tornare indietro nel tempo per salvare April (o uccidere il professore). In tal modo:

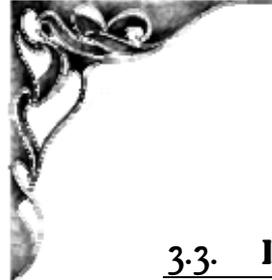
- si salveranno dalla persecuzione dei *Segugi*.
- il professore Horrocks e/o Bedford non saranno mai uccisi dai *Segugi*.

Parte II – Investigazione. *Emma ed Harry*

Durante la fase investigativa i PG hanno notato che le loro domande riguardanti il professore, le indagini presso l'università ed il sopraluogo al sanatorio hanno attirato l'attenzione di Emma e di suo fratello Harry. I PG ritengono che i due siano in qualche modo coinvolti e decidono di approfondire le indagini sul loro conto.

Pur scontrandosi contro l'atteggiamento ostruzionistico di Emma e l'aperta ostilità del fratello Harry, i PG riescono a ricostruire la storia della governante e la sua adozione da parte di Horrocks. Intuiscono inoltre la gelosia di Emma per April e ritengono che Emma sia responsabile della morte della donna con la complicità del fratello Harry.

Alla fine i PG capiscono che senza queste indagini sarebbero tornati indietro nel tempo per impedire un incidente che, in realtà, non è mai avvenuto. Ora, invece, potranno fermare un'omicida.



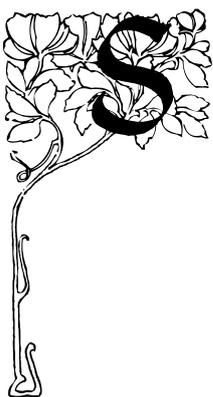
3.3. I finali dell'avventura.

1. I giocatori non capiscono di dover tornare indietro nel tempo per salvare April. Prima o poi saranno rintracciati ed uccisi dai *Segugi*.

2. I giocatori capiscono di dover tornare indietro per salvare April, ma non sanno che è stata Emma ad uccidere April. I giocatori attendono April sulle rive del lago della tenuta Horrocks per salvarla dall'annegamento, ma scoprono Emma ed Harry intenti ad insabbiare l'omicidio.

- Nasce una colluttazione fra Emma, Harry ed i PG e lo scontro si conclude in favore dello sceriffo e di sua sorella. I PG vengono usati come capro espiatorio, ma tornando al futuro si salvano dall'impiccagione. Hanno tuttavia fallito nella loro missione: nel presente sono ancora braccati dai *Segugi*. Inoltre non possono utilizzare l'*Amsera-agoriad* per un secondo tentativo poiché l'oggetto ha consumato *permanentemente* il loro mana dopo il primo utilizzo.
- La colluttazione fra Emma, suo fratello ed i personaggi si conclude in favore dei PG. Emma ed il fratello vengono denunciati, ma anche in questo caso i PG hanno fallito nella loro missione. Il professore si addossa lo stesso la colpa per la morte di April (non ha dato credito alle accuse rivolte ad Emma dalla moglie) ed i PG sono ancora braccati dai *Segugi* nel presente. Inoltre non possono ritentare il viaggio nel tempo.
- La colluttazione fra Emma, suo fratello e i personaggi termina in favore dei PG. April è ormai morta, quindi i giocatori decidono di uccidere il professore per evitare che il viaggio astrale sia comunque attuato. Sebbene si tratti di una soluzione non in linea con l'etica dei PG, i personaggi hanno portato a termine la missione, ma loro e Bedford sono gli unici a salvarsi.

3. I PG scoprono che April è morta per mano di Emma Wheble. In tal caso possono intervenire tempestivamente ed hanno facilmente la meglio su Emma (ancora non ha avvisato Harry). I PG salvano April ed immediatamente svaniscono per tornare nel presente alternativo che hanno appena creato. April non è morta, il viaggio astrale non ha mai avuto luogo, il professore e William Bedford sono vivi. I PG riacquistano immediatamente la vita che avrebbero avuto se non avessero mai conosciuto il professore. Senza il blocco psicologico legato al trauma del viaggio astrale sono delle persone realizzate e di successo, ma in qualche modo serbano una sensazione di *deja vu* per quello che hanno vissuto.



SISTEMA

1. BREVE COMPENDIO DI REGOLE

1.1. Caratteristiche

Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di ruolo basato su un sistema percentuale. I giocatori usano personaggi (detti Investigatori) che, nella maggioranza dei casi, sono persone normali; il gioco è gestito dal Custode (master).

Gli Investigatori possiedono **nove attributi primari**:

forza	(FOR) indica la possanza muscolare del personaggio
costituzione	(COS) indica la robustezza del personaggio
destrezza	(DES) indica la destrezza del personaggio
taglia	(TAG) indica la massa fisica
intelligenza	(INT) indica l'intelligenza del personaggio
mana	(MAN) indica la forza spirituale
fascino	(FAS) indica il carisma del personaggio
educazione	(EDU) indica il livello di cultura
sanità mentale	(SAN) indica la sanità mentale massima

Il valore medio indicativo di queste caratteristiche, sanità mentale esclusa, è 12. Da questi attributi primari derivano **sei attributi secondari**:

tiro idea	non usato in April
tiro fortuna	non usato in April
tiro conoscenza	fornire al giocatore un'informazione che il suo Investigatore conosce.
i punti magia	non usati attivamente
i punti ferita	(vedi dopo)
i punti di sanità mentale	(vedi dopo)

In “April” non si utilizzano i tiri idea e fortuna (usati nel sistema base per aiutare gli Investigatori nel corso delle indagini), ma si mantengono i tiri conoscenza, da utilizzare solo se strettamente necessario (Esempio: eseguire un calcolo matematico. L’investigatore possiede tale capacità ma non il giocatore).

I punti magia sono utilizzati in modo passivo nell’avventura: gli Investigatori non hanno capacità volontaria di usarli, poiché non conoscono magie.

1.2. Prove sulle caratteristiche

Tiri sulle caratteristiche dell’investigatore

In certi casi è necessario eseguire una prova sulle caratteristiche (Esempio: COS per non affogare). In questo caso, l’esecutore dell’azione deve tirare un 1D100 contro la difficoltà segnalata di volta in volta nell’avventura.

Tiri contrapposti sulle caratteristiche

Altre volte è necessario eseguire un tiro contrastato sulle caratteristiche (Esempio: FOR contro TAG, per buttare a terra un nemico). In tal caso tirare 1D100 contro la difficoltà fornita dalla seguente tabella.

		Active Characteristic																					
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Passive Characteristic	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Range of Automatic Success				-	-
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
	11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	
	12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
	13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
	14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
	15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
	16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
	17	-	-	Range of Automatic Failure				-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	

- Per caratteristica attiva si intende la caratteristica di chi esegue l’azione (nell’esempio di prima FOR)
- Per caratteristica passiva quella di chi subisce l’azione (nell’esempio TAG).

La difficoltà del tiro è data dall’intersezione della riga e della colonna relative alla caratteristica attiva / passiva. (Esempio: FOR 13 contro TAG 12 → Difficoltà della prova 55%)

1.3. Prove sulle abilità

Tiri sulle abilità dell'Investigatore

Ogni Investigatore possiede una serie di Abilità, spiegate dettagliatamente nel manuale. A ciascuna è abbinato un punteggio da 1% a 100%. La **prova** in un'abilità si considera **riuscita** tirando 1D100 ed **ottenendo un punteggio inferiore al valore dell'abilità** chiamata in causa.

- Con un punteggio pari a **99%** o **100%** l'azione è automaticamente fallita (**fallimento critico**) anche se il punteggio di quell'abilità è 100%.
- Con un punteggio pari a **1%** - **2%** l'azione è automaticamente riuscita (**successo eccezionale**) anche se il punteggio di quell'abilità è 0%.

In "April" i tiri sulle abilità possono essere richiesti dai giocatori in qualsiasi momento. Le **conseguenze di un tiro** riuscito / fallito sono **specificate** di volta in volta nell'avventura. Se le conseguenze del tiro **non sono specificate**, il tiro (anche se riuscito) **non fornisce elementi** utili ai giocatori.

Tiri contrapposti sulla abilità

I tiri contrapposti su due abilità (Esempio: **nascondersi** VS **individuare**) si eseguono calcolando la differenza tra il punteggio ottenuto dal tiro ed il valore dell'abilità (**margin**) Il **margin** è negativo se il tiro fallisce. **Vince il margin più elevato**.

Esempio: Ladro con **nascondersi** 30% vuole sfuggire a un poliziotto con **individuare** 40%.

- **1° caso:** i due tirano ed ottengono entrambi un 15. Il **margin** del poliziotto è 25, mentre quello del ladro è 15. Il poliziotto individua il ladro.
- **2° caso:** i due tirano ed ottengono entrambi un 35. Il **margin** del ladro è -5, mentre quello del poliziotto è 5: il poliziotto individua il ladro.
- **3° caso:** i due tirano, il ladro ottiene 35, il poliziotto 70. Il **margin** del poliziotto è -30, mentre quello del ladro è -5: il poliziotto non individua il ladro.

Note sui tiri

Alcuni tiri possono essere eseguiti **allo scoperto** (l'esito dell'avventura **non** è **compromesso** anche se i giocatori conoscono l'esito della prova), altri devono essere eseguiti dal Custode o dal giocatore **al coperto** (l'esito dell'avventura **sarebbe compromesso** se i giocatori conoscessero l'esito della prova)

☐ Tiri che possono essere eseguiti **allo scoperto**

■ Tiri che devono essere eseguiti **al coperto**

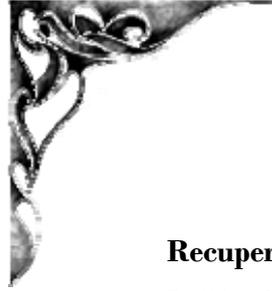
Tutti i tiri che sottendono GdR (Esempio: **Oratoria**, **Persuasione**, **Raggirare**) **devono essere interpretati**. Assegnate un bonus / malus di +10%, 0%, -10% a seconda di come viene interpretato il tiro.

1.4. I punti ferita

Il sistema dei punti ferita

I danni si accumulano senza effetti palesi fino al raggiungimento di un punteggio inferiore a 2. Quando un Investigatore ha **2 p.f.** o meno, **sviene**. Il raggiungimento di **0 p.f.** significa **morte**.

Perdere **più di metà dei p.f. in un unico colpo** causa shock: il giocatore deve **tirare 1d20** ed ottenere un valore inferiore alla sua **COS** per non svenire.



Recuperare i p.f.

In “April” non esistono risurrezioni né cure istantanee: il recupero di **1 p.f.** richiede **una settimana senza cure**, mentre il recupero più rapido possibile è **3 p.f. alla settimana in un’ottima clinica**.

Danni particolari

- Caduta: causa **1d6** danni ogni **3 m** di altezza, **riducibili di 1d6** con una **prova riuscita in Saltare**.
- Condizioni di **asfissia**: tirare **1D100** con difficoltà **COSx10** per il primo round. Al passare dei round la difficoltà aumenta: il **secondo round** è **COSx9**, il **terzo COSx8**, ecc... Dal **primo fallimento** in poi l’Investigatore subisce **1D8** danni per round per asfissia.

1.5. Il combattimento

Un round dura pochi secondi, non è definita una durata esatta. **Sei secondi** sono un tempo di riferimento adeguato.

L’iniziativa è decisa dai valori di **DES**: il valore più alto agisce per primo.

Nel caso vi siano armi da fuoco ed armi bianche nel combattimento, **le armi da fuoco agiscono sempre prima delle armi bianche**. Le azioni più comuni che possono essere svolte in combattimento sono:

- **Sparare: probabilità di base dell’arma sommata all’abilità armi da fuoco**. (Un fallimento critico provoca l’inceppamento dell’arma, mentre un successo critico consente di incrementare il danno con un ulteriore tiro).
- **Armi bianche / lotta**: usare le relativa abilità (Lotta, Arti marziali o Armi bianche)

1.6. La sanità mentale

Il sistema della sanità mentale

I Miti di Cthulhu e le creature che vi appartengono sono orribili e blasfeme. Una mente non preparata riceve un duro colpo trovandosi davanti a mostri osceni o **eventi particolarmente raccapriccianti**. Questi eventi **causano una perdita di punti sanità mentale**. L’Investigatore deve **tirare 1D100 sull’attuale numero di punti sanità**, a seconda dell’esito della prova potrà **perdere più o meno punti SAN** (i punteggi sono segnalati nell’avventura).

Esempio: Un Segugio di Tindalos nella sua forma completa causa la perdita di **1D3/1D20 SAN**. Un PG ha un punteggio attuale **SAN 38** e trovandosi di fronte all’orrenda creatura tira **1D100** ottenendo un punteggio di **15** (inferiore al valore del sua SAN). Perde solo **1D3** punti di SAN al posto di **1D20**.

In “April”, la **perdita del 20% di SAN** attuale in un unico colpo (arrotondando per eccesso) causa una pazzia temporanea e l’insorgenza di un tic permanente.

Esempio: Se il PG tirando un **1D20** ottenesse **8** o più ($38 \times 20\%$, arrotondato per eccesso), scapperebbe terrorizzato dalla vista del *Segugio* e svilupperebbe un tic permanente (strizzare in modo incontrollabile gli occhi, balbettare, ecc...).

Esiste la possibilità di recuperare punti SAN, ma i tempi di “April” sono troppo brevi per permetterlo.

Interpretare la perdita di SAN

- I giocatori dovrebbero interpretare gli effetti dei tiri in SAN riusciti, ma soprattutto di quelli falliti!
- I giocatori dovrebbero interpretare la progressiva comparsa di fobie causata dalla perdita *graduale* di SAN.

- I giocatori dovrebbero interpretare le fobie ed i tic nervosi temporanei causati da una repentina perdita di SAN.

2. I SEGUGI DI TINDALOS

2.1. Descrizione

I **Segugi di Tindalos** sono quadrupedi grandi all'incirca come una tigre, hanno lunghi artigli ed una lunghissima lingua tubolare; sono ricoperti di una sorta di pus bluastro che è estremamente urticante al contatto, **vivono negli angoli del tempo** a differenza di quasi tutti gli altri esseri che abitano le curve del lo spazio-tempo (questa distinzione è spiegata meglio nel manuale, ma non è fondamentale conoscerla). Non è chiaro quale sia il motivo, ma i *Segugi* **cacciano gli esseri viventi con cui vengono a contatto**, forse per ottenere la loro energia vitale. Se un essere vivente incontra in un angolo del tempo un *Segugio*, esso lo seguirà e lo troverà senza dubbio, attraversando il tempo e lo spazio che li separano. Indicativamente un *Segugio* riesce a trovare la sua vittima in un numero di giorni pari a circa 1/100.000.000 degli anni che separano il presente della vittima dall'istante temporale in cui ha incontrato il *Segugio*. (Il professor Horrocks ed i PG hanno viaggiato per centinaia di miliardi di anni per ottenere l'*Amsera-agoriad*, e quindi i *Segugi* li hanno trovati dopo circa nove anni).

I **Segugi possono** lasciare gli angoli del tempo e **materializzarsi** presso la loro vittima se questa si trova nelle vicinanze di un **angolo di 120° o meno** (come quelli che si trovano in una qualunque stanza rettangolare). **Nel punto in cui un Segugio si materializza, rimane una scia eterica bluastro.**

I *Segugi* non possono manifestarsi in un ambiente che non sia sufficientemente grande da contenerli (quindi non possono apparire in un cassetto, in un armadio, ecc).

I **Segugi e le loro tracce** (la scia eterica,) **sono visibili solo alle loro prede.**

2.2. Statistiche

Forza	16	Mana	24
Costituzione	30	Destrezza	10
Taglia	16	Punti Ferita	24
Intelligenza	18	Movimento [m/round]	6 / 40 volando Arma

	Attacco %	Danno
Zampa	90%	1d6+1d6+pus
Lingua	90%	perdita di 1d3 MAN (permanente)

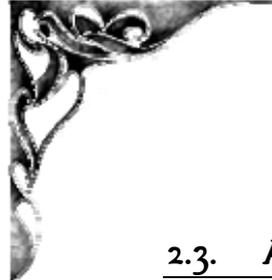
Armatura: 2 punti di epidermide.

Rigenerazione: 4 p.f. a round, se non è morto.

Immunità: a tutte le armi tranne quelle magiche (le armi terrene non fanno alcun danno).

Perdita di SAN mentale: la vista di un *Segugio* completamente apparso causa la perdita di 1D3/1D20 p.ti di SAN.

Altro: Il contatto con il pus di cui sono ricoperti i *Segugi* causa un danno di 2d6 a round. Può essere rimosso in tre modi: con uno straccio (se chi rimuove il pus supera un tiro pari alla sua **DESx5**), con abbondante acqua corrente, o cauterizzando l'area (causando però 1d6 di danno da fuoco).



2.3. Apparizione di un Segugio

L'apparizione di un *Segugio* richiede 4 round durante i quali i PG avranno la possibilità di allontanarsi senza correre grossi rischi.

1° round: In corrispondenza di un angolo della stanza inizia ad apparire un alone azzurrino luminoso.

2° round: Dall'alone inizia a diffondere un denso fumo blu, mentre si odono dei latrati metallici

3° round: Dopo qualche istante comincia ad apparire una zampa deforme (ammesso che si tratti di una zampa!) che si avvinghia saldamente alle pareti.

4° round: Qualche istante dopo la testa del *Segugio* inizia ad emergere dal denso fumo mentre la creatura si issa al di fuori dell'angolo.

Se i PG dovessero recarsi in un luogo in cui è apparso un *Segugio*, vedranno (e solo loro!) l'alone bluastro in corrispondenza del punto di materializzazione del *Segugio*. Inoltre noteranno la scia eterica lasciata dalla creatura ripercorrere le orme della vittima per qualche metro. I *Segugi*, infatti, cercano di inseguire la preda "*fiutandola*" e ripercorrono i passi del perseguitato per qualche metro prima di arrendersi e svanire se la preda è già riuscita a fuggire.

Esempio: I PG sono seduti attorno ad un tavolo mentre il *Segugio* inizia a materializzarsi. Scappano precipitosamente, ma dopo qualche minuto decidono di tornare indietro. Nella stanza noteranno l'alone bluastro in corrispondenza del punto di apparizione ed un fumo denso in sospensione nell'aria (la scia eterica) che esce dall'angolo e si dirige verso le sedie su cui erano seduti poco prima. Da qui la scia si sposta verso la porta dalla quale sono usciti i PG per poi dissolversi dopo qualche metro.

Le scie e gli aloni lasciati dai *Segugi* perdono di luminosità ed intensità col passare del tempo. Una scia si dissolve completamente nell'arco di diversi giorni.

2.4. Inscrimo nell'avventura

I PG non sono in grado di affrontare un *Segugio*, quindi i *Segugi* sono utilizzati come espediente per velocizzare lo svolgimento dell'avventura: **non si dovrebbe mai arrivare ad uno scontro**. Un gruppo medio dovrebbe capire dopo i primi due avvistamenti (descritti nelle prime scene dell'avventura) che non possono rimanere a lungo in ambienti con spigoli o angoli solidi dai quali possono apparire le creature. Per permettere che i PG investighino negli ambienti "non sicuri", ovvero qualunque normale stanza, il tempo d'apparizione dei *Segugi* è stato assunto come variabile.

- Se i PG hanno compreso la dinamica delle apparizioni dei *Segugi* e quindi **non si trattengono più dello stretto necessario** in luoghi a rischio, **non apparirà nessun Segugio**
- Se ignorano il rischio perdendo tempo in investigazioni futili (frugando ovunque solo per il gusto di farlo), il Custode dovrà descrivere la comparsa della caratteristica foschia e la susseguente apparizione di un *Segugio*.

Alcuni giocatori potrebbero avere l'idea di modificare gli angoli di tutte le stanze che visitano con delle assi opportunamente inchiodate in modo da formare angoli con ampiezza maggiore di 120°. Tale soluzione è estremamente complessa:

- E' improbabile che i PG possano avere sempre a disposizione (o portare in giro) il numero di assi necessario.
- In ogni stanza dovrebbero essere modificati 8 angoli (ammesso che la stanza sia regolare e non vi siano sporgenze / rientranze nelle pareti).
- Il tentativo richiederebbe troppo tempo. Non è da escludere che al completamento del settimo angolo, un *Segugio* inizi a materializzarsi dall'ottavo.



Da notare che **tale soluzione non è da escludersi in assoluto**. Se i PG decidono di adottare questa strategia **solo** nella stanza che scelgono come **loro rifugio**, allora potranno ultimare il lavoro in più fasi. Dopo il termine dei lavori quella stanza sarà sicura ed i PG potranno trascorrervi del tempo senza il timore che possano apparire dei *Segugi*.

2.5. I Segugi inseguono i PG

Una volta apparso, il *Segugio*, inizierà ad inseguire la vittima.

All'interno di "April" le eventuali apparizioni di un *Segugio* sono indicate con il carattere:



Apparizione di un *Segugio*

L'unico modo per seminare il *Segugio* consiste nell'allontanarsi durante la fase di materializzazione della creatura in un luogo *sufficientemente* lontano da quello di apparizione e dove la creatura non possa manifestarsi nuovamente (Esempio: Un vasto spazio all'aperto o una stanza priva di spigoli). Eventuali ostacoli (come una porta chiusa) non basteranno a fermare il *Segugio* e se i PG si sposteranno semplicemente nella stanza vicina, il *Segugio* riapparirà da uno spigolo di quella stanza.

Inoltre i *Segugi* sono creature molto intelligenti (moto di più di un umano). Sanno che attaccando apertamente la vittima sotto gli occhi di tutti potrebbero lasciare prove del loro operato (anche se i Segugi e le loro tracce non sono invisibili agli occhi dei più, un corpo che improvvisamente viene squartato senza che nessuno veda l'assalitore è decisamente strano...).

Per tale motivo i *Segugi* preferiranno attaccare i PG nei momenti in cui nessuno li guarda o nei luoghi più isolati. Inoltre eviteranno, per quanto possibile, di sfondare porte o eventuali barriere erette dai PG, ma cercheranno di aggirare i personaggi materializzandosi negli angoli alle loro spalle.

Se poi i PG si rifugiassero in un luogo affollato per sfuggire ad un *Segugio*, la creatura attenderà pazientemente che i potenziali testimoni si allontanino o la vittima si sposti in un luogo più appartato. Nel frattempo rimarrà visibile al perseguitato (e solo a lui) mostrando di averlo "puntato".

2.6. I PG vogliono attaccare i Segugi: cosa fare?

Se i PG sono determinati ad affrontare un *Segugio*, dovranno capire entro i primi istanti che la creatura è un nemico al di fuori della loro portata. In tal modo durante le successive apparizioni sapranno di dover scappare ogni volta che si troveranno di fronte alle creature.

Si riporta la sequenza di azioni che un *Segugio* esegue se i PG decidono di attaccarlo.

Round 5: Il segugio si è materializzato. Ogni PG deve eseguire un tiro SAN. (Si ricorda che se la perdita è pari al 20% della SAN attuale del PG, questo acquisisce un tic permanente ed è preda di una follia temporanea).

Round 6: E' un round bonus per i giocatori che ancora volessero rinunciare ad attaccare. Il *Segugio* si limita a ringhiare e ad avanzare molto lentamente nella loro direzione. Se un PG lo colpisce con un oggetto contundente (sia una sedia, un'asse, o quant'altro), l'oggetto inizierà a sfrigorare e a sciogliersi al contatto col pus secreto dalla pelle del *Segugio*. Nella rara eventualità che i PG abbiano delle armi da fuoco, i proiettili non penetreranno nella pelle del *Segugio*, ma si scioglieranno istantaneamente al contatto. In ogni caso, il *Segugio* non darà segno di aver subito alcun danno e continuerà ad avanzare.

Round 7: Il *Segugio* inizia ad attaccare, ma in modo "soft" per lasciare ai PG un'altra possibilità di fuga. Attaccherà solo il PG a lui più vicino scagliandolo lontano da sé con una zampata, ma senza usare gli artigli. Oltre a 1D4 di danni da urto, lascerà anche del pus sui vestiti del PG che inizieranno subitaneamente a sciogliersi come se fossero immersi nell'acido (il PG ha tempo di togliersi i vestiti di dosso senza ricevere alcun danno).

Round 8: Se i PG non sono ancora scappati, il *Segugio* attacca con un'artigliata. Si ricorda che per ogni round il *Segugio* può attaccare o con la zampa o con la lingua, ma generalmente preferirà gli artigli. Se in questo round il PG colpito nel round precedente non ha ancora rimosso il pus (togliendosi di dosso i vestiti), questo raggiungerà la carne ed inizierà a causargli 2d6 di danni a round.

A questo punto, è molto probabile che almeno uno dei PG sia morto. Se gli altri proveranno a scappare, il *Segugio* li inseguirà per un tempo molto più lungo rispetto al normale, inoltre durante la loro fuga ne colpirà almeno uno con la lingua.

3. IL LIVELLO DI PAZZIA

Durante l'avventura i personaggi compieranno una serie di azioni più o meno strane, che, se viste dagli abitanti del villaggio, modificheranno le reazioni dei PNG alla vista dei PG. Ogni azione vale un certo numero di punti (tab. A), che sommati forniscono il livello a cui si colloca la reazione dei PNG (tab. B).

Le azioni che potrebbero apparire strane agli occhi dei PNG sono segnalate con:



Aggiornare il livello di pazzia

Alcune azioni sono illegali o possono diventarlo: in questi casi, consultare il capitolo 4.

Azione	P.ti reazione
Aggredire cose invisibili (i PG sparano, lanciano oggetti, o comunque tentano di colpire un <i>Segugio</i> davanti ad altre persone)	+ 20 / volta
Dormire all'aperto per evitare che un <i>Segugio</i> li raggiunga nel sonno (i PG non si curano di trovare un luogo all'aperto dove nessuno li possa vedere)	+ 10 / volta
Uscire urlando da luoghi pubblici (i PG vengono visti sia all'interno che all'esterno, la gente non può fare supposizioni su cosa abbiano visto perché è evidente che non c'era nulla di strano da vedere)	+ 10 / volta
Parlare di cose che altri non vedono (i PG indicano l'angolo da cui sta uscendo il <i>Segugio</i> , chiedono se qualcuno vede la nebbia / la scia eterica / il pus bluastro)	+ 10 / volta
Uscire urlando da luoghi privati (i PG vengono visti solo all'esterno, qualcuno potrebbe supporre che avessero motivo di urlare)	+ 5 / volta
Non curare l'igiene (i PG non si lavano / non si rasano / non si cambiano i vestiti)	+ 5 / giorno
Usare l'Inn in modi bizzarri (i PG entrano ed escono uno dopo l'altro per lavarsi / cambiarsi / radersi rimanendo poco tempo per evitare l'apparizione di un <i>Segugio</i>)	+2 / giorno
Fare domande pressanti (i PG insistono su argomenti apparentemente irrilevanti per la gente / si fissano sui argomenti soprannaturali / domandano ossessivamente del professore)	+ 2 / volta
Manifestare il calo di sanità mentale (i PG hanno contratto dei tic in seguito ad una perdita consistente di SAN e non si sforzano di nascondersi / non far parlare i PG senza tic)	+ 2 / PG con tic

P.ti reazione totali	Reazione
Tot. < 20	Nessun problema: gli abitanti saranno cordiali nei loro confronti e risponderanno entro i limiti del possibile alle domande che i PG porranno
20 < Tot. < 30	Diffidenza iniziale: gli abitanti saranno più freddi, e se possibile cercheranno di evitare lo sguardo dei PG, ma risponderanno alle loro domande
30 < Tot. < 40	Girano voci: alcuni abitanti si fermano a bisbigliare tra loro quando vedono i PG, alcuni rivolgeranno loro sguardi ostili, se possibile eviteranno di parlare con loro e si lasceranno trattenere per poco tempo.
40 < Tot. < 50	Additati a vista: tutti gli abitanti sanno che i PG si comportano in modo strano. I PG sono additati a vista, la gente fa commenti a voce alta. I PNG eviteranno il più possibile di parlare con i PG dando solo risposte evasive.
50 < Tot. < 60	Evitati: gli abitanti evitano i PG cambiando strada quando li vedono arrivare, non si fermano se vengono interpellati, non rispondono a nessuna domanda.
60 < Tot. < 70	Aggressioni verbali: alcuni abitanti si fermano ad insultare i PG, dicendo loro di andarsene; gli altri continuano ad evitarli e ad osservarli con sguardi evidentemente ostili.
70 < Tot. < 80	Intervento della polizia: gli abitanti che incontrano i PG chiamano la polizia, che farà loro un richiamo formale facendo capire ai PG che non sono più graditi.
80 < Tot. < 90	Minacce di internamento: la polizia è sempre allertata sulla presenza e le azioni dei PG, minaccia di farli internare nella clinica del paese alla prossima azione inconsueta.
Tot. > 90	Internati: i PG vengono portati a forza alla clinica per passare una notte in una cella imbottita. Nessuno di loro sopravvivrà alla nottata...

4. DEI DELITTI E DELLE PENE

Durante l'avventura i PG potrebbero compire una serie di azioni illegali (effrazioni, appropriazioni indebite, furti, aggressioni, violazioni di domicilio, profanazione di cadaveri, e così via) che possono aumentare l'interesse della polizia nei loro confronti.

Ogni azione, in funzione della sua platealità, vale un certo numero di punti (tab. A), che sommati forniscono il livello a cui si colloca la reazione della polizia (tab. B).

Le azioni che potenzialmente potrebbe attirare l'attenzione della polizia sui PG sono indicate con:



Aggiornare il livello di sospetto

Alcune azioni, oltre che illegali, potrebbero apparire strane agli occhi dei PNG. Consultare la sezione 3.

Azione	P.ti reazione
I PG compiono un atto illegale, ma ne cancellano ogni prova e pongono particolare attenzione a non essere visti	+ 0 / volta
I PG compiono un atto illegale e lasciano alcune prove non univoche / lasciano prove non eliminabili (es. segni di scasso, oggetti asportati) ma si curano di cancellare tutti gli altri segni del loro passaggio e pongono particolare attenzione a non essere visti	+ 10 / volta
I PG compiono un atto illegale e lasciano una o due prove che possono ricondurre la polizia a loro / trascurano di cancellare prove facilmente eliminabili (es. impronte), pur ponendo una certa attenzione a non essere visti	+ 20 / volta
I PG compiono un atto illegale e lasciano molte prove che possono ricondurre a loro / non si curano di cancellare alcuna traccia / non pongono attenzione a chi li potrebbe vedere o sentire e vengono notati da un abitante del villaggio	+ 40 / volta
I PG compiono un atto illegale senza usare alcuna precauzione alla presenza di testimoni affidabili o poliziotti	+ 70 / volta

N.B.: Il controllo delle prove va eseguito solo se l'atto illegale è stato compiuto in un luogo che viene frequentato spesso, o ha riguardato oggetti di uso frequente (Esempio: furto di cibo). Si escludono dalla verifica, furti di oggetti che vengono utilizzati raramente (la sparizione di questi oggetti non sarà notata, almeno a breve termine), o effrazioni eseguite in luoghi isolati o non frequentati dai PNG.

P.ti reazione totali	Reazione
Tot. < 50	La polizia raccoglie informazioni da terzi sui movimenti dei PG
50 < Tot. < 70	I poliziotti seguono i movimenti dei PG nel paese
70 < Tot. < 90	Il capo della polizia fa convocare i PG usando ogni pretesto possibile, trattenendoli a lungo in centrale (dopo un certo intervallo di tempo appare un <i>Segugio</i>).
Tot. > 90	Il capo della polizia fa trattenere i PG per accertamenti e li chiude per una notte in cella. I PG non sopravvivranno alla notte...

5. QUELLO CHE SANNO I PNG

I PG faranno una varietà di domande ai PNG durante la parte investigativa. Per non dover riportare esplicitamente le nozioni possedute da ciascun PNG ogni volta che i personaggi interagiscono con qualcuno, è stato adottato il seguente sistema di tabulazione.

Le nozioni sono raggruppate in 4 categorie:

- **Emma e Harry Wheble:** la storia di Emma Wheble e di suo fratello (sigla **EH**)
- **Vita privata di Horrocks:** informazioni sulla vita privata del professore (sigla **pH**)
- **Vita professionale di Horrocks:** informazioni sulla precedente carriera del professore (sigla **tH**)
- **Conoscenze locali:** informazioni riguardanti altri PNG/ luoghi di Lampeter (sigla **LK**)

Ciascuna delle precedenti categorie è organizzata in più livelli di conoscenza (da 0 fino al livello 4). Ciascun livello corrisponde a conoscenze più o meno approfondite sul relativo argomento.

A ciascun PNG è stato attribuito il livello massimo di conoscenza relativo a ciascuna categoria. Ogni volta che i PG interagiranno con un PNG, potranno ottenere risposte più o meno dettagliate a seconda del livello di conoscenza attribuito al PNG per quell'argomento.

Naturalmente più le informazioni richieste sono dettagliate (appartengono ad un livello di conoscenza più alto), più sarà difficile ottenerle. Ecco come:

- **Livello 0: informazioni elementari** del tutto generiche: **ottenibili in una conversazione generica e cordiale / domande non specifiche.** (Esempio: Chi è il direttore del Sanatorio? Chi è lo sceriffo della contea?)
- **Livello 1: informazioni specifiche ma non dettagliate:** possono destare una leggera curiosità sulle cause che spingono i PG a porre questa domanda. (Esempio: April era molto più giovane del professore? Dove si sono sposati?)
- **Livello 2: Informazioni dettagliate e pettegolezzi:** domande che possono destare curiosità sulle motivazioni dei PG / che possono essere considerate **intrusive della privacy** / informazioni che **richiedono un buon livello di convincimento** per essere ottenute. (Esempio: Non c'è qualcuno che odia lo sceriffo in paese? Che tipo di telegramma ha spedito Horrocks in posta?)
- **Livello 3: Informazioni ottenibili solo come conferma di precedenti intuizioni** / risposte a domande che normalmente non si farebbero se non se ne intuisse già la risposta. (Esempio: Emma era morbosamente attaccata al professore fino al punto di nascondergli la posta per gelosia nei confronti di altri amici, ex-colleghi, studenti?)
- **Livello 4: Informazioni riservate, che richiedono ricatto / minacce** per essere ottenute. (Harry, hai ucciso tu April o è stata tua sorella?)

I tipi di informazioni per ciascun livello e per ciascun argomento sono tabulati di seguito.

Emma ed Harry

Livello	Tipo di conoscenze
EH.0	- Emma è affetta da gigantismo - Emma è stata la governante di Horrocks per anni - Harry è il fratello maggiore di Emma - Il cognome di Emma è Wheble
EH.1	- Emma è con Horrocks fin da ragazza - Emma veniva evitata da tutti fin da bambina - Emma esce da Horrocks Lodge il meno possibile
EH.2	- Harry maltrattava Emma - Emma è stata "curata" al Sanatorio locale
EH.3	- Emma è molto attaccata ad Horrocks - Emma ed April non andavano d'accordo - Emma controllava Horrocks
EH.4	- Emma ha ucciso April - Emma ha ottenuto la complicità di Harry perdonandolo per i maltrattamenti subiti da giovane. - Harry ha coperto l'omicidio di April



Vita Privata di Horrocks

Livello	Tipo di conoscenze
pH.0	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks era sposato- La moglie è morta poco dopo il matrimonio- Horrocks ha sofferto molto per la morte della moglie
pH.1	<ul style="list-style-type: none">- La moglie di Horrocks si chiamava April- April era molto più giovane di Horrocks- April è morta annegata- April è morta nel 1913- April ed Horrocks si sono sposati nel 1912- Horrocks è diventato sempre meno socievole dopo la morte di April- Horrocks ha preso Emma con sé da bambina- Horrocks non viene visto in paese da 9 anni
pH.2	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks è stato visto una sola volta in paese, a Marzo, mentre si recava alle poste- Horrocks ha fatto aggiungere una stanza circolare alla casa nel 1922- Horrocks è stato ricoverato il 4 Aprile 1932- Il cognome da nubile di April era Bleyney- Horrocks ha fatto seppellire la moglie nel giardino
pH.3	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks aveva con sé un oggetto insolito quando è stato ricoverato- Horrocks ha spedito un telegramma a Londra un mese fa- Horrocks ha spedito un telegramma a Bedford
pH.4	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks è morto per infarto causato da improvviso spavento

La vita professionale di Horrocks

Livello	Tipo di conoscenze
tH.0	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks insegnava storia e letteratura al St. David college
tH.1	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks era diventato più cupo dopo la morte della moglie- Horrocks ha smesso di insegnare nel 1923
tH.2	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks aveva smesso di rispondere alle lettere dei colleghi dopo le dimissioni- Horrocks aveva creato il gruppo della Terra Desolata- Horrocks non era passato a riprendere le sue cose dallo studio dell'università- Horrocks aveva presentato la lettere di dimissioni in tutta fretta.- Gli oggetti lasciati in università vengono conservati in solaio
tH.3	<ul style="list-style-type: none">- Horrocks frequentava la sezione di occulto della biblioteca- Horrocks si recava spesso nella sezione dove sono custoditi i manoscritti più antichi.



tH.4	- Horrocks ha trafugato un libro della sezione “manoscritti rari”
------	---

Conoscenze locali

Livello	Tipo di conoscenze
LK.0	- Indicazioni generali sui punti principali del villaggio - Indicazioni generali sui PNG rilevanti
LK.1	- Il coroner è il dott. Ian Cook ex assistente del Dr. David A. Atkinson - Bedford è arrivato a Lampeter il 4 Aprile, ma non è stato più visto dal 5 Aprile
LK.2	- Harry Wheble è salito in carica come sceriffo nel 1913 al posto di Wallace Watkins - Un altro candidato alla carica di sceriffo era Wallace Watkins. Non è salito in carica e per questo detesta Wheble. Ora è un ubriaccone nullafacente e frequenta assiduamente l'Owen's Inn
LK.3	-
LK.4	-

Si noti come nelle precedenti tabelle siano assenti informazioni che riguardino la parte “occulta” dell'avventura. Tali informazioni non sono note ai comuni abitanti di Lampeter, ma dovranno essere proprio i giocatori a ricostruire la vera storia di Horrocks partendo dalle informazioni reperibili in Lampeter e dagli indizi trovati nel corso dell'investigazione.

6. AMBIENTAZIONE

Si riporta di seguito un riassunto schematico delle location disponibili in April. Per ciascun luogo sono state indicate le sottolocation rilevanti ai fini dell'avventura ed i PNG che vi si possono incontrare. Per una descrizione accurata dei luoghi e dei PNG si rimanda alla sezione relativa all'avventura.

6.1. Lampeter

Lampeter è un piccolo paese nella contea di Cardigan (Galles). Nel 1932 non contava più di 1400 anime, nonostante ospitasse una delle più antiche ed importanti università del Galles. Anche oggi la piccola cittadina ha una popolazione di circa 1600 abitanti, la maggior parte anziani. L'attività principale nel 1932 è rappresentata dall'agricoltura.

Location	Sottolocation	Luoghi disponibili nella sottolocation	PNG importanti	Qualifica del PNG
Lampeter	Ufficio Postale	-	-	-
	Stazione	-	-	-
	Lletty-twpa Wood	Rovine	-	-
	St. Peter church	La chiesa La sagrestia	- Geoffrey Breen	- parroco

		Gli archivi parrocchiali	-	-
		Il cimitero	salma Horrocks	-
		La dimora del becchino	Herbert Amey	becchino
	Altro	St. James Chapel	-	-
	Negozzi	Alimentari	-	-
		Emporio	-	-
		Speciale	-	-
		Falegnameria	-	-
		Stoffe / sartoria	-	-
	Casa del Dr A. Atkinson	-	David A. Atkinson	Ex primario del sanatorio
	Owen's Inn	Taverna	Owen Wallace Watkins	Gestore Antagonista Harry
		Stanze PG	-	-
		Stanza Bedford	-	-
Horrocks Lodge	Salone	-	Emma Wheble	Governante prof.
	Stanza di Emma Wheble	-	Emma Wheble	Governante prof.
	Studio circolare	-	-	-
	Giardino	Serra	-	-
Tomba di April		-	-	
Lago della tenuta		-	-	
St. David college	Studio dei docenti	-	Ablett, Martin	Teologia-Attuale rettore.
			Abram, Andrew	Storia - Ex professore dei PG, collega e amico di Horrocks
			Andreopoulos, Andreas	Teologia - Ex compagno di corso di Samuel C. Dodgson
			Arthur, Christopher	Matematica
			Attala, Lucilius	Scienze naturali
			Austin, David	Antropologia

			Ayre, Thomas	Materie classiche
	Il sotterraneo dell'università	-	-	-
	I dormitori	-	Studenti	-
	Biblioteca	Biblioteca generale Emeroteca Sala dei manoscritti	Francis Harris Francis Harris Francis Harris	bibliotecario Bibliotecario Bibliotecario
	Il solaio	-	-	-
	Altro	Mensa	-	-
Llamedr Sanatorium	Studio di Ian Cook	-	Dr. Ian Cook	Primario del sanatorio e coroner locale
	Cella del professore	-	Medici	Assistenti di Cook
	Archivio dei referti	-	-	-
	Magazzino	-	-	-
	Obitorio	-	-	-
	Infermeria	-	Personale paramedico	Infermieri
Stazione di polizia	Stanza interrogatori	-	-	-
	Uffici	-	Martin St. Peterson	Aiuto sceriffo
	Ufficio Wheble	-	Harry Wheble	Sceriffo
	Celle	-	-	-

6.2. Il potere d'acquisto negli anno '30

Durante l'avventura i PG potrebbero voler comprare equipaggiamento di varia natura che non posseggono di base. (Si sono recati a Lampeter per un funerale quindi in valigia hanno solo qualche ricambio e pochi effetti personali). Nelle schede sono indicati i soldi disponibili per ciascun PG che "dovranno" bastare per l'intera durata dell'avventura. Nel 1932 non esistevano bancomat e per rifornirsi di soldi era necessario recarsi presso gli sportelli bancari della propria filiale e solo in quella.

A prima vista potrebbe sembrare che i PG viaggino con pochi spiccioli in tasca, ma in realtà i Custodi devono tenere presente che l'avventura è ambientata nel 1932 e che il potere d'acquisto della sterlina all'epoca era differente rispetto a quello attuale. Ovvero:

1 £ (sterlina) del 1932 = 50 £ attuali (all'incirca)



7. SIMBOLOGIA DI APRIL

Si riporta di seguito la simbologia utilizzata in “April”.

7.1. Descrizioni

L'avventura contiene numerose descrizioni di PNG, luoghi o avvenimenti. Tali parti devono essere lette ai giocatori e sono indicate con la seguente simbologia:

Testo da leggere ai giocatori

Le descrizioni potrebbero risultare troppo lunghe, soprattutto nel caso in cui la squadra sia a corto di tempo. I Custodi possono parafrasare le descrizioni senza stravolgerne il senso o le immagini evocate.

Esistono alcune descrizioni che costituiscono fonte di indizio. Tali dialoghi **DOVRANNO ESSERE LETTI INTEGRALMENTE** senza alterarne il contenuto (a volte l'indizio può scaturire da un particolare apparentemente insignificante). Tali eccezioni saranno debitamente segnalate all'interno dell'avventura.

7.2. Dialoghi

All'interno di April esistono dei PNG che posseggono delle conoscenze *particolareggiate* riguardanti la trama o parte di essa e che possono essere fonte di indizi per i giocatori. Tali conoscenze, essendo difficilmente incasellabili nello schema proposto nella sez. 5 (“*Quello che sanno i PNG*”), sono state riportate esplicitamente nella sezione relativa all'avventura secondo la seguente modalità.

- Per ciascun PNG sono state individuate alcune tipologie di possibili domande inerenti ad un aspetto particolare / dettaglio della trama che possono essere poste dai PG.
- Per ciascuna di queste domande è stata prevista una risposta “*tipo*”.
- I PG potranno ottenere tale risposta solo ponendo al PNG la domanda indicata o una similare riguardante lo stesso argomento.

Le risposte a domande particolareggiate poste dai PG sono indicate con:

Risposte a domande particolareggiate

I Custodi possono parafrasare le risposte indicate senza stravolgerne il senso.

Esistono delle risposte che contengono indizi importanti (un indizio può scaturire da una parola fuori posto o da un'incongruenza...). Tali risposte **DOVRANNO ESSERE LETTE INTEGRALMENTE** senza alterarne il contenuto e saranno debitamente segnalate all'interno dell'avventura.

7.3. Note per i master

Le note per i master contengono suggerimenti per l'interpretazione dei PNG, oppure comunicazioni per “addetti ai lavori”. All'interno di April sono indicate con:

■ Note per i master

7.4. Tiri di dado

I giocatori possono eseguire, in qualsiasi momento ritengano opportuno, un tiro su una particolare abilità, purché coerente con la scena giocata. Una prova riuscita aggiunge solo delle sfumature a quello che i giocatori dovrebbero capire da soli. Non esistono indizi reperibili con tiri di dado, né esistono tiri di dado in grado di fornire indizi al giocatore.

L'esito dell'avventura, gli indizi reperibili nelle location e lo svolgimento della trama NON DEVONO DIPENDERE DA TIRI DI DADO.

- I tiri utili ai fini dell'avventura sono adeguatamente segnalati all'interno di April.
- Le informazioni acquisite a seguito di una prova riuscita sono descritte all'interno dell'avventura.
- Se un giocatore esegue un tiro non segnalato in "April", allora la prova, anche se riuscita, non fornisce particolari indizi ai PG.

I tiri che possono essere eseguiti allo scoperto sono segnalati con:

 Tiri scoperti

I tiri che devono essere eseguiti al coperto sono indicati con:

 Tiro coperto

7.5. Indicatori vari

Durante l'avventura a seconda delle azioni fatte dai PG dovranno essere aggiornati due indicatori:

- **Il livello di follia.** Misura le reazioni degli abitanti di Lampeter a seguito del comportamento più o meno insolito manifestato dai PG. (vedi sez. 3, "Il livello di pazzia")
- **Il livello di sospetto.** Misura le reazioni della polizia di Lampeter a seguito del comportamento più o meno legale manifestato dai PG. (vedi sez. 4, "Dei delitti e delle pene")

Le azioni che potrebbero richiedere un aggiornamento del livello di follia sono indicate nell'avventura con:



Livello di follia

Le azioni che potrebbero richiedere un aggiornamento del livello di sospetto sono indicate nell'avventura con:



Livello di sospetto

Inoltre se i PG si trattengono troppo in indagini palesemente inutili, il Custode dovrà velocizzare lo svolgimento dell'avventura facendo materializzare un *Segugio* (vedi sez. 3, "I Segugi di Tindalos") Esistono, all'interno dell'ambientazione, dei luoghi palesemente inutili che i PG potrebbero ragionevolmente voler visitare. Tali luoghi però non forniscono alcuna pista utile agli Investigatori e qualunque ricerca che richieda più di 2 min. sarà considerata una perdita di tempo da limitare con l'apparizione di un *Segugio*.

Tali location sono indicate con:

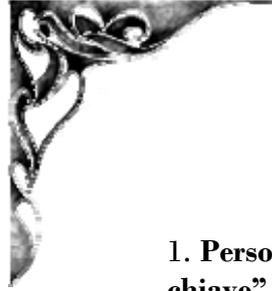


Apparizione di un *Segugio* se i PG si trattengono a lungo in indagini palesemente futili.

7.6. Deus ex machina

All'interno di April non esistono PNG che possano svelare ai PG la parte di trama "soprannaturale" qualora i giocatori si trovino in difficoltà durante la fase delle indagini. Gli studi occulti, la ricerca dell'*Amsera-agoriad*, il tentativo di Horrocks di salvare la moglie tornando indietro nel tempo, sono parti della trama che non sono a conoscenza di nessun PNG. Sarebbe poco realistico e molto incoerente far apparire dal nulla un personaggio che sveli simili segreti ai PG.

Esistono tuttavia due tipologie di DEUS EX MACHINA all'interno dell'avventura:



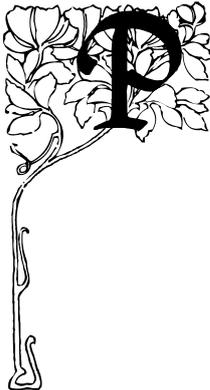
1. Personaggi / eventi che indirizzano più o meno esplicitamente i PG verso gli “indizi chiave”. Essendo la parte investigativa completamente libera non è possibile intuire da subito se i PG seguiranno una falsa pista nell’investigazione o no. Non è neanche possibile prevedere se i PG decideranno di svolgere prima o poi determinate indagini che potrebbero risultare decisive per l’avventura. Per tali motivi i DEUS EX MACHINA possono essere **usati solo se, dopo diverse ore, i PG brancolano ancora nel buio** e le loro **indagini** sono rivolte nella **direzione palesemente sbagliata**. Al contrario non dovranno **mai essere usati di fronte alle prime difficoltà** incontrate dai PG.

2. Personaggi o luoghi che salvano la vita dei PG se questi commettono qualche stupidaggine. Se i PG commettono qualche sciocchezza troppo presto, esistono dei modi per evitare la *morte prematura* dei personaggi. (Esempio. I PG litigano apertamente con Harry Wheble che ritengono in qualche modo colpevole: lo accusano di nascondere qualcosa. Harry, che osteggia apertamente i PG, coglierà al volo l’occasione per dare loro una lezione e ordina che vengano trattenuti 1 notte per oltraggio a pubblico ufficiale. I PG sarebbero spacciati, ma in realtà l’assistente dello sceriffo farà notare loro che pagando una piccola cauzione possono ottenere la libertà senza dover trascorrere la notte in cella).

In April i DEUS EX MACHINA sono indicati con il seguente simbolo:



DEUS EX MACHINA: come agisce, quando usarlo, ecc...



PARTE I

I. BACKGROUND E INTRODUZIONE.

(tempo disponibile: **30 min**).

1.1. I PG

I giocatori scelgono il PG sulla base della fotografia. Consegnate:

- Introduzione dell'avventura: **Allegato 01.**
- Scelta dei personaggi: **Allegato 02.**

I PG disponibili sono:

Nome	Attuale occupazione
Sir Henry of Pencarrow III	Nobile decaduto
James Butler	Medico condotto
Benjamin Pearce	Truffatore
Robert Walters	Tuttologo
Samuel C. Dodgson (PG opzionale)	Teologo laico

Dopo la scelta del personaggio consegnate ai giocatori i background: **Allegati 03 -07**

Si riporta un breve sunto dei background, disponibili in forma integrale nei suddetti allegati. (Si ricorda che S. C. Dodgson è un PG opzionale).

Sir Henry of Pencarrow III. Nobile decaduto, ha contratto il vizio dell'oppio ai tempi dell'università. Il blocco psicologico causato dal viaggio astrale ha ridimensionato fortemente la sua naturale propensione per la poesia. Tentando di fuggire dalla realtà che lo angoscia, si rifugia continuamente nelle allucinazioni provocategli dalla droga. Attualmente conduce una vita debosciata, sperperando il patrimonio della famiglia nel suo unico vizio.

James Butler. Ai tempi dell'università era il più mite del gruppo e per questo preso di mira dalla goliardia. In fondo erano solo scherzi e gli altri compagni di corso, di fatto, lo stimavano e gli erano affezionati. Sognava di diventare un anatomico-patologo, ma dopo la traumatica notte, è divenuto ancora più introverso. Il suo carattere timido, il suo fare apparentemente impacciato, la costante fuga dalle



responsabilità, lo hanno incatenato al ruolo di umile medico di provincia, anche se, segretamente, anela a un futuro da *coroner*.

Benjamin Pearce. Era un tipo sveglio: quante volte è riuscito a farla franca ad un esame per cui era poco preparato sfruttando la sua abile parlantina! Attualmente sfrutta la sua navigata oratoria e la sua approfondita conoscenza delle materie economiche per organizzare truffe bancarie. Ogni colpo portato a segno gli fa provare il piacevole brivido che può derivare solo dall'infrangere la legge.

Robert Walters. Era un talentuoso matematico, amante dei grandi sistemi. Amava analizzarli, smontarli, criticarli con metodo. Dopo la notte del viaggio è angosciato dell'ignoranza, che rifugge ossessivamente. Studia in modo inquieto qualsiasi materia gli capita sotto mano, finendo inevitabilmente per passare da un argomento all'altro senza approfondirne nessuno.

Samuel C. Dodgson (PG opzionale): Era uno dei membri anziani della goliardia, un patriarca, sempre impegnato ad organizzare feste e scherzi. Amava divertirsi, la vita lo inebriava. Ora rifugge la compagnia, tollera a malapena il contatto umano. Tiene corsi marginali di teologia presso il Trinity College di Carmarthen (Galles) e non è soddisfatto della sua carriera accademica.

1.2. Note sulle schede

Si noti che come tutti i PG abbiano un notevole punteggio per la caratteristica **MAN** (mana). Proprio per tale motivo sono stati "selezionati" dal professor Horrocks che necessitava della loro abbondante energia spirituale per eseguire il rituale di viaggio verso l'*Amsera-agoriad*.

Tutti i PG hanno un'età di 34-36 anni, caratteristiche fisiche nella media, nessuno di loro fa un lavoro pericoloso o che richieda particolari doti fisiche. Inoltre nessuno dei PG ha punti di abilità nell'usare armi da fuoco, fatta eccezione per la percentuale di base prevista dal regolamento di C.o.C.

1.3. Dopo la lettura del background

DITE ESPLICITAMENTE che molte informazioni riguardanti il passato universitario dei PG sono state omesse dai background per brevità. Se i giocatori ritengono di dover conoscere qualcosa che non è segnalato esplicitamente sul background del personaggio possono chiedere chiarimenti al Custode. Se le nozioni presunte note, sono realmente in possesso dei PG, il Custode fornirà tutte le indicazioni del caso.

- Quale era il tema degli incontri del circolo?

Leggere e commentare opere letterarie (prosa o poesia) contemporanea.

- Da dove deriva il nome del Circolo?

Dal poema di T.S. Eliot. Fu il professore a proporre il nome e a voi piacque, così lo accettaste.

- Quando è stato fondato il Circolo?

Nel gennaio del 1923.

- Siamo mai stati a casa del professore / conoscevamo qualche aspetto della sua vita privata / sapevamo se era sposato?

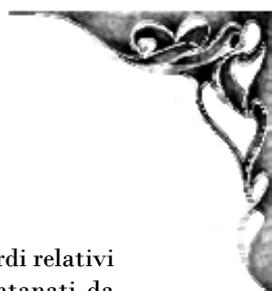
No, il professore era sempre molto riservato sulla sua vita privata. Non vi ha mai invitato a casa sua e le rare volte che gli avete rivolto qualche domanda personale ha glissato sull'argomento.

- Siamo più tornati a Lampeter?

Non ne avete mai sentito la necessità, né i vostri affari/impegni vi hanno portato nel piccolo paesino

- Dopo la laurea siamo rimasti in contatto con il professore e/o fra di noi?

Nonostante foste un gruppo affiatato non vi siete più rivisti né sentiti fra di voi e/o con il professore.



Gli eventi della notte del viaggio hanno segnato profondamente la psiche dei PG anche se i ricordi relativi al viaggio astrale sono stati rimossi dalla loro memoria. I PG, inconsciamente, si sono allontanati da Lampeter (dove hanno vissuto la traumatica esperienza) e fra di loro (rivedersi farebbe rivivere il trauma al livello subcosciente).

- Abbiamo qualche conoscenza a Lampeter?

Ricordate i suoi luoghi, ma non avete stretto alcun rapporto di amicizia con qualcuno del paese.

Lampeter è un piccolo paesino di campagna, quindi non offriva molto agli studenti sia in termini di svago (è presente solo una taverna, l'Owen's Inn) , sia in termini di compagnia (è un paese di contadini). Da studenti rimanevano per la maggior parte del tempo nel campus, mentre nelle giornate libere si recavano nelle vicine città. Uscivano di rado in paese e solo per andare nella taverna di Owen. Per questi motivi non avevano stretto rapporti di amicizia con qualcuno del posto, né sono a conoscenza di ex-compagni di corso rimasti a Lampeter.

2. SCENA 1. L'ARRIVO A LAMPETER

2.1. Il vecchio gruppo si riunisce

Vale per ogni PG:

"Si svegli, signore... si svegli. Mancano 5 minuti alla stazione di Lampeter". Apri gli occhi, di fronte a te la faccia cortese del controllore ti avverte dell'imminente arrivo alla stazione di Lampeter.

Appena messo piede sulla banchina, l'impressione è quella di essere tornato al primo giorno di università quando arrivasti a Lampeter per la prima volta. Di fronte a te la stazione, se così si può definire un marciapiede poco più lungo del vagone di un treno, costruito in aperta campagna. Dalla stazione parte la Station Terrace, un viottolo accidentato e fangoso che conduce al centro del paese. Guardando in quella direzione scorgi il profilo dei tetti di Lampeter avvolti nella "solita" nebbia stagnante. Sopra i tetti emerge la torre dell'università: il Saint David college. Quanti ricordi...

Ti guardi intorno: non sei l'unico passeggero sceso a Lampeter: "Eppure mi sembrano dei volti familiari! No, non è possibile, non possono essere loro...".

Durante il dialogo fra i PG, il capostazione fa segno al treno di ripartire, quindi sale in bici e si allontana verso Lampeter.

2.2. I PNG nella scena

Il capostazione

Indossa una giacca sgualcita ed un cappello da capostazione schiacciato e sdrucito. Sbadiglia e sembra seccato dall'essere dovuto venire fino in stazione per l'arrivo del treno.

Il capostazione non è un uomo molto raffinato. Se interpellato risponderà ai PG in modo diretto lasciando da parte convenevoli e smancerie.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	0, 1	tH	0



Domande specifiche al capostazione:

- Quanto tempo impieghiamo per arrivare in paese?

Da giovani impiegavate ca. 15 min. fino al centro, ora 25 min./ 20 min a passo sostenuto.

- Avete visto Bedford (forniscono descrizione) per strada?

Il cittadino? Si mi pare di averlo visto l'ultima volta l'altro ieri...

2.3. Possibili azioni.

- Aspettando William

William non arriva. Dopo qualche minuto il campanile suona la mezz'ora. Sono le 3.30 pm.

3. SCENA 2. RAGGIUNGERE L'INN

3.1. L'ingresso in Lampeter

Consegnate la Mappa di Lampeter: **Allegato 08**

Al termine della fangosa Station Terrace vi trovate in Lampeter: sembra essere passato appena un giorno dall'ultima volta che avete visto il paese. La High Street non sembra cambiata di una virgola.

Il vecchio emporio Meth Chap (anche se ormai sembra aver cambiato gestione) senza l'ombra di un cliente, il barbiere legge il giornale seduto su una poltrona, la commessa del negozio di stoffe si annoia leggendo un libro senza copertina...

Passata la chiesa di St. Peter, sulla destra trovate l'Owen's Inn.

L'Owen's Inn

La luce filtra difficilmente attraverso i vetri sporchi. Percorrendo la sala della polverosa locanda notate la sagoma familiare di Owen dietro al banco dell'accettazione.

3.2. PNG nella scena

Owen

Il vecchio Owen (ormai dovrebbe avere quasi 94 anni!) legge pigramente il giornale nella sua logora vestaglia rosso-vermiglio a motivo scozzese, masticando rumorosamente il becco di una nuova pipa d'osso.

E' un vecchio sveglio, lo si intuisce dallo sguardo. Gallese doc, si limiterà a rispondere alle domande dirette dei PG senza aggiungere nulla di più di quanto non richieda la risposta. Se i PG saranno insistenti, si rivolgerà a loro in modo sarcastico e velatamente pungente, ma mai apertamente ostile. Se i PG perseverano li manderà al diavolo in gallese usando l'espressione "cer at annwfn" (lett. "Va al diavolo!"), i PG non capiranno...

Argomento	liv	Argomento	Liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

Domande specifiche ad Owen:

- Abbiamo delle stanze prenotate?

Il signor Bedford mi ha avvisato, Ecco le chiavi. Aprono l'ingresso della locanda e le stanze, me le ridarete alla fine del soggiorno. Un anticipo prego... Le stanze sono al primo piano.

- Il signor Bedford alloggia qui?

Ha una stanza prenotata fino alla fine della settimana

- Avete visto il signor Bedford?

Non sono sempre in accettazione... comunque non lo vedo dall'altro ieri.

Dopo essersi sistemati i PG sentiranno i rintocchi della pendola nell'ingresso che segna le 4.00 pm. I PG capiranno di essere in ritardo per il funerale e dovrebbero affrettarsi al cimitero.

4. SCENA 3. IL FUNERALE

4.1. Il cimitero di St. Peter

Sul camposanto svetta il profilo del campanile di St. Peter. Un piccolo muretto a secco, a tratti intervallato da una siepe malconcia ed irregolare, custodisce il piccolo cimitero sorto attorno alla sproporzionata costruzione. Muschio e rampicanti sembrano avere lentamente la meglio sui blocchi grigiastri della monolitica chiesa e sulla lapidi anche se, in qualche modo, St. Peter sembra resistere alle insistenze del tempo.

Il vostro ingresso nel piccolo cimitero viene annunciato da una pioggia sottile ma insistente. Accanto alla buca scavata di fresco è stata posta la semplice bara del professore. Solo 3 persone oltre a voi partecipano alla funzione.

Dietro alla lapide il pastore, un ometto sudaticcio, dalla voce acuta e cantilenante.

Al lato della fossa, in disparte, l'esile figura del becchino, un vecchiccio sull'ottantina vestito con una logora tuta da lavoro, scarpe da contadino sporche della terra appena smossa. Tossisce fragorosamente.

A qualche passo di distanza una donna vestita a lutto, dalla statura enorme (alta più di 2.20 m), segue la cerimonia dietro lo spesso velo nero.

Si alza un vento tiepido e le sottili gocce di pioggia spinte dalle folate graffiano le vostre guance.

Il prete inizia l'orazione che continuerà per tutta la durata della scena leggete in continuazione il *requiem* riportato di seguito mentre i PG giocano e/o parlano fra loro.

Noi affidiamo alla terra il corpo mortale

del nostro fratello Joseph.

nell'attesa della sua risurrezione;

accolga il Signore la sua anima

nella comunione gloriosa dei santi;

apra le braccia della sua misericordia,

perché questo nostro fratello,

redento dalla morte, assolto da ogni colpa,

riconciato con il Padre

e recato sulle spalle dal buon Pastore,

partecipi alla gloria eterna nel regno dei cieli.

Al termine della cerimonia, l'esile becchino inizia a spostare con difficoltà la bara. Faticosamente riesce a metterla in posizione, poi inizia a calarla nella fossa.

Poiché è piaciuto all' Onnipotente Iddio,

per la sua grande misericordia,



di riprendersi l'anima del nostro diletto fratello Joseph,
noi consegniamo perciò il suo corpo alla terra,
terra a terra,
ceneri a ceneri,

polvere a polvere;
con certa speranza dell'universale risurrezione nell'ultimo giorno,
e della vita eterna, per Gesù Cristo nostro Signore.
Amen.

4.2. I PNG della scena

Geoffrey Breen, il parroco della comunità di Lampeter

Ha un tono di voce acuto e fastidioso: da mal di testa. Si asciuga in continuazione l'ampia fronte con un fazzoletto.

Si rivolgerà ai PG con atteggiamento mellifluo e fare smielato.

Argomento	liv.	Argomento	liv.
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

Herbert Amey, il becchino

Continua a borbottare frasi irripetibili in gallese stretto, mentre con fatica ricopre la fossa. Il suo "salmo" viene ritmicamente interrotto dai potenti colpi di tosse.

Ha modi rozzi e maleducati. Non ama molto conversare e non esiterà ad allontanarsi dai PG se questi si diventeranno troppo seccanti.

Argomento	liv.	Argomento	liv.
LK	0, 1	pH	0
EH	0	tH	0

Emma Wheble

▣ **Individuare:** il velo nero impedisce di distinguere le fattezze della gigantesca donna.

▣ **Psicologia/Empatia:** Sembra a disagio, ogni tanto si volta verso i PG lanciando rapide occhiate.

Al termine della cerimonia la donna si allontana silenziosa con l'andatura dondolante tipica delle persone troppo alte. Cerca palesemente di evitare la High Street (la strada principale di Lampeter)

Non si volterà, neanche se i PG tenteranno di attirare in qualche modo la sua attenzione. Inoltre se i PG cercheranno di intercettarla, continuerà a camminare evitandoli silenziosamente. Solo dopo molte insistenze chiederà, con voce glaciale e tono *apparentemente* calmo, di essere lasciata in pace e che non ha voglia di parlare con nessuno.

4.3. Possibili azioni.

- I PG non aiutano il becchino durante la cerimonia

Le funi sfuggono di mano al becchino e la bara cade sul fondo (per fortuna senza rompersi) con uno schianto fragoroso. Il prete trasale ma si domina e continua l'orazione. Il becchino cerca di rimediare.

- I PG aiutano il becchino.

La bara viene adagiata sul fondo della fossa senza problemi

- I PG aiutano il becchino ma tentano di far cadere “*involontariamente*” la bara, nella speranza che scoperciandosi lasci intravedere la salma del professore.

La bara cade e si scopercchia parzialmente.

■ **Individuare.** I PG notano una debole luminosità azzurrognola provenire dall’interno.

Se tentassero di farlo notare ai presenti, questi ignoreranno completamente i PG (solo loro possono vedere le tracce dei *Segugi*). Se poi i PG tentassero di estrarre la salma dalla bara., il prete cercherà di fermarli, mentre il becchino si fionderà nella fossa rivolgendosi verso i PG: “*Damn’d*” (lett: “*Siate maledetti!*”) e cercando di rimettere il coperchio in posizione.

5. SCENA 4. L’INCONTRO CON WILLIAM BEDFORD

I PG dovrebbero preoccuparsi per William Bedford, assente sia all’appuntamento in stazione sia al funerale. Possono chiedere in giro informazioni senza però ottenere una risposta positiva. (L’ultima volta che è stato visto in giro risale a ieri l’altro, 5 Aprile). Un ulteriore ricerca dovrebbe avvenire presso l’Owen’s Inn dove Bedford ha una stanza.

5.1. Entrare nella stanza di Bedford

CASO 1: chiedere ad Owen di aprire la stanza con un passepartout.

■ **Persuadere** per convincere Owen (margine > 10%)

Owen è il primo ad entrare nella stanza. Appena di fronte alla scena (ancora copre la visuale ai PG), esclama: “*o ’m dduw!*” (lett. “*Oh mio Dio!*”), si sente male e corre nel corridoio vomitando sul pavimento.

Una volta ripresosi correrà ad avvisare la polizia. Da questo momento i PG hanno a disposizione 2 min. ca. per svolgere le indagini del caso nella stanza.

Se James Butler soccorre Owen tenendolo occupato, i PG riescono a guadagnare qualche minuto extra. Poi Owen avviserà comunque dalla polizia (se non lo faranno i PG).

CASO 2: sfondare la porta

■ **Prova di forza contro 9:** il rumore attirerà Owen.

Attratto dal frastuono Owen sale le scale, e nota alcuni di voi davanti alla porta sfondata, altri nella stanza. Inizia ad urlare in gallese venendovi incontro in atteggiamento minaccioso. Poi si accorge dell’accaduto e pallido in volto corre via.

Corre ad avvisare lo sceriffo Harry Wheble. Racconterà di aver trovato i PG nella stanza di Bedford. I PG hanno a disposizione circa 2 min. prima dell’arrivo della polizia a meno di non riuscire a calmare e/o a trattenere Owen in qualche modo.

CASO 3. I PG non sembrano sufficientemente determinati nel voler trovare Bedford

I PG non sembrano sufficientemente determinati nel voler trovare William. Fateli pure girare a vuoto in Lampeter, ma prima di sera:



DEUS EX MACHINA: se i PG sono in locanda. La donna delle pulizie entra nella stanza di William dopo aver bussato ripetutamente alla porta convinta di non trovarvi nessuno. Inizia ad urlare ed a piangere colta da una crisi di nervi. Quindi (se ancora i PG non fossero intervenuti) correrà a chiedere aiuto alla stanza accanto (da uno dei PG) e senza riuscire a proferire una parola (è troppo sconvolta) indicherà tremante la porta della stanza di William. Le urla della donna attireranno anche Owen.



DEUS EX MACHINA: se i PG non sono in locanda. Appena rientrati troveranno un capannello di curiosi attorno all'ingresso dell'Owen's Inn e vedranno lo sceriffo Wheble che si precipita al piano di sopra insieme allo sconvolto Owen. Pur interrogando i curiosi non otterranno informazioni utili. Se cercheranno di salire a vedere, il giovane agente Martin St. Peterson li fermerà. (**Persuasione** per riuscire a passare con la scusa di essere amici intimi di William)

CASO 4: scassinare la porta di Bedford

❑ **Scassinare:** margine >10% non lasciano segni di effrazione

I PG entrano nella stanza scassinando la porta. Possono investigare liberamente poi dovrebbero chiamare la polizia, altrimenti Owen, poco dopo, sorprenderà i PG nella stanza e correrà ad avvisare la Harry Wheble (raccontando di aver visto i PG in atteggiamento sospetto nella stanza)

CASO 5: rivolgersi alla polizia locale per denunciare la scomparsa

Lo sceriffo Wheble dirà semplicemente che è prematuro denunciare la scomparsa e lascerà intendere ai PG di non seccarlo più sulla questione.

CASO 6: passare dal cornicione esterno / dal vicolo sottostante con una scala

I PG possono passare dal cornicione esterno partendo da una della loro stanze purché contigua a quella di Bedford. Possono aiutarsi nell'impresa con corde / lenzuola legate a mo di corda, ecc... oppure procurandosi una scala possono salire fine alla finestra di Bedford

❑ **Arrampicarsi:** Assegnate un bonus di +10% se si aiutano in qualche modo (corde, ecc...). In caso di caduta il primo piano è alto 3 m (circa). Applicate la regola dei danni per caduta.

■ Esiste una **probabilità del 5% di notte e 30% di giorno** che vengano notati .



In tal caso aggiornare il livello di sospetto.

5.2. Nella stanza di Bedford

Vi trovate di fronte ad una scena raccapricciante: il corpo del vostro amico giace sul letto orrendamente straziato, il sangue impregna il materasso e copre in parte il pavimento, un alone bluastro segna un angolo della stanza e si protende come una nuvola di fumo denso fino al corpo di William.

❑ **SAN:** 1 / 1D6 per la vista del cadavere squartato.

Interpretare la perdita di SAN:

In caso di fallimento i PG dovrebbero svenire o sentirsi male o, magari, uscire in corridoio per vomitare. Lasciate libertà di interpretazione. I PG che non hanno superato il tiro possono ripeterlo ogni round con una difficoltà incrementata del 10% fino al superamento della prova. Questo permetterà ai PG di tornare lucidi, anche se non recupereranno la sanità mentale persa dopo il primo fallimento.

■ **Individuare nella stanza:** All'interno della stanza sul comodino è appoggiata una lettera, ai piedi del letto i bagagli di William ancora disfatti, nell'armadio qualche vestito frettolosamente riposto.

■ **Individuare sul cadavere:** le ferite sul corpo di William sono profonde ma cauterizzate.

■ **Medicina sul cadavere:** Si tratta di squarci irregolari e profondi, in alcuni casi passanti attraverso l'intero corpo. (**margine > 5%**) I lembi delle ferite sono cauterizzati, bruciati come da un acido. Il sanguinamento non è avvenuto dai lembi della ferita ma dalle lesioni interne. (**margine > 10%**) Alcune ferite sono perfettamente circolari e passano il corpo da parte a parte, potrebbero essere state inflitte con un punteruolo anche se sembrano troppo regolari...

- ❑ **Individuare sul letto:** alcune bruciacchiature sul materasso e sulle coperte sono simili a quelle rinvenute sul corpo di William.
- ❑ **Chimica:** Sembrebbero bruciacchiature da acido.
- ❑ **Individuare sull'alone bluastro:** una nuvoletta di fumo denso e fluorescente che ribolle e si rimescola in continuazione, vorticando dall'angolo della stanza verso il corpo e viceversa. Infilandovi una mano i PG scoprirebbero che è intangibile.
- ❑ **Individuare sull'angolo della stanza:** A parte l'alone sembrerebbe tutto normale.
- ❑ **Individuare sulla porta:** era chiusa dall'interno.
- ❑ **Individuare sulla finestra:** è chiusa dall'interno, nessun segno di effrazione
- ❑ **Occultismo sull'alone:** nessuna informazione specifica
- ❑ **Occultismo sul cadavere:** potrebbe essere un omicidio rituale

5.3. **Lasciare tracce nella stanza di Bedford**

Qualunque azione facciano i PG lasceranno delle tracce all'interno della stanza a meno che i giocatori non dichiarino esplicitamente le precauzioni prese.

Le uniche azioni che i PG possono fare senza lasciare troppe tracce sono:

1. **Raccogliere la lettera:** consegnate **Allegato 09**

Se i PG sono da soli, è automatico, se è presente qualcun altro:

- **Prova contrapposta Borseggiare – Individuare** (Aggiungete bonus/malus a seconda di come interpreteranno la scena, se qualcuno distrae le altre persone presenti, ecc...)

2. **Sbirciare nell'armadio e nella borsa di Bedford** senza toccare nulla. Non noteranno niente di interessante.

Nel caso i PG non dichiarassero di fare attenzione a non lasciare tracce nella stanza, lasceranno impronte di suole nel sangue rappreso per terra, si sporcheranno di sangue, sposteranno involontariamente oggetti

Infine se si attarderanno nel perquisire la stanza, saranno scoperti dalla polizia nell'atto di alterare la scena di un delitto e saranno automaticamente sospettati dell'omicidio.

Dopo l'arrivo della polizia (se non è già presente), i PG saranno allontanati dalla scena del delitto. Inoltre il giovane agente Martin St. Peterson chiederà ai PG (o costringerà i PG se questi sono stati sorpresi nella stanza) di recarsi all'ufficio della polizia per riferire qualsiasi informazione che ritengano utile ai fini dell'indagine (o chiarire il loro comportamento).

6. **SCENA 5. DALLO SCERIFFO WHEBLE**

6.1. **La stazione di polizia**

I PG saranno accompagnati/scortati (a seconda di come hanno agito nella scena precedente) presso lo studio dello sceriffo Wheble.

L'ufficio della polizia è un grosso stanzone malamente arredato al piano terra di una vecchia costruzione. Dalla grande stanza si accede alle celle della prigionia, all'ufficio personale dello sceriffo Wheble, alla piccola stanza degli interrogatori.



La stanza è avvolta dalla penombra, l'unica fonte di luce è la piccola grata nella parte alta del muro est coperta dalle tendine giallastre. Nell'aria si avverte l'odore della carte dei vecchi rapporti e del tabacco masticato dello sceriffo.

I PG vengono fatti accomodare / chiusi a chiave nella stanza dell'interrogatorio dove attenderanno l'arrivo dello sceriffo per 1 h. abbondante. Avranno tempo di mettersi d'accordo sulla versione da riferire allo sceriffo.

I PG saranno divisi in due gruppi ed interrogati a turno dallo sceriffo. Per velocizzare i tempi di gioco saranno master e co-master ad "interrogare" separatamente i due gruppi.

L'interrogatorio avviene nel seguente modo:

- Per ciascun gruppo porre solo le domande in *corsivo* se i PG non sono stati sorpresi nell'atto di perquisire la stanza e/o se Owen non li ha visti sfondare/ scassinare la porta.
- Per ciascun gruppo porre le domande in **grassetto** e in *corsivo* in tono inquisitorio, se i PG sono stati sorpresi nell'atto di perquisire la stanza e/o se Owen li ha visti mentre sfondavano/scassinavano la porta.

Per ciascuna domanda sono riportate tre possibili categorie di risposta:

- **Risposta ottimale:** si guadagna un bonus: -10 p.ti
- **Risposta mediocre:** non si guadagnano punti di bonus.
- **Risposta pessima:** si guadagnano punti di malus: +10 p.ti

A seconda di come risponderanno i due gruppi alle domande poste dallo sceriffo, ciascun gruppo guadagnerà p.ti bonus o malus. Al termine del colloquio i punti di bonus/malus dovranno essere sommati per ciascun gruppo e questo darà un'indicazione sull'esito del colloquio.

Inoltre Harry Wheble valuterà anche la coerenza delle versioni fornite dei due gruppi. In tal caso aggiungere punti di bonus/malus a seconda di quanto le versioni si assomiglino.

Infine lo sceriffo analizzerà le prove rinvenute nella stanza di Bedford. A seconda del numero e del tipo di tracce lasciate dei PG nella stanza (se ne hanno lasciate) dovranno essere aggiunti dei punti di malus.



Sommando i punteggi così ottenuti si determinerà l'incremento da dare sulla scala del livello di sospetto.

6.2. L'interrogatorio

Nome e occupazione!

risposta ottimale (-10 p.ti): rispondono tralasciando eventuali affari loschi in cui sono coinvolti.

risposta mediocre (0 p.ti): Sono riluttanti e/o rispondono tentennando.

risposta pessima (+10 p.ti): Non rispondono o accennano ai loro trascorsi illegali (soprattutto Henry of Pencarrow e Benjamin Pearce).

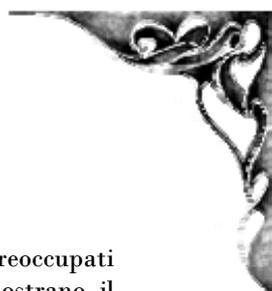
Perché siete in città?

risposta ottimale (-10 p.ti): Raccontano della convocazione al funerale di Horrocks da parte di Bedford e mostrano il telegramma.

risposta mediocre (0 p.ti): Rispondono in modo vago.

risposta pessima (+10 p.ti). Rispondono dicendo di dover sbrigare "affari" in paese.

Voglio una ricostruzione dettagliata dell'accaduto!



risposta ottimale (-10 p.ti). Abbiamo udito dei rumori provenienti dalla stanza / eravamo preoccupati perché Bedford non era passato a prenderci in stazione come scritto nel telegramma (mostrano il telegramma). Quando abbiamo aperto la porta...

risposta mediocre (0 p.ti). Volevamo controllare che Bedford fosse in stanza.

risposta pessima (+10 p.ti) Dovevamo prendere qualcosa dalla stanza di Bedford e dato che lui non c'era...

Perché avete sfondato/scassinato la porta della stanza di Bedford?

risposta ottimale: (-10 p.ti) Abbiamo udito dei rumori/dei lamenti e abbiamo temuto il peggio.

risposta mediocre (0 p.ti): Non rispondono / rispondono tentennando / non lo abbiamo visto in paese e abbiamo pensato che fosse nella sua stanza. Non ci apriva così...

risposta pessima (+10 p.ti): Volevamo controllare che nella stanza non ci fosse / dovevamo prendere qualcosa nella stanza.

La stanza era chiusa dall'interno. Secondo voi Bedford aveva intenzione di tentare il suicidio?

risposta ottimale (-10 p.ti): Lo conoscevano sin dai tempi dell'università e non era tipo da fare cose del genere. Anche se non lo vediamo da anni...

risposta mediocre (0 p.ti): Non rispondono / rispondono tentennando / dal cadavere non sembra affatto che si tratti di un suicidio.

risposta pessima (+10 p.ti): Non è un suicidio non avete visto quelle macchie azzurrastre sul muro? Sicuramente si tratta di qualcosa di soprannaturale.



Aggiornate il livello di pazzia

Secondo voi Bedford custodiva qualcosa di prezioso?

risposta ottimale (-10 p.ti): non sapremmo dire con certezza, ma trovandosi qui per il funerale del professore credo avesse con sé solo un normale bagaglio.

risposta mediocre (0 p.ti): non sembrerebbe l'opera di un ladro dato l'accanimento sul cadavere.

risposta pessima (+10 p.ti): abbiamo guardato non aveva nulla di prezioso addosso.

Bedford aveva dei nemici?

risposta ottimale (-10 p.ti): Era un brav'uomo, non crediamo avesse dei nemici / non sappiamo, non lo vediamo da molto tempo.

risposta mediocre (0 p.ti): Sembra che ci siano accaniti sul cadavere, non crediamo che sia un omicidio normale.

risposta pessima (+10 p.ti) Sembra che si siano accanite molte persone / sembra qualcosa di soprannaturale.



Aggiornate il livello di pazzia.

Cosa ci facevate nella stanza, cosa cercavate?

risposta ottimale (-10 p.ti): Speravamo che fosse ancora vivo...

risposta mediocre (0 p.ti): Controllavamo che non mancasse niente / cercavamo indizi sull'aggressore.

risposta pessima (+10 p.ti): Cercavamo una cosa preziosa che Bedford doveva consegnarci.

Cosa avete preso dalla stanza?



risposta ottimale (-10 p.ti): Nulla tutto è rimasto come l'abbiamo lasciato.

risposta mediocre (0 p.ti): Magari involontariamente abbiamo spostato qualcosa.

risposta pessima (+10 p.ti): Non rispondono / tentennano → scatta una perquisizione (dovranno trovare un modo far sparire/giustificare eventuali documenti falsi / oggetti presi dalla stanza / droga)

❑ **Prova contrapposta Celare – Individuare:** per trovare oggetti nascostisi addosso dai PG

I Custodi possono aggiungere qualsiasi domanda ritengano opportuna. Anzi, se durante la conversazione / interrogatorio le risposte dei PG si contraddicono, insistete sulle discrepanze. Valutate anche le risposte alle vostre domande secondo lo schema proposto di seguito.

Alla fine del colloquio:

1. **Valutate il punteggio del colloquio** per ciascuna squadra

$$p.ti \text{ colloquio} = 2 \cdot \frac{\text{Somma punti risposte}}{\text{Numero domande}}$$

2. **Valutate la coerenza delle ricostruzioni** fornite dai due gruppi:

- Se le versioni concordano, bonus: -20 p.ti
- Se le versioni discordano, malus: +20 p.ti

3. **Se i PG hanno lasciato tracce nella stanza di Bedford** nella precedente scena sommate i seguenti malus

- Se hanno lasciato tracce di scasso sulla porta: +5 p.ti
- Se hanno lasciato impronte nel sangue: +5 p.ti
- Se hanno sfondato la porta: +10 p.ti
- Se si sono sporcati di sangue: +15 p.ti

4. **Se i PG sono stati perquisiti e gli agenti hanno trovato droghe / documenti falsi / oggetti sottratti** dalla stanza:

- malus: +20 p.ti



Sommando tutti i punteggi, otterrete i punti di incremento sulla scala del livello di sospetto. Da questo punto in poi agite di conseguenza.

Al termine dell'interrogatorio lo sceriffo **Harry Wheble** chiederà / intimerà ai PG di non lasciare il paese per eventuali ulteriori domande / chiarimenti.

7. SCENA 6. CENA ALL'OWEN'S INN

7.1. I PNG della scena

Universitari

I giovani sorseggiano una pinta di birra mentre discutono allegramente dell'esame dato la mattina stessa.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0	pH	-
EH	-	tH	-

Wallace Watkins

E' un uomo di mezza età, vestito con una giacca di lana decisamente fuori stagione, sgualcita e sporca. Siede su uno sgabello e parla a voce alta con Owen gesticolando animatamente. Sembra brillo ed ogni tanto il troppo trasporto e l'alcool gli fanno perdere l'equilibrio.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

Owen.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

7.2. La stanza di Bedford

Sulla porta sono presenti i sigilli della polizia.

- ☞ **Intrufolarsi** per non rompere i sigilli



Aggiornate il livello di sospetto se la prova non riesce

- ☞ **Arrampicarsi** per entrare nella stanza passando dal cornicione esterno, uscendo dalla finestra di una stanza adiacente

- ☞ **Falsificare**: I PG possono rimuovere i sigilli cercando di rimetterli in posizione in modo che da un esame superficiale non sembrano rotti.



Aggiornate il livello di sospetto se la prova non riesce

La stanza è stata svuotata. Rimane solo la mobilia e la macchia di sangue sul pavimento e sul materasso. Nell'angolo l'alone azzurro che avete visto prima emana un debole bagliore.

- ☞ **Individuare nella stanza**: nulla in più di quanto descritto

- ☞ **Individuare sulla traccia eterica**: Sembra essersi leggermente sbiadita rispetto a prima

7.3. Il primo incontro non si scorda mai



Quando i PG avranno terminato di interagire con i PNG / dialogare fra loro / indagare nell'Owen's Inn, incontreranno per la prima volta un *Segugio*. (Se i PG non sono tutti nello stesso luogo, scegliete il gruppetto più numeroso, oppure se sono tutti sparpagliati uno dei PG a caso.)

Un alone bluastro inizia ad apparire in corrispondenza di un angolo della stanza. L'alone si espande ed un denso fumo fluorescente inizia fuoriuscire dallo spigolo.

Iniziate ad udire dei rumori in lontananza, un odore acre, forse emanato dal fumo, brucia nelle vostre narici. Gradualmente i rumori si acuiscono: sembrano dei latrati metallici misti ad un roco grugnito, poi un ruggito assordante.

All'improvviso da quel miasma di fumo emerge un arto deforme, forse una zampa, non sapreste dirlo, brancola alla ricerca di un appiglio fino a che numerose dita artigliate trovano la presa su un lembo di muro. Gli empi latrati vi assordano, gli immondi ruggiti dolgono alle vostre orecchie.

Nel frattempo gli astanti si volteranno per osservare i PG, che apparentemente senza motivo appaiono terrorizzati.



Aggiornate il livello di follia in base al comportamento dei PG.

La prima apparizione di un *Segugi* risveglia nei PG i ricordi relativi alla prima fuga dalle creature. Realtà e ricordo si fondono insieme senza che i PG possano discernere fra memoria ed accadimenti reali. (Effettivamente rivivranno e rigiocheranno la scena del ricordo).

Improvvisamente il soffitto della stanza inizia a scomporsi in migliaia di piccoli tasselli che vengono risucchiati in un vortice oscuro. Vi ritrovate immersi nell'oscurità più completa. Alle vostre spalle gli orrendi grugniti ed il bagliore azzurastro, di fronte a voi un sentiero oscuro che si protende nel Nulla.

“Presto correte! Sbrigatevi!” sentite urlare davanti a voi.

Lasciate giocare la scena.

■ **Individuare sul luogo:** non riescono a distinguere molto: non si riesce a scorgere né un soffitto, né un pavimento, né delle pareti.

■ **Individuare sui PG:** Mostrano un'età di 25 -26 anni

Avvertite i latrati sempre più vicini.

I PG dovrebbero scappare, in caso contrario sperimenteranno un incontro ravvicinato con un *Segugio*. (vedi “*Sistema*”, sez. 2, “*I segugi di Tindalos*”).

Iniziate a correre, alle vostre spalle avvertite il denso fumo che sfiora le vostre nuche, i latrati rimbombano nei vostri timpani, il battito del vostro cuore aumenta, l'adrenalina in circolo nelle arterie fa pulsare i muscoli fino a provocare dolore, il respiro si fa affannoso. Correte verso una direzione imprecisata perdendo completamente il senso dello spazio: vi sembra di correre sul soffitto, a volte sulle pareti, a volte nel nulla. L'ossigeno brucia i vostri polmoni rinsecchisce le vostre gole. La vista vi si appanna. Alla fine sopraffatti dalla stanchezza svenite.

Aprite gli occhi. “Tutto a posto?” di fronte a voi la faccia sorridente di uno degli universitari. “Ma che vi è preso? Avete bevuto un po' troppo eh?..”

I PG hanno corso per circa 500 m sono svenuti per l'affanno e si sono risvegliati al centro della strada.

Tornando alla taverna vedranno la macchia azzurrastra nell'angolo della stanza dove è apparso il *Segugio*, i tavoli che hanno gettato per terra scappando, Owen che rimette a posto.

- 
- **Individuare:** Nessuno sembra far caso all'alone bluastro ancora presente nell'angolo della stanza.
 - **Individuare sull'alone:** Intangibile ed etereo. (Se i PG hanno visitato la stanza di William, noteranno che quest'alone sembra essere più luminoso).

7.4. Possibili domande ai PNG

- Cosa abbiamo fatto?

I ragazzi universitari vi rispondono: “Improvvisamente vi siete alzati: eravate pallidissimi! Avete iniziato a guardarvi intorno, poi avete iniziato a correre in preda al panico fuori dal locale. Pensavamo vi sentiste male così vi abbiamo seguito... casomai avevate avuto bisogno di aiuto.

- La stanza è scomparsa improvvisamente, una creatura è sbucata dall'angolo ed ha iniziato ad inseguirci, non vedete l'alone che ha lasciato?

Veramente no! Cosa state dicendo?!



Indicatore di follia: Aggiornate il punteggio.

I PG saranno stanchi e provati per l'accaduto. Auspicabilmente vorranno riposare o incontrarsi nelle stanze della taverna per fare il punto della situazione.



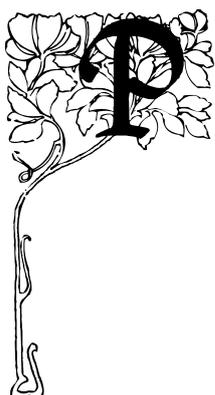
Dopo che i PG avranno discusso/svolto le indagini del caso, saranno nuovamente rintracciati da un *Segugio*. Stavolta, i PG **non** rivivranno il ricordo della prima fuga.



Al termine dell'inseguimento, i PG potrebbero tornare nuovamente in stanza. In tal caso dopo un po' di tempo fate riapparire nuovamente un *Segugio*.



Un Segugio di Tindalos appare nella stanza.



PARTE II

1. INVESTIGARE LIBERAMENTE IN LAMPETER

In questa fase dell'avventura i PG dovrebbero aver capito di essere coinvolti in un qualcosa di soprannaturale e pericoloso. Inoltre le misteriose creature che li inseguono possiedono la capacità di materializzarsi solo negli angoli delle stanze. Una simile situazione è insostenibile, soprattutto a lungo termine: i PG non possono dormire al sicuro, non possono stare troppo a lungo in una stanza dove siano presenti degli angoli.

I PG dovrebbero decidere di investigare per porre termine a questa persecuzione. L'investigazione in Lampeter è completamente libera: i PG possono visitare tutte le location che desiderano ed hanno completa libertà di movimento.

1.1. Abbandonare Lampeter

I PG non possono, però, abbandonare Lampeter per i seguenti motivi:

- Lo sceriffo Wheble lo ha proibito (potrebbe aver bisogno di ulteriori chiarimenti dai PG) e se i PG tentassero la fuga il loro comportamento risulterebbe troppo sospetto.
- Se i PG provassero a fuggire dal paese con il treno (ne passa uno al giorno), mentre stanno per salire, si materializzerà un *Segugio* nell'angolo di un compartimento.

2. LLAMBEDR SANATORIUM

Il Llambedr Sanatorium è un vecchio ospedale convertito ad asylum per gli affetti da alienazioni croniche. Attualmente è diretto dal Dr. Ian Cook, ex assistente del Dr. David A. Atkinson. L'ospedale è circondato da un giardino maltenuto. Ogni tanto si vede qualche schizofrenico passeggiare fra i cipressi o i rampicanti secchi accompagnato da rudi infermieri.

Attraversato la cancellata esterna ed un viale alberato si raggiunge il monumentale ingresso del sanatorium.

Dall'atrio del pian terreno si accede alle stanze del personale (nell'ala sinistra dell'edificio) ed agli ambulatori (ala destra). Le scale dell'androne conducono alle celle (al primo piano, entrambe le ali dell'edificio) o ai magazzini e all'obitorio (seminterrato). Al piano terreno tutte le finestre sono dotate di inferriate.

2.1. Visitare la location

1. **Intrufolarsi nelle zone vietate al pubblico.** I PG dovranno muoversi silenziosamente all'interno della location, scassinare le porte chiuse o eventualmente sfondarle e neutralizzare il personale di guardia

- ▣ Nascondersi tirato su punteggio dimezzato per muoversi silenziosamente
- ▣ Scassinare margine > 10% non lasciano segni di effrazione



Aggiornare il livello di sospetto.

- ▣ prova di forza contrapposta contro 10 per una porta, 6 per una finestra, 15 per finestre con sbarre.
- ▣ Prova di forza contro 12 per stordire un infermiere di corsia



Aggiornare il livello di sospetto.

2. Corrompere il personale:

- che ignori il loro passaggio (2 £).
- che porti fuori gli oggetti / i referti di interesse (almeno 5 £).
- che lasci aperte le porte permettendo ai PG di intrufolarsi nottetempo (2 £)

3. Convincere il Dr. Ian Cook ad accompagnarli in giro per l'ospedale (vedi dopo come)

4. Una **combinazione delle precedenti** (Esempio: alcuni ottengono dal Dr. Cook di poter visitare l'ospedale, gli altri approfittando del diversivo, si intrufolano nelle zone off-limits).

2.2. I PNG

Infermieri

Per lo più omaccioni dai modi rudi dall'aspetto burbero e trasandato.

Non diranno molto ai PG (temono di essere licenziati se rivelassero informazioni ad estranei) a meno che i PG non siano molto convincenti o non offrano qualche sterlina di guadagno.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	0	tH	0

Possibili domande agli infermieri

- Per cosa è stato ricoverato il professore?

Non saprei dirle di preciso... non sono un dottore. Ma sicuramente non era a posto... Quando siamo andati a casa sua con quel signore, mi sembra si chiamasse Bedford, Horrocks ha dato in escandescenza, si comportava in modo paranoico, opponeva resistenza. Abbiamo dovuto sedarlo per poterlo trasportare qui... E poi di nuovo quando si è ripreso...

- Aveva qualcosa di particolare con sé?

Non ricordo bene, ma mi sembra di sì.

- Come è morto il professore?

Non so... non sono un medico.



DEUS EX MACHINA: Se i PG non scoprono la relazione di internamento di Horrocks (dove si accenna ad un oggetto non identificato), se non domandano in giro, se non hanno alcuna intuizione su dove potrebbe trovarsi l'*Amsera-agoriad*, allora un infermiere li contatterà lasciando un bigliettino da Owen. Dirà di averli visti interessati alla storia di Horrocks, di avere qualche informazione per loro e di essere lieto di fornire le notizie in cambio di qualche sterlina. Quindi racconterà dell'oggetto a cui il professore era ossessivamente attaccato, delle urla di lui la notte in cui è morto (pareva fosse terrorizzato da qualcosa).

Gli assistenti del Dr. Cook

Dottorini impettiti nel loro camice.

Invocheranno il segreto professionale per ogni domanda che interessi un livello di conoscenza > 1. Se però i PG saranno molto convincenti o lasceranno parlare Butler (è un medico anche lui!) potranno ottenere qualche informazione in più (Non si lasceranno corrompere, i medici non hanno di certo bisogno di qualche sterlina...)

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	0, 1, 2	tH	0

Possibili domande agli assistenti di Ian Cook

- Per cosa è stato ricoverato il professore?

Condizione paranoica schizoide, un caso davvero strano... Pensi era convinto che qualcosa avrebbe potuto raggiungerlo sbucando dalle pareti se solo fosse uscito di casa! Abbiamo dovuto sedarlo per poterlo trasportare qui. Purtroppo non abbiamo avuto la possibilità di approfondire: quando si è svegliato qui era estremamente irrequieto ed abbiamo dovuto sedarlo di nuovo. Poi nella notte è morto.

- Aveva qualcosa di particolare con sé?

Aveva un oggetto, lo tratteneva con una tenacia inaudita. Neanche sotto sedativi siamo riusciti ad aprirgli la mano. Siamo riusciti a strapparglielo via solo la seconda volta che lo abbiamo sedato

- Dov'è l'oggetto?

Nei suoi effetti personali. Sono conservati in ospedale in attesa che un parente li reclami. Altrimenti fra qualche mese il Dr. Cook, li darà alla polizia che provvederà a smistarli verso qualche parente.

- Di cosa è morto il professore?

Infarto fulminante. Spesso durante le allucinazioni, i pazienti presentano forte tachicardia e in alcuni casi si può arrivare anche ad infarto.

Il Dr. Ian Cook

E' un uomo di mezza età, alto, corporatura massiccia. Sfoggia con fierezza dei folti baffi a manubrio, vi riceve nello studio seduto dietro alla scrivania. Non appena entrate nella stanza si alza per porgervi la mano in modo molto cordiale ed educato.

Guarda tutti con aria inquisitoria, pur dimostrando nei modi affettazione e cortesia. Se interrogato dai PG risponderà alle loro domande in modo cortese. A meno che i PG non riescano ad conquistarsi le simpatie del dottore, Cook non risponderà alle domande di liv > 2, lasciando intendere che la curiosità dei PG è inopportuna. In tal caso invocherà il segreto professionale.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1, 4

Strategie per ottenere maggiori informazioni dal Dr Cook:

Adulazione. Esempio: James Butler lega con il professore in virtù dell'affinità professionale. (Butler sognava di diventare un coroner!) Dovrà eseguire ripetute prove in **Medicina** per sostenere in modo brillante una conversazione. In tal caso potranno sfruttare l'ospitalità di Cook per visitare l'ospedale.

Raggiro. Esempio: possono richiedere informazioni ed un giro dell'ospedale fingendo di voler ricoverare un parente. Prova contrapposta **Raggiro-Psicologia** con margine sufficientemente alto (>10%) per non instillare alcun sospetto nel Dr. Cook.

Falsificazione di identità. Ad esempio: Benjamin Pearce potrebbe spacciarsi per un ispettore di Scotland Yard (eventualmente falsificando i documenti necessari), che ha ottenuto di occuparsi del caso in virtù della vecchia amicizia con il professore.

■ **Raggiro – Psicologia.** Sottrarre 20% se il tiro in falsificare documenti è precedentemente fallito.



In tal caso aggiornare il livello di sospetto

Possibili domande al Dr. Ian Cook

- Cosa aveva il professore?

Una complessa patologia di paranoia schizoide con frequenti allucinazioni.

- Di cosa è morto il professore?

Infarto, ma non posso aggiungere altro. Voi capiterete... il segreto professionale.

- Aveva qualche oggetto con sé?

Sì, stringeva saldamente qualcosa nelle mani al momento del ricovero. E' stato difficile portarglielo via. Ci siamo riusciti solo la seconda volta che è stato sedato... Un attaccamento morboso verso un oggetto è strano, ma non insolito nei pazienti affetti da paranoia schizoide.

- Possiamo avere gli effetti personali di Horrocks?

No, possono essere restituiti solo in presenza di un testamento o dei familiari del deceduto. La prassi vuole che in caso di mancata richiesta, dopo un mese di tempo, vengano consegnati alla polizia che provvederà a smistarli presso qualche parente o conoscente.

- Possiamo vedere le cartelle di...?

Assolutamente no, non so per chi mi abbiate preso! I referti medici sono coperti dal segreto professionale!

Lancerà un'occhiataccia ai PG, e se tenteranno di corromperlo chiamerà gli infermieri per farli allontanare.



Aggiornate il livello di sospetto

- Prima l'ospedale era gestito dal Dr. A. Atkinson ...

Sì, prima che prendessi in gestione l'ospedale il mio predecessore, il Dr Atkinson, conduceva questo posto in modo non ortodosso... Per fortuna quei tempi sono terminati...

- A cosa allude dicendo che Atkinson gestiva il sanatorio in modo poco ortodosso?

Questioni organizzative...lei intuirà...

La domanda è troppo imbarazzante per ottenere una risposta circostanziata. Il Dr. Cook lascerà intendere con lo sguardo di non poter approfondire.

2.3. Studio di Ian Cook

Lo studio luminoso si affaccia sul parco della clinica. Al centro della stanza un'enorme scrivania in mogano su cui sono disposte con estrema precisione numerose cartelle cliniche. Alle sue spalle due schedari ai lati delle porte vetrate. Sulla parete ovest vedete un'elegante libreria ricolma di volumi medici. Il resto della stanza è arredato in modo elegante e sobrio ma piuttosto impersonale: nessuna foto di famiglia, solo un ritratto, che lo raffigura austero nel suo camice, tra le lauree in medicina appese al muro.

❑ **Individuare nella stanza:** fra le lauree è presenta anche l'attestato di anatomo-patologo.

Schedario del Dr. Cook

Dalle etichette poste sullo schedario si evince che sono contenute le cartelle dei casi dal 1927 al 1932 ordinate cronologicamente.

Tutte le ricerche nello schedario devono seguire un criterio preciso. Non consentite ricerche del tipo: "Tutti i casi strani che riesco a trovare". Si tratta di un Sanatorio quindi tutti i pazienti sono affetti da patologie mentali bizzarre.



Cercare senza un criterio preciso richiede troppo tempo: i PG saranno raggiunti da un Segugio molto prima.

❑ **Scassinare per aprire lo schedario:** margine > 10% non lasciano segni di effrazione



altrimenti aggiornate il livello di sospetto

❑ **Biblioteconomia sullo schedario:** Lo schedario non contiene nulla di utile per l'avventura, quindi qualsiasi parametro di ricerca dei PG non sortirà effetto.

Scrivania del Dr. Cook.

Sono presenti le cartelle dei casi più recenti (dell'ultima settimana)

- **Referto autoptico di Bedford ancora incompleto.** Vi si riportano solo alcune informazioni basilari:

Squarci irregolari e profondi, in alcuni casi passanti attraverso l'intero corpo. I lembi delle ferite sono cauterizzati. Il sanguinamento è avvenuto a causa dalle lesioni interne. Alcune ferite paiono perfettamente circolari e attraversano il corpo da parte a parte.

- **Pratiche di internamento di Horrocks:** Consegnate **Allegato 10**

2.4. Cella del professore

La cella è un cubicolo di circa 2m di lato. La stanza è imbottita e non ammobiliata. Solo un materasso gettato sul pavimento sudicio. Appena entrate nella stanza notate il flebile bagliore emesso da un alone azzurrognolo nell'angolo della cella.

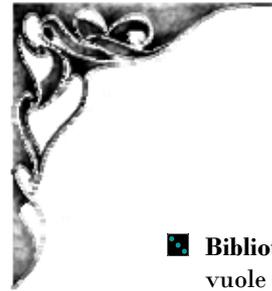
❑ **Individuare sull'alone:** Il bagliore dell'alone è molto flebile.

2.5. Archivio dei referti

I magazzini si trovano nell'umido interrato dell'ospedale. Si tratta di uno stanzone pieno di vecchi scaffali su cui sono disposte numerose scatole.

❑ **Individuare nell'archivio:** Su ogni scaffale è riportata una lettera. Le lettere vanno dalla A alla Z

Le cartelle poste all'interno delle scatole sono ordinate alfabeticamente su ogni scaffale.

- 
- **Biblioteconomia nell'archivio.** Le ricerche sono veloci se si dispone del cognome della persona di cui si vuole cercare la cartella.

IMPORTANTE: La cartella di April Bleyney non è archiviata sotto la B, ma sotto la H di Horrocks (Nel 1932 era prassi comune acquisire il cognome del marito)

Documenti rinvenibili

- Referto autoptico di April (**Allegato 11**)
- Profilo psichiatrico di Emma:

“Il soggetto appare introverso. Talvolta, invece, mostra atteggiamenti aggressivi e pericolosi. La patologia potrebbe essere causata dalla sindrome da gigantismo riscontrata nel soggetto. Si consigliano sedute di terapia elettroconvulsivante

Firmato:

Dr. David A. Atkinson, 1907 ”

Non aggiornate il livello di sospetto per la sottrazione di questi referti. Si tratta di cartelle ormai archiviate ed è improbabile che vengano richieste o consultate a breve termine.

2.6. Magazzino del sanatorio

I polverosi scaffali sono ricoperti di scatoloni contrassegnati con nomi.

Gli scatoloni contengono gli effetti personali dei ricoverati

- **Individuare negli scatoloni.** All'interno delle scatole sono conservati oggetti di vario tipo: abiti, effetti personali di vario genere.

La ricerca richiede poco tempo, se si cerca un nome specifico.

All'interno della scatola del prof. Horrocks troveranno l'**Amsera-agoriad** e poche altre cianfrusaglie di nessun valore.



Se i PG cercheranno nelle altre scatole nella speranza di rinvenire armi / soldi fate apparire un *Segugio*: stanno perdendo tempo inutilmente.

L' Amsera-agoriad

Trovate un oggetto di forma prismatica irregolare poco più grande di una mano. Sembra essere fatto di un metallo-granito estremamente liscio, le sue forme taglienti appaiono perfettamente regolari. Appena sfiorate l'oggetto avvertite contemporaneamente una sensazione di caldo e freddo. L'oggetto sembra essere costituito da 4 segmenti.

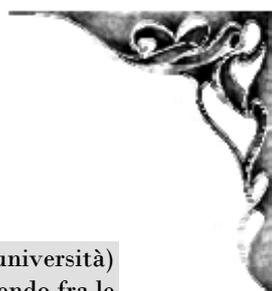
Non appena i PG hanno nelle mani l'oggetto, si risveglia in loro una nuova sequenza di ricordi.

La stanza in cui vi trovate si scompone in piccoli tasselli. Non appena i frammenti scompaiono vi ritrovate in uno spazio buio.

- **Tiri individuare sui PG:** I PG dimostrano 25-26 anni!

- **Tiri individuare sul luogo:** Non riuscite a distinguere un soffitto, né delle pareti, né un pavimento

L'oggetto è composto da vari segmenti che possono ruotare gli uni rispetto agli altri. Inoltre ciascun segmento può essere incastrato nei successivi semplicemente premendolo a” mo’ di fisarmonica!.



Mentre vi guardate attorno spaesati, vedete il professore (come ve lo ricordate dai tempi dell'università) correre incontro ad una luce intensa con aria appagata. Vi si precipita dentro per uscirne stringendo fra le mani l'oggetto. "Eccolo, finalmente è mio!" esclama soddisfatto.

Improvvisamente la luce da cui è stato estratto l'oggetto si affievolisce, mentre numerosi bagliori azzurrognoli compaiono alle vostre spalle. "Presto correte, svelti!" vi urla il professore mentre si allontana nell'oscurità.

Poi la visione si affievolisce.



Al termine della visione i PG si ritroveranno nel magazzino del sanatorio, nell'angolo della stanza sta iniziando a comparire un alone bluastro.

2.7. Dispensa

Se i PG dormono in strada per evitare i *Segugi*, né si azzardano ad entrare nei luoghi chiusi è probabile che siano a corto di cibo. Possono prendere dalla dispensa dell'ospedale i viveri fino ad un massimo di 1 giorno a testa. Oltre sono impacciati nel trasporto e l'ammanco sarebbe evidente.

Se i PG sottraggono una modesta quantità di cibo non aggiornate il livello di sospetto.

2.8. Stanza autoptica

La stanza è completamente rivestita di mattonelle bianche. Al centro il tavolo per le autopsie, il lavabo prospiciente ancora sporco di sangue, su un tavolino di metallo sono disposti i vari strumenti chirurgici tra i quali un seghetto per ossa. Sul lato nord della parete una grossa ghiacciaia.

La ghiacciaia

Aprendo la ghiacciaia vi trovate di fronte il cadavere di William Bedford

- **Individuare sul cadavere:** le ferite sul corpo di William sembrano profonde ma cauterizzate.
- **Medicina sul cadavere:** Si tratta di squarci irregolari e profondi, in alcuni casi passanti attraverso l'intero corpo. (**margine > 5%**) I lembi delle ferite sono cauterizzati, bruciati come da un acido. Il sanguinamento non è avvenuto dai lembi della ferita ma dalle lesioni interne. (**margine > 10%**) Alcune ferite sono perfettamente circolari e passano il corpo da parte a parte, potrebbero essere state inflitte con un punteruolo anche se sono troppo regolari...

Nel caso i PG vedessero per la prima volta il cadavere eseguire il tiro SAN: 1/1D6

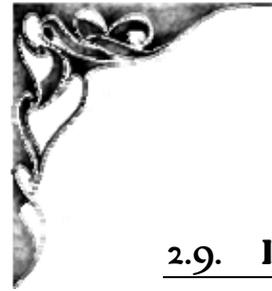
Sottrarre oggetti.

I PG potrebbero sottrarre uno degli strumenti chirurgici dalla stanza da usare come arma (Il seghetto è l'unico strumento utile in tale senso).



Aggiornate i livello di sospetto per la sottrazione di uno strumento chirurgico che non passerà inosservata.

	Danno	Prob base	P.ti danno
Seghetto chirurgico	1D6	25%	15



2.9. Infermeria

La stanza dell'infermeria contiene solo una lettiga nascosta dietro una tendina ingiallita. Nella stanza è presente inoltre un armadietto per i medicinali chiuso a chiave.

L'armadietto dell'infermeria

- ❑ Scassinare: margine > 10% non lasciano segni di scasso.
- ❑ Prova di forza contro 20 per sfondare il lucchetto.

Il rumore attirerà gli infermieri di turno. Se sono stati prezzolati per ignorare i PG li redarguiranno e chiederanno un extra per tacere dell'accaduto: 1£. (D'altro canto potevano pagare per farselo aprire!).

All'interno dell'armadietto si trovano una serie di sedativi / eccitanti tra cui 4 boccette di morfina (Henry of Pencarrow dovrebbe prenderla al volo...è un sostituto dell'oppio!).



Aggiornate il livello di sospetto per la sottrazione dei medicinali.

2.10. Altre stanze

Qualunque i PG desiderino visitare, anche se non vi troveranno informazioni né indizi utili.



Se girano a casaccio perdendo tempo in indagini palesemente inutili, fate apparire un *Segugio*.

3. ST. DAVID COLLEGE

ATTENZIONE: Gli effetti del livello di follia non devono essere conteggiati qui! Il campus è una città nella città quindi le voci sul conto dei PG non si sono ancora diffuse al St. David College.

L'università di Lampeter è composta da un vero e proprio quartiere a pianta quadrata (500 m per lato circa). Gli edifici, austeri ed imponenti, sono interamente realizzati con massicci mattoni di granito grigio secondo i dettami dello stile vittoriano neogotico.

Il campus è composto principalmente da 7 edifici posti agli angoli del perimetro e in corrispondenza di metà versante per tre dei quattro lati. Ogni palazzina è collegata alla successiva da un porticato. Le sette palazzine corrispondono ai sette dipartimenti: matematica, medicina, antropologia, legge, letteratura, storia, scienze naturali.

Sul lato ovest si trova l'ingresso, sovrastato da un edificio a due piani (contenente gli uffici del rettorato) e dalla torre dell'orologio che scandiva ritmicamente le vostre ore di lezione. Sul portale di ingresso campeggia lo stemma del college: un vescovo ritratto in posa da orazione, sotto il motto del college, "*Gair Duw Goreu Dysg*" (lett. "*La parola di Dio è il miglior insegnamento*").

Al centro del cortile si trova l'antica aula magna, comunicante con la piccola cappella di St. David, e la biblioteca dei fondatori (Founders Library). Le biblioteche tematiche sono allestite nelle palazzine dei dipartimenti.

All'interno di ogni palazzina si trovano anche gli appartamenti dei docenti titolari, mentre i dormitori degli studenti sono disposti su due piani, sopra i portici che collegano i vari edifici, o nella piccole palazzine sparpagliate a ridosso dei muri di cinta del campus. Tutto il campus sembra ospitare non più di 300 studenti.

3.1. Visitare la location

I PG sanno muoversi all'interno campus e possono farlo in completa libertà prima dell'orario di chiusura del corpus (9 pm). A parte piccoli particolari (la divisa dell'università, la divisa della goliardia, il busto del rettore) nulla sembra essere cambiato. Tuttavia non dispongono di molte informazioni riguardo al corpo docente: probabilmente i loro insegnanti saranno ormai andati in pensione da tempo. Semplicemente chiedendo a qualche studente riusciranno ad avere una panoramica sui professori più importanti dell'università / direttori dei vari dipartimenti.

3.2. I PNG

- **Ablett, Martin:** teologia, studi religiosi. Attuale rettore.
- **Abram, Andrew:** storia. Era uno dei professori dei PG, collega e amico di Horrocks
- **Andreopoulos, Andreas:** teologia e studi religiosi. Vecchio compagno di corso di Samuel C. Dodgson
- **Arthur, Christopher:** direttore del dipartimento di matematica
- **Attala, Lucilius:** direttore del dipartimento di scienze naturali
- **Austin, David:** direttore del dipartimento di antropologia
- **Ayre, Thomas:** direttore del dipartimento di materie classiche



I PG possono avvalersi di “piccole tattiche” per evitare di rimanere troppo tempo in una stanza. Ad esempio possono chiedere ai professori con cui parleranno di discutere camminando all’aperto nel campus, ecc...

Martin Ablett, il rettore

Il rettore Ablett è un vecchietto poco più alto di un 1.60. Cammina ricurvo appoggiandosi ad un bastone decorato. Vi accoglie con inaspettata cortesia. Lo studio è poco illuminato, completamente invaso da libri, la maggior parte disordinatamente riposti negli scaffali, gli altri sono disposti per terra in pile ordinate. Nell’unico angolo libero della stanza si trova un leggio con un tomo aperto.

Il rettore Ablett è un uomo straordinariamente colto. Conosce a perfezione le materie umanistiche, soprattutto la teologia. Durante la conversazione citerà numerosissimi autori con estrema precisione, ma senza mostrarsi supponente (“Credo di ricordare, ma potrei sbagliarmi, che un certo... scrisse ... nel ... il trattato...”). La citazione sarà estremamente precisa, nonostante Ablett la faccia passare come semplice reminiscenza). Ablett non è a conoscenza di informazioni particolarmente utili per i PG: ai tempi delle dimissioni di Horrocks non era ancora arrivato a Lampeter.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1
EH	0	tH	0, 1

Possibili domande ad Ablett.

- Può garantire per noi per l’accesso alla sala dei manoscritti?

I testi custoditi lì dentro sono molto rari e preziosi. Non posso garantire per persone che non conosco.

- Abbiamo rinvenuto questo manoscritto [mostrano la pagina strappata del libro di occulto] / questo oggetto [mostrano l’*Amsera-agoriad*] saprebbe dirci di cosa si tratta?

Non ho conoscenza in merito, provate a rivolgervi a qualcun altro.

- Horrocks ha lasciato degli oggetti all’università che non è più passato a riprendere, potremmo vederli?

Credo non sia possibile.

■ **Raggirare:** (Esempio: stiamo andando a casa sua, li potremmo portare direttamente a lui).

■ **Persuasione:** per convincere

- Possiamo vedere la lettera di dimissioni di Horrocks?

Certo, la faccio trovare dalla mia segretaria...

Si tratta di una normale lettera di dimissioni: non vi è indicata alcuna motivazione addotta da Horrocks.

Andreopoulos, Andreas, teologia e studi religiosi

Un uomo di mezza età dall’atteggiamento composto e serio. Vestito in modo classico, non cambia mai espressione e non cede ai sentimentalismi. Il suo studio è spartano, la scrivania sobria, la libreria alle sue spalle custodisce solo pochi volumi ma di gran pregio.

Parla con estrema calma ponderando bene le risposte. Se Dodgson tenterà di coinvolgerlo nel ricordare i bei tempi andati, Andreas contraccambierà senza lasciarsi trasportare troppo. Sottolineerà solo il cambiamento di carattere di Dodgson.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1
EH	0	tH	0, 1, 2

Possibili domande ad Andreopoulos

- Ti ricordi cosa abbiamo fatto la notte dell'antivigilia della nostra laurea?

Se non ricordo male siete usciti con il professore per andare a festeggiare. Immagino vi siate presi una bella sbornia...

- Sai perché il professore non è venuto alla nostra laurea?

Effettivamente... ora che mi ci fai pensare mi ricordo della sua assenza, ma non saprei dirvi il perché.

- Abbiamo mai fatto qualcosa di insolito dopo aver partecipato ad una riunione del circolo?

Non che io ricordi.

- Puoi garantire per noi per l'accesso alla sala dei manoscritti?

I testi custoditi lì dentro sono molto rari e preziosi. Non potrei garantire per persone che non conosco. Se dovesse succedere qualcosa...

■ Persuadere: per convincerlo

- Abbiamo rinvenuto questo manoscritto [mostrano la pagina strappata del libro di occulto] / questo oggetto [mostrano l'*Amsera-agoriad*] sapresti dirci di cosa si tratta?

Non ho conoscenza in merito, provate a rivolgervi a qualcun altro.

Abram, Andrew, storia

Un vecchietto vispo e loquace. All'epoca dell'università era famoso per la sua prodigiosa memoria. Appena gli andate incontro vi guarda con aria interrogativa per poi esclamare: "Benjamin, Henry, James, Thom... anzi no... Robert, (Samuel)! Mi sembravate volti conosciuti!"

Adesso Abram ha 76 anni ma è ancora perfettamente in grado di insegnare. Amico ed ex-collega del professor Horrocks ha preso possesso dell'ufficio dell'amico dopo le sue dimissioni. Ha raccolto tutti gli effetti personali del professore tentando di restituirli a lui in persona; Emma, però, non lo ha fatto avvicinare ad Horrocks, quindi gli oggetti del professore sono finiti nel polveroso solaio dell'università.

Abram ha cercato di contattare il professore più volte via lettera o di persona, ma alla fine si è arreso ritenendo la loro amicizia ormai terminata. Se i PG riescono a simpatizzare con Abram, questi rivelerà di essere rimasto accanto al professore nei momenti difficili dopo la morte di April e di essere sconvolto per l'improvviso allontanamento del professore.

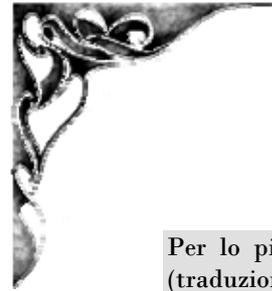
Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1, 2
EH	0, 1	tH	0, 1, 2

Possibili domande ad Abram

- Horrocks le ha lasciato qualcosa da custodire/in affidamento/ecc...

Nulla, solo gli oggetti nell'ufficio che non è passato mai più a riprendere.

- Cosa c'era negli oggetti che il professore ha lasciato qui?



Per lo più libri di esoterismo presi in prestito dalla biblioteca dei fondatori, svariati appunti suoi (traduzioni, note, ecc...) e qualche soprammobile. Ah...una foto della moglie!

- Dove sono finiti gli oggetti del professore?

Ho provato a restituirglieli, ma una volta a casa sua, la governante di Joseph, Emma, mi ha impedito di entrare. Diceva che il professore non voleva essere disturbato. Allora ho provato a contattarlo via lettera, ma non mi ha mai risposto. Alla fine mi sono arreso e ho consegnato tutto all'università. Credo che ora siano da qualche parte negli archivi o in solaio

- Vi siete mai sentiti con Horrocks?

Ho provato ad andare qualche volta a casa sua, ma la governante di Joseph, Emma, mi ha impedito di entrare. Diceva che il professore non voleva essere disturbato. Allora ho provato a contattarlo via lettera, ma non mi ha mai risposto, alla fine mi sono arreso.

- Ha mai visto quest'oggetto [mostrano l'Amsera-agoriad] / questo manoscritto [mostrano la pagina strappata del libro di occulto] / sa di cosa potrebbe trattarsi?

No, non saprei... mi sembra un testo della nostra sala dei manoscritti. Lasciatemelo per qualche ricerca.

- Fra i testi del professore era presente anche l'*N anadnabyddus uchafiaid*?

Tutti i testi che ho trovato qui erano della biblioteca e li ho fatti restituire. Comunque non mi pare ci fosse un testo della nostra sala dei manoscritti.

- Può garantire per noi per l'accesso alla sala dei manoscritti?

I testi custoditi lì dentro sono molto rari e preziosi. Non potrei garantire per persone che non conosco...

■ **Persuasione:** per convincerlo



DEUS EX MACHINA:

- Se i PG hanno mostrato il manoscritto al professor Abram, ma non hanno pensato di andare in libreria nella sezione dei manoscritti antichi, allora il giorno dopo Abram li contatterà dicendo di ricordare un testo di occulto conservato presso la Founders library da cui sembrerebbe essere stata strappata quella pagina.
- Se i PG non arrivano a capire che il libro di occulto è conservato negli oggetti personali del professor Horrocks o non vogliono andare a rovistare nel solaio dell'università, allora sarà Abram a recuperare la pagina del manoscritto e li avviserà il giorno dopo dicendo loro che le domande riguardo ad Horrocks lo hanno incuriosito. Così ha fatto recuperare gli oggetti personali di Joseph rinvenendovi la pagina di un antico manoscritto, quindi ha avvisato i PG pensando che la cosa avrebbe potuto interessarli.

Arthur, Christopher - Matematica

Un omeone austero, vi guarda dall'alto in basso. Appena chiedete di parlare con lui, vi conduce nel suo ufficio, ordinato e pulito in modo quasi maniacale. Si appoggia sullo sproporzionato schienale della sedia e vi fa cenno di accomodarvi, ma nello studio non sono presenti altre sedie.

Durante la conversazione si limiterà ad annuire proferendo poche e laconiche parole. Più i PG porranno domande più sospirerà lasciando intendere, con una certa arroganza, che i PG lo stanno annoiando.

Attala, Lucilius - Scienze naturali

Si tratta di un uomo pelato, alto e magro. Si sistema in continuazione gli occhiali sul naso adunco per poi accarezzarsi immediatamente i sottili baffi, incespica spesso sulle parole. Lo studio, una piccola stanzetta mal illuminata, è interamente invaso da oggetti bizzarri esposti per lo più in una capiente vetrina dietro alla stretta scrivania: un microscopio ottico con il corpo in legno, un modello di cranio frenologico con le misure diametrali, alcuni organi conservati in formaldeide.

Durante la conversazione si interromperà in continuazione per soffiare dalle narici, schiarirsi la voce, strizzare e strabuzzare gli occhi in vari modi, oppure per pulirsi gli occhiali sul camice. Si tratta di tic nervosi e se i PG lo fisseranno si scuserà prontamente arrossendo.

Austin, David - Antropologia

Un uomo elegantemente abbigliato curato nell'aspetto, capelli impomatati e baffi appena rasati. Lo incontrate nei corridoi mentre cammina impettito e con al seguito un folto gruppo di assistenti.

Lo studio è molto spazioso e ben illuminato. Al centro della stanza troneggia la sua ampia scrivania, dietro al tavolo una libreria sobria ed elegante, mentre in un angolo della stanza i tavolini su cui lavorano i suoi assistenti.

Risponderà ai PG con tono roboante anche alle domande più elementari, cercando di far sfoggio della sua oratoria e della sua cultura.

Ayre, Thomas Materie classiche

Rubicondo, col naso arrossato, sicuramente ama il vino, i banchetti, i festeggiamenti. Sorride, anzi ride, in modo esuberante. Vi conduce in un piccolo studio completamente ingombro di carte. Sposta vari incartamenti dalle sedie, quindi vi fa accomodare.

Un uomo disponibile e allegro. Adora rispondere alle domande in tono sarcastico ed ama lo humor nero. Scherzerà in continuazione (a volte anche in modo inopportuno) al punto che sarà impossibile sostenere un discorso serio con lui.

I professori non dispongono di molte informazioni sul conto di Horrocks. Molti hanno ottenuto la cattedra in tempi relativamente recenti e non hanno mai conosciuto il professore, altri che lo conoscevano semplicemente di vista non hanno mai stretto i rapporti con Horrocks.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1
EH	0	tH	0

Possibili domande ai professori

- Abbiamo rinvenuto questo libro / quest'oggetto. Sa di cosa potrebbe trattarsi?

Credo di non aver mai visto una simile cosa in vita mia.

- Può garantire per noi per l'accesso alla sala dei manoscritti?

I testi custoditi lì dentro sono molto rari e preziosi. Non potrei garantire per persone che non conosco. Se dovesse succedere qualcosa la responsabilità sarebbe mia... voi capite



Intervistandoli, i PG perderanno soltanto del tempo prezioso. Se vorranno ascoltare il parere di tutti i professori (pur intuendo l'inutilità dalle noiose conversazioni) fate pure apparire un Segugio.

3.3. Il sotterraneo dell'università.

Dal dipartimento di letteratura si accede al sotterraneo imboccando la vecchia scalinata che conduce agli archivi del dipartimento. Al termine del corridoio, dove prima sorgeva l'accesso alle fondamenta dell'università, si trova ora una porta murata che blocca l'accesso ai sotterranei.

☒ **Prova di forza** per smuovere qualche mattone.

Scendete una ripida scalinata riuscendo a sfruttare la debole luce che viene dalle vostre spalle, ma fatto qualche gradino vi trovate nell'oscurità completa.

☒ **Prova di DES** per non inciampare negli scalini malmessi, altrimenti 1d2 danni. (Vale anche per la salita)

- Se i PG hanno un accendino/torcia possono proseguire
- Se i PG proseguono al buio DES/2 per non cadere, altrimenti 1D2 di danno. (Vale anche per la salita).

La scalinata procede tortuosa nelle viscere dell'università. Ora i ricordi si fanno più nitidi. La scala conduce direttamente sotto le fondamenta: lì vi incontravate. Fatto qualche altro gradino, vi trovate infatti in un ampio spazio popolato da fitte colonne e sovrastato da una volta a botte: si tratta dei pilastri su cui poggia l'intero edificio. Al centro della sala vi riunivate attorno ad una lampada a gas per leggere le opere del decadentismo francese, o dei i crepuscolari italiani...



Nei sotterranei non è presente nulla di interessante. Se i PG si attardano è il posto ideale per far apparire un *Segugio* (da un angolo in basso: in alto ci sono le volte...). Se i PG stanno fuggendo i tiri in DES sulle scale dovranno essere eseguiti con punteggio dimezzato. [DES/2 per salire le scale di corsa se dotati di lampada o accendino. DES/4 se al buio]. Cadendo i PG si procureranno 1D2 di danno e rischieranno di essere raggiunti da un *Segugio*.

3.4. I dormitori

Sono situati nelle palazzine a ridosso dei muri del campus oppure disposti su due piani sopra i portici che collegano i dipartimenti. Nei lunghi corridoi si affacciano le porte della stanze. Le ricordate piccole, mal illuminate, anguste. Ma il poco spazio è un maggiore incentivo per studiare di meno, soprattutto se si condivide la stanza con 2/3 amici...

Se i PG lo desiderano, potranno facilmente ritrovare le stanze che occupavano ai tempi dell'università.

All'interno dei dormitori i PG potranno trovare qualche universitario. Risponderà educatamente alle loro domande ma senza fornire elementi utili all'indagine.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	-
EH	-	tH	-



Nei dormitori non troveranno alcun indizio utile e se si attarderanno troppo a bighellonare saranno raggiunti da un *Segugio*.

3.5. La libreria dei fondatori

Il vecchio edificio in stile neogotico a pianta quadrata si trova al centro dell'area del campus, separato dai dipartimenti e dalle altre costruzioni. L'austera libreria è intensamente frequentata da studenti e professori.

Superato l'androne entrate all'interno della libreria: numerosi tavoli da lettura e leggio sono disposti al centro della sala, grandi librerie a due piani sono disposte lungo le pareti, regolarmente intervallate dalle vetrate a sesto acuto e dalle scalette usate per accedere ai ripiani più alti. Dalle finestre filtra poca luce, la maggior parte dell'illuminazione deriva da lampade disposte sui tavoli da lettura.

Dall'ambiente principale si accede, tramite un spesso porta chiusa a chiave, alla sezione dei manoscritti più antichi. Ai tempi dell'università l'accesso alla sale era proibito per chi non fosse un docente. Sul lato opposto si trova l'emeroteca: la raccolta di riviste scientifiche e dei giornali locali.

Il bibliotecario, Francis Harris

All'interno della sala, dietro ad un piccolo banco, si trova il bibliotecario, un uomo magro di mezza età. Ogni tanto scruta nella sala attraverso le spesse lenti dei suoi occhiali

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	-	tH	-

Possibili domande:

- Possiamo entrare nella stanza dei manoscritti?

Serve un'autorizzazione del rettore o bisogna essere accompagnati da un docente.

- Esiste un catalogo dei testi?

Sì: uno per i testi da consultazione libera (quelli nella sala), un altro per la sala dei manoscritti.

- Esiste un registro della biblioteca? Possiamo consultarlo?

Esiste ma, anche se non ci vedo nulla di male, il regolamento lo proibisce...

☞ **Persuasione:** per convincere / corrompere.

- I libri sono inventariati?

Sì, periodicamente, per verificare le avvenute restituzioni.

Il registro della biblioteca

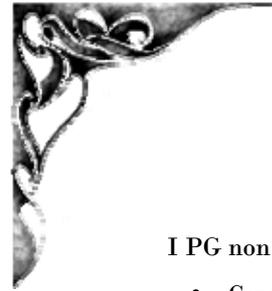
Registra i libri presi in prestito, la durata del prestito e chi lo ha effettuato. Il registro viene aggiornato quotidianamente e conta migliaia di voci.

Analizzare interamente il registro è impensabile. L'unica ricerca possibile in tempi ristretti consiste nel consultare i prestiti relativi ad 1 anno particolare. (la ricerca dura comunque un quarto d'ora se eseguita da 4 persone...)

☞ **Biblioteconomia.** Il professor Horrocks ha preso in prestito numerosi libri di occulto dalla sala di consultazione generale: vari testi di storia, semiotica gallese (anno di prestito 1919) e numerosi libri di cartografia e astronomia (a partire dal 1920). Tutti i libri sono stati regolarmente restituiti anche se dopo qualche mese. Tutti i prestiti si interrompono dopo Luglio 1923.

Possibili azioni

- Consultare i testi presi in prestito anni prima dal professore



I PG non hanno competenze tali da poter consultare i testi velocemente. Impiegherebbero settimane!

- Cercare note/foglietti del professore nascosti/lasciati nei libri (ad esempio sotto le copertine)

Assolutamente nulla. Improbabile che siano rimaste dopo tanti anni.

- Cercare riferimenti fra i titoli

■ **Storia/Oculto:** I testi di occulto sono variegati: non sembrano avere a che fare con un unico argomento. Quelli di storia sono tutti relativi alle popolazioni locali ed alle storie druidiche. Anche i testi di cartografia si riferiscono per lo più al circondario di Lampeter.



Se la ricerca diventa troppo pedante, pur essendo palesemente inutile, fate apparire un Segugio

3.6. La sala dei manoscritti

Vi si accede solo se docenti dell'università o per autorizzazione del rettore / sotto garanzia di qualche professore.

All'interno della sala circolare esiste un'ampia collezione di pregevoli manoscritti. Alcuni risalenti addirittura al XIV sec.

■ **Biblioteconomia:** Svariati testi anche di occulto.

Possibili azioni.

- Esaminare tutti i testi di occulto.

L'analisi dettagliata anche solo di un testo richiederebbe diversi giorni.

Il registro della sala dei manoscritti.

I manoscritti di questa sala possono essere consultati solo qui dentro e non possono essere presi in prestito.

Il registro della sala dei manoscritti (molto meno corposo) riporta, per ogni visita, il nome delle persone ed il manoscritto consultato.

■ **Biblioteconomia:** Analizzare i registri degli ultimi anni sarebbe lungo (qualche ora) ma il tempo della ricerca potrebbe essere ridotto restringendo il campo di ricerca ad un periodo di soli 2-3 anni. Sui registri della sala scopriranno numerose e frequenti visite (diverse al giorno) del professor Horrocks, venuto per consultare il manoscritto: *'N anadnabyddus uchafiaid*. Tutte le visite sono nel periodo 1920-21. Improvvisamente, nel 21, le visite si sono interrotte.

Consultare il *'N anadnabyddus uchafiaid*

Il testo sembra molto complesso, molte le parti scritte in gallese antico e quindi incomprensibili per i PG. Per analizzarlo ci vorrebbero giorni, forse settimane.

■ **Individuare:** Manca una pagina nel libro, sembra sia stata strappata.

3.7. L'emeroteca

Contiene un enorme raccolta di riviste scientifiche e del giornale locale nel periodo 22-32. I giornali e riviste più vecchie sono conservate nel seminterrato della biblioteca.

■ **Biblioteconomia nell'emeroteca:** la ricerca sarebbe troppo lunga. Si possono restringere i tempi cercando un anno particolare.

- 
- ❑ **Individuare nel seminterrato:** Esiste un deposito di libri [improponibile una ricerca, sono accatastati in modo casuale] e la collezione di riviste / giornali del periodo antecedente al 22 (questi sono in ordine).
 - ❑ **Biblioteconomia fra i giornali:** E' possibile impiegare un tempo relativamente breve per la ricerca solo restringendo il campo di ricerca ad 1 anno particolare. Nel giornale del 25 Aprile 1913 troveranno l'articolo riguardo alla morte di April. Consegnare l'**Allegato 12 (prima parte)**. Solo se i PG chiedono di controllare anche i giorni successivi (per eventuali sviluppi della vicenda) troveranno un ulteriore articolo legato al precedente e datato 27 Aprile 1913. Consegnate **Allegato 12 (seconda parte)**.



Se i PG si intestardiscono in ricerche troppo lunghe e generiche fate apparire un *Segugio*.

3.8. Il solaio dell'università

Si tratta di un enorme magazzino contenente i reperti più disparati.

Vi si può accedere:

- con il permesso del rettore
- intrufolandosi

- ❑ **Individuare nel magazzino:** Se i PG hanno idea di cosa cercare, la ricerca non durerà troppo a lungo. Alla fine troveranno la pagina da Horrocks dal '*N anadnabyddus uchafiaid*. Consegnate **Allegato 13**.



Se le ricerche sono eseguite alla cieca fate apparire un *Segugio*.

3.9. Altri luoghi dell'università

La mensa

I PG potrebbero aver dormito all'aperto negli ultimi giorni e/o rifiutarsi di entrare nei luoghi chiusi se non strettamente necessario per lo svolgimento delle indagini. In tal caso potrebbero avere avuto difficoltà nel reperire cibo o nel nutrirsi. E' possibile rubare dalla dispensa universitaria un po' di cibo (bastevole per 1 giorno a testa), previa la riuscita di un tiro:

- ❑ **Intrufolarsi.**



4. HORROCKS LODGE

La tenuta di Horrocks si trova poco fuori Lampeter. Si tratta di una vecchia villa costruita in mattoni rossi e legno. La casa sembra decisamente trascurata: il giardino è incolto mentre la facciata è stata inghiottita da tempo da un rampicante troppo cresciuto, le imposte delle finestre sono sbiadite, gli infissi sverniciati.

Sul retro della casa si nota immediatamente una struttura posticcia. La costruzione poco più alta della tenuta sembra essere stata realizzata in tempi recenti con grossi mattoni squadri.

Sul retro della casa si estende il parco della tenuta.

4.1. Emma Wheble

Emma è una donna dall'aspetto grottesco. E' alta più di 2 m (2.22 m).

La testa è ovale, molto più della norma. L'arcata sopracciliare sporgente copre quasi gli occhi. Le palpebre sono arrossate, anche le nocche, i capelli raccolti in un'acconciatura malfatta sembrano finti. Indossa un sobrio abito da governante.

Emma si mostrerà cordiale con i PG, ma solo apparentemente. Teme infatti che i PG, investigando, possano scoprire il suo coinvolgimento nella morte di April. D'altra parte Emma è un'antagonista intelligente: sa che osteggiando apertamente i PG potrebbe suscitare ancora più sospetti.

- Fino a che la conversazione verterà su argomenti generici, Emma asseconderà in modo cordiale le richieste dei PG, rispondendo vagamente e senza fornire alcun elemento utile.
- Alle domande riguardanti il professore risponderà in modo generico senza aggiungere nulla a quello che i PG lasceranno intendere di sapere.
- Se le domande si fanno particolareggiate dichiarerà di non sapere nulla. Dirà che il professore non si confidava con lei e lei non si impiccava degli affari del professore, si prendeva solo cura di lui, mentre Horrocks si dedicava a tempo pieno ai suoi studi.
- Se i PG accenneranno ad April, Emma mostrerà insofferenza per la domanda (Emma odiava April). Nelle risposte ribadirà più volte che era lei a prendersi cura di Joseph.
- Se i PG diventano insistenti: si infurierà e cacerà via i PG.
- Infine se i PG si porranno in modo aggressivo (aggredendola o minacciandola) nei confronti di Emma, questa si infurierà, aggredirà verbalmente i PG, li minaccerà, ma se non riuscirà ad allontanarli dalla tenuta subentrerà il secondo meccanismo di difesa: la catatonìa. Emma cadrà apparentemente in uno stato di incoscienza, avrà gli occhi aperti ma non reagirà agli stimoli esterni. (James Butler dovrebbe soccorrerla essendo un medico).

■ **Tiro contrastato in Psicologia (PG) – Raggirare (Emma)** per capire che Emma omette qualcosa dalle risposte o per notare piccole incoerenze.

■ **Tiro in Psicologia** per accorgersi dell'atteggiamento morboso di Emma nei confronti del professore.

Quello che Emma sa:

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1, 2, 3
EH	0, 1, 2, 3, 4	tH	0, 1, 2 (non sa del circolo)

Quello che Emma mostra di sapere:

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1, 2
EH	0, 1	tH	0, 1

Possibili domande ad Emma

- Vede l'alone blu? [nel salotto]

No, quale?



Aggiornare livello di follia.

- Possiamo girare nella casa?

Assolutamente no, non so cosa pensiate di trovare!

- Cos'è quella chiazza sul muro? [In riferimento al quadro mancante in salotto]

Semplicemente un quadro che si era rovinato. Comunque non sono affari vostri.

Il quadro era l'autoritratto regalato da April ad Horrocks che ora Emma, morto il professore, ha prontamente distrutto.

4.2. Emma ed Harry Wheble

Se i PG torneranno una seconda volta alla tenuta Horrocks (in un qualsiasi momento della giornata), vedranno lo sceriffo Harry Wheble che si reca dalla sorella.

Volendo, potranno origliare alla finestra del salotto dove i due PNG stanno parlando:

IMPORTANTE: Il dialogo contiene indizi per i PG e DEVE ESSERE LETTO INTEGRALMENTE.

Emma: “Ascolta, Harry: ricordi quello che mi hai fatto quando ero bambina? Tu eri il primo fra tutti ad umiliarmi! Ti ho perdonato, Harry? Certo che ti ho perdonato... e ora tu sei colpevole quanto me”.

Harry: “Ma, Emma, io li sto facendo tenere sott'occhio. Non posso incarcerarli, non ho appigli! Per ora stanno solo facendo domande in giro, non posso fermarli solo per questo. Certo si comportano in modo strano, ma...”

Modificare la frase in modo coerente con il livello di follia dei PG.

Emma: “Tu sei colpevole quanto me. Se fanno domande ci scoprono, Harry, e tu non vuoi che questo succeda... devi fermarli...fai sparire tutto...”

Harry: “Non posso, se qualcosa sparisse sarebbe ancora più evidente! Ti ricordi? Riuscimmo a mettere tutto a tacere! Il referto non dice nulla... anche se lo leggessero non potrebbero concludere nulla. Inoltre è passato tempo e la gente dimentica... Ma appena avrò un pretesto li farò ingabbiare, anche solo per una notte... giusto per farli capire che non sono più desiderati qui!”

Se i PG intervenissero adesso cercando di smascherare i complottanti forniranno il pretesto che Wheble cerca. Saranno accusati di violazione di proprietà privata ed arrestati per 1 notte. Nella cella cubica troveranno la morte per mano dei *Segugi*.

4.3. Perquisire la casa di Horrocks

CASO 1: Neutralizzano Emma con la forza.

Aggredendo violentemente la donna esiste il rischio concreto che Emma possa morire. I PG dovrebbero impedirlo, soprattutto Butler (è un medico!).



In ogni caso saranno accusati di aggressione, violenza, violazione di proprietà privata (ed eventualmente omicidio).

CASO 2: Neutralizzano Emma con dei calmanti rubati in sanatorio



I PG saranno accusati di aggressione, violenza, violazione di proprietà privata.

CASO 3: Si intrufolano nella casa quando Emma è assente (esce per andare a fare la spesa)

❑ Scassinare su porte chiuse

❑ Prova di forza contro 9 per sfondare porte



Aggiornare il livello di sospetto in base al tipo di effrazione

CASO 4: Si introducono di nascosto nella casa passando dal lucernario della stanza ovale

❑ **Arrampicarsi:** assegnate un bonus del 20% se si aiutano con corde o altro. Se cadono (altezza 6 m) applicate la regola dei danni per caduta.

4.4. Il salotto

Il salotto è arredato in stile retrò. La stanza non deve essere molto frequentata: tende, divani e mobili sono impolverati, la stanza ha un odore stantio. Accanto al divano, in corrispondenza dell'angolo, si trova un alone azzurrastrò come quelli che avete visto in taverna.

Dall'altra parte del salotto un camino con della brace spenta e sul muro l'impronta di un quadro mancante.

Dovrebbe apparire strano che in una stanza non frequentata sia stato acceso il camino.

❑ **Oculto/Individuare** sull'alone: è molto sbiadito. Paragonandolo a tutti quelli che avete già visto, si direbbe il più il vecchio.

❑ **Individuare nel camino:** Un lembo di tela è resistito alle fiamme: sembrerebbe essere un dipinto. Si intravede solo una mano femminile. Frugando ancora nella cenere trovate anche un pezzo di cornice con attaccata una targhetta di metallo annerita: "April". Sul retro della tela una dedica:

"al mio caro amore...

Che il tempo ma...

Apri..."

La scritta è incompleta per via delle bruciature sui bordi: si tratta della dedica di April.

4.5. Il parco della tenuta Horrocks

Alle spalle della tenuta di apre il vasto parco. Sul retro della casa si trova un roseto ormai in rovina e una vecchia serra dai vetri anneriti.



In mezzo ai cespugli un piccolo viale lastricato conduce ad una grande statua. Il vialetto non è curato da molto tempo, in mezzo alle pietre è cresciuta erbaccia. Anche il basamento della statua è coperto da cespugli di edera e ortiche. La statua ritrae Orfeo mentre tenta di trattenere Euridice. Le mani dei due si sfiorano ma non sono strette in una presa salda: Orfeo sta perdendo la sua amata.

📌 **Individuare sul basamento:** le erbacce coprono l'epitaffio sul basamento della statua:

*Mia Euridice, nulla ci separerà,
non le sconfinare distese dello spazio,
non gli smisurati eoni del tempo*

Il tuo Orfeo

La statua rappresenta la tomba di April che il professore ha fatto disporre qui per potere avere vicino la moglie. L'incuria deriva dal fatto che Emma non si occupava della manutenzione del giardino (tanto meno della tomba dell'ex rivale in amore), mentre Horrocks non voleva uscire dallo studio circolare.

Il laghetto della tenuta Horrocks

Il sentiero che parte dal giardino sul retro della tenuta conduce direttamente ad un piccolo molo che si protende nelle acque torbide del laghetto. Al pontile è ormeggiata una piccola barchetta ormai incagliata nel fondale della riva. Il legno della barca è marcio e la rende inutilizzabile.

Nessun indizio utile

E' probabile che i PG tentino di recuperare qualcosa / perquisire il fondale del lago. Per quanto appaia surreale è una possibilità da non sottovalutare. Ovviamente i PG non potranno: non dispongono di scafandri / imbarcazioni e l'acqua fangosa non permetterebbe comunque di vedere molto.

4.6. Disseppellire April

Disseppellire un cadavere è un reato estremamente grave (si rischiano fino a 5 anni di prigione). I PG potrebbero voler riesumare la salma di April per trovare conferma dei sospetti derivanti dall'analisi optica incompleta del Dr. A. Atkinson. In tal caso avranno bisogno di:

- Almeno 2 ore di tempo (disseppellire una salma è un'operazione lunga, a differenza di quanto si creda normalmente)
- Attrezzi da scavo
- Dovranno agire quando è assente Emma o nottetempo.



DEUS EX MACHINA: Se i PG saranno individuati da Emma, avranno tempo di scappare senza essere identificati, ma immediatamente nella tenuta arriverà Harry ed i PG non potranno tentare nuovamente.

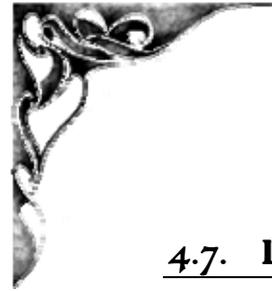


Ad ogni modo una tomba profanata comporta l'aggiornamento del livello di sospetto della polizia.

La salma di April

Dopo 19 anni non è rimasto molto della salma di April, solo lo scheletro. I PG notano un enorme frattura depresso nel cranio.

📌 **Medicina:** La frattura è molto estesa (copre la quasi totalità della nuca). Non è possibile che sia stata causata da un urto accidentale anche se violento.



4.7. La camera di Emma

La stanza è terribilmente angusta soprattutto in relazione alle sproporzionate dimensioni dell'occupante. Vi trovano posto solo uno spartano giaciglio, una cassapanca ed un piccolo armadio.

- ❑ **Individuare sul letto:** Sotto al cuscino un pendente recante le fotografie di Emma e del professor Horrocks

All'interno del pendente si trova un'incisione: *“Che il nostro amore possa durare per sempre”*

- ❑ **Individuare sul pendente:** la fotografia di Emma è posticcia. Staccandola si osservano i resti di una fotografia preesistente malamente strappata.
- ❑ **Individuare sulla cassapanca:** Nascoste fra la biancheria di Emma numerose lettere indirizzate al professore, tutte aperte.
- ❑ **Individuare sulle lettere** Le prime risalgono al 1923 i mittenti sono vari, ma molte missive sono di Abram Andrew. Il numero di lettere ricevute decresce con il passare degli anni. Già nel 1929 nessuno scriveva più al professore. Si tratta di normali lettere di convenevoli, nulla di particolare.

4.8. Lo studio circolare

La stanza è stata “aggiunta” alla tenuta successivamente, quindi vi si accede da un'apertura praticata nei muri esterni della casa. La massiccia porta di metallo è appena socchiusa.

La singolare costruzione consta di un'unica stanza a pianta circolare poco illuminata. La poca luce proviene dall'alto da un lucernario. Tutti i mobili sono assiepati al centro della stanza:

- un letto sudicio
- una piccola scrivania ingombra di fogli
- una libreria disordinata.

A ridosso delle pareti solo pile di libri ed in tutta la stanza fogli sparpagliati per terra e moccoli di candele. Infine vicino all'unica porta di ingresso un appendiabiti con una logora vestaglia.

- ❑ **Individuare generico:** Sembra che qualcuno abbia iniziato a riordinare la stanza raccogliendo i libri ed i fogli del professore, ma riponendoli senza un ordine preciso.
- ❑ **Individuare sulla vestaglia:** All'interno di una tasca trovate un taccuino. Su ogni pagina è stato riprodotto il disegno di una donna in pose leggermente diverse. Ogni disegno è accompagnato da una dedica.

Il professore ossessionato dalla morte della moglie ricopiava ogni giorno su una pagina del suo taccuino il ritratto di April.

- ❑ **Individuare sui libri/libreria:** Si tratta per lo più di testi di archeologia / storia antica / semiotica. Il maggior numero di note / appunti si riferisce all'archeologia / semiotica / storia delle popolazioni gallesi con particolare attenzione verso le storie e le leggende druidiche.
- ❑ **Individuare sulla scrivania:** I PG trovano una lettera scritta da William Bedford al professore, datata 3 Marzo 1932 (consegnate ai PG l'**Allegato 14**)
- ❑ **Individuare sui fogli sparsi per terra.** Vagliare attentamente tutto il materiale e decifrarlo richiederebbe settimane, forse mesi. L'unica ricerca concessa ai PG consiste nell'individuare gli appunti che in qualche modo siano capibili ad un primo sguardo. Tra questi appunti i PG troveranno la frase bustrofedica appuntata dal professore per l'attivazione dell'*Amsera-agoriad*. Consegnate l'**Allegato 15**.

- ❑ **Individuare sul letto:** Coperte, cuscino e materasso?!

4.9. Gli appunti sull'*Amsera-agoriad*

I fogli sono per lo più note ed appunti incomprensibili scritti in una calligrafia tremolante e confusa. Ci sono anche numerose mappe geografiche della contea su cui è evidenziato il boschetto Lletty-twpa ed anche carte astronomiche di vario tipo.

L'unico foglio con appunti comprensibili è un foglio appallottolato...(Prima di consegnare l'**Allegato 15** sgualcitelo ed appallottolatelo).

Ciascun verso è scritto in corrispondenza di un segmento dell'oggetto e rappresenta la combinazione da inserire in quel segmento.

Le parole scritte normalmente rappresentano una rotazione in senso orario. Le parole scritte in bustrofedico (al contrario) rappresentano, invece il senso di rotazione opposto. Il numero di parole scritte in un verso o nell'altro rappresenta il numero di *scatti* da fare in senso orario/antiorario.

La soluzione è: (in **grassetto** le parole scritte in bustrofedico, a = antiorario, o = orario)

Versi	Combinazione
Dimenticò il grido dei gabbiani	2 o / 1 a / 1 o / 1 a (1° segmento)
E il fondo gorgo del lago	2 o / 1 a / 2 o / 1 a (2° segmento)
Una corrente sottomarina	2 o / 1 a (3° segmento)
Le spolpò l' ossa in sussurri	3 o / 1 a / 1 o / 1 a (4° segmento)

Si noti che in termini di gioco sia assolutamente indifferente che i PG associno il senso antiorario alle parole scritte in bustrofedico ed orario per quello scritte normalmente piuttosto che il viceversa. Inoltre è indifferente se il numero di scatti è associato al numero di parole, lettere o sillabe che compongono la parola. Se ne deduce che un'altra soluzione ammissibile potrebbe essere (contando le sillabe):

Versi	Combinazione
Dimenticò il grido dei gabbiani	5 o / 2 a / 1 o / 3 a (1° segmento)
E il fondo gorgo del lago	2 o / 2 a / 3 o / 2 a (2° segmento)
Una corrente sottomarina	4 o / 5 a (3° segmento)
Le spolpò l' ossa in sussurri	4 o / 2 a / 1 o / 3 a (4° segmento)

Accettate le soluzioni di entrambi i tipi o una soluzione che sia combinazione delle due precedenti. L'importante è che i PG capiscano il meccanismo:

- normale - bustrofedico → ruotare in un senso / nell'altro
- lunghezza delle parole → quantificare gli scatti sul numero di lettere / sillabe della parola.

Se qualche giocatore "pignolo" sottolineerà la non-unicità della soluzione (in prevalenza saranno ingegneri o matematici) dite: "l'oggetto, creato da chissà quale entità blasfema, ha un funzionamento che sfugge alle logiche della mente umana, quindi anche a quella del Custode!"]

4.10. Altre stanze



Le altre stanze della casa sono da tempo in disuso, i mobili coperti da teli, polvere ovunque. I PG non troveranno nulla di utile. Similmente in cantina non si annida nessun mostro/dio esterno/Cthulhu. Anzi se si attarderanno in queste stanze pur compiendo ricerche palesemente inutili, fate apparire un *Segugio* (potranno sempre seminarlo rifugiandosi nella stanza ovale!).



L'unica stanza utile è la dispensa dove i PG potranno recuperare un po' di cibo (bastevole per 1 giorno a testa) se non ne hanno già trovato/ rubato altrove.

5. LA STAZIONE DI POLIZIA

L'ufficio della polizia è un grosso stanzone malamente arredato al piano terra di una vecchia costruzione. Dalla grande stanza si accede alle celle della prigione, all'ufficio personale dello sceriffo Wheble, alla piccola stanza degli interrogatori.

La stanza è avvolta dalla penombra, l'unica fonte di luce è la piccola grata nella parte alta del muro est coperta dalle tendine giallastre. Nell'aria si avverte l'odore della carte dei vecchi rapporti e del tabacco masticato dello sceriffo.

5.1. I PNG

Harry Wheble

Un ome corpulento dai modi rozzi e volgari. Indossa una divisa sgualcita e mastica continuamente tabacco. Tratta tutti in modo arrogante cercando al contempo di simulare (in modo alquanto ridicolo) un certo aplomb che non possiede. Il bersaglio prediletto dei suoi frequenti scatti di ira è Martin St. Peterson, il suo giovane aiutante.

Ricavare qualche informazione dallo sceriffo attraverso una pacata conversazione è praticamente impossibile. Se interrogato dai PG risponderà stizzito: "Da quando in qua sono gli stranieri a fare domande allo sceriffo e non il contrario?". Se i PG insisteranno li manderà via minacciando di arrestarli.

Lo sceriffo ritiene che l'interesse dei PG verso la vicenda del professore Horrocks possa condurli alla scoperta della vera storia della morte di April, che vede lui e sua sorella, Emma, coinvolti nell'omicidio della giovane donna.

(Per completezza si riportano anche le conoscenze dello sceriffo, sebbene siano virtualmente inaccessibili ai PG)

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2, 3, 4	tH	0, 1

Martin St. Peterson

Il giovane Martin St. Peterson ha un bell'aspetto, uniforme linda e ordinata, modi impeccabili. Si direbbe che sia tagliato per l'accademia militare più che per la polizia.

Martin St. Peterson detesta lo sceriffo per il modo in cui viene trattato, Harry lo lascia in disparte affidandoli mansioni di secondo piano, convinto che il ragazzo sia poco più di un "pivello". Frustrato dal rapporto di completa sottomissione a Wheble, sogna di abbandonare il piccolo paesino per entrare in Scotland Yard; nel frattempo il suo rigore gli impone di trattare comunque il suo superiore con rispetto.

Si rivolgerà ai PG con tono severo, ma rispettoso, apparirà subito molto ligio al dovere anche se dal modo in cui guarderà lo sceriffo in azione traspariranno i suoi veri pensieri riguardo a Harry Wheble.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1	tH	0

I PG possono fraternizzare con Martin sfruttando la sua antipatia verso lo sceriffo Wheble, ma senza calcare troppo la mano. Martin infatti è rispettoso del ruolo di sceriffo, pur detestando dal punto di vista umano Harry Wheble.



DEUS EX MACHINA: E' possibile che nel corso dell'avventura i PG possano essere arrestati per aver commesso illeciti di poco conto e che lo sceriffo usa pretestuosamente per trattenere i PG. (Harry Wheble ostacola apertamente i PG perché teme che le loro indagini possano portare alla verità sulla morte di April). Esempio: I PG attaccano apertamente Harry che coglie l'occasione al volo per accusarli di vilipendio a pubblico ufficiale. In tal caso Martin farà notare ai PG che possono lasciare la stazione di polizia semplicemente pagando una piccola multa (5£ a testa). Se però i PG hanno superato il livello di sospetto o hanno commesso qualche reato particolarmente grave, allora non potranno usufruire di questo beneficio.

5.2. Intrufolarsi nella stazione di polizia

I PG potrebbero intrufolarsi nella stazione di polizia per recuperare alcuni reperti che hanno precedentemente perso o ritengono possano essere utili nelle indagini. Ad esempio:

- Rapporto sulla morte di April.
- Effetti personali di William Bedford (che i PG non hanno analizzato durante la Scena 4)

Esistono 2 possibilità (ma lasciate pure spazio all'inventiva dei PG):

1. Intrufolarsi nottetempo:

Azione	Su cosa	Tiro
Scassinare: • Con margine > 10% nessun segno di effrazione	Porte esterna	Scassinare
	Grata	-
	Porta dell'ufficio di Wheble	Scassinare.
Sfondare Il rumore attirerà l'attenzione del vicinato.	Porta esterna	Prova di forza contro 10.
	Grata	Prova di forza contro 14
	Porta dell'ufficio di Wheble	Prova di forza contro 8

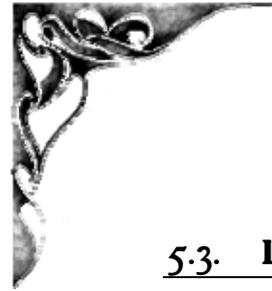


Aggiornate il livello di sospetto

2. Sfruttare l'appoggio di Martin (se i PG hanno ottenuto le sue simpatie) ingannandolo.

Spontaneamente non aiuterebbe mai i PG, ma se i giocatori gli faranno credere che in realtà lo sceriffo sta trascurando il caso dell'omicidio Bedford, allora potranno ottenere un aiuto:

Iter di convincimento	Tiro
a. Ottenere la simpatia di Martin	Persuasione
b. Sfruttare l'antipatia di Martin per Wheble, insinuando sottilmente che lo sceriffo lavora male.	Psicologia
c. Convincerlo ad infrangere un regolamento, ma per il bene della comunità, visto che lo sceriffo non sembra intenzionato ad occuparsi seriamente del caso.	Persuasione/Raggirare



5.3. La stanza degli interrogatori

Una piccola e squallida stanzetta, arredata con un tavolo e qualche sedia accostata alla parete.

All'interno non è presente alcun indizio utile.

5.4. L'ufficio dello sceriffo.

Una grande stanza disordinata contenente:

- Una scrivania in legno di modesta qualità. Mancano molti cassetti e alcuni sono perfino rotti. Le carte la invadono completamente, sul ripiano da scrittura qualche pezzo di tabacco masticato fa bella mostra di sé sui fogli gualciti.

- Un armadio massiccio chiuso a chiave per conservare i reperti.

- Uno schedario ammaccato per le cartelle dei casi da archiviare.

- ❑ **Individuare sulla scrivania:** Carte di vario genere, rapporti incompleti o malamente compilati, molti risalgono a qualche anno prima, i più recenti sono solo abbozzati (quello di William Bedford)
- ❑ **Individuare sull'armadio:** Si tratta dell'armadio dei referti. E' chiuso a chiave.
- ❑ **Scassinare sull'armadio,** margine >20% per aprire senza lasciare segni di effrazione. L'armadio contiene gli effetti personali di William Bedford.
- ❑ **Prova di Forza contro 13 sull'armadio:** L'armadio contiene gli effetti personali di William Bedford.
- ❑ **Individuare sullo schedario:** Chiuso a chiave.
- ❑ **Scassinare sullo schedario:** margine >10% per non lasciare segni di effrazione.
- ❑ **Prova di Forza contro 11 sullo schedario.** Per sfondarlo.
- ❑ **Biblioteconomia sullo schedario.** Lo schedario non viene ordinato da anni, quindi una ricerca, seguendo qualsiasi criterio, richiederà del tempo. In realtà essendo Lampeter un piccolo paesino, lo schedario non è particolarmente pieno. I PG possono trovare: Rapporto sulla morte di April.

5.5. L'Armadio dei reperti e lo schedario

Armadio dei reperti.

- Vestiti di William: nessun indizio utile
- Oggetti da toilette: nessun indizio utile
- La lettera di risposta del professor Horrocks (SOLO SE I PG NON FOSSERO GIA' IN POSSESSO DELLA LETTERA). Consegnate l'**Allegato 09**.
- La copia di Bedford delle pratiche di internamento per il prof Horrocks: Normali pratiche per il ricovero nel Sanatorium firmate da William Bedford e datate 4 Aprile 1932. Consegnate l'**Allegato 10**.

Lo schedario di Wheble

Se i PG cercano qualcosa che abbia a che fare con April troveranno in poco tempo il rapporto sulla morte della donna.



Cercando genericamente “qualsiasi cosa possa apparire strano”, sprecheranno molto tempo e saranno individuati da un *Segugio*.



Il rapporto è molto breve e molti campi del modulo sono incompleti. Nella sezione “Ricostruzione degli avvenimenti fornita dall’ufficiale inquirente” si legge:

“Alterata nello stato d’animo dal precedente diverbio con il marito, esimio professor Joseph Horrocks Lancashire, la moglie April Bleyney-Horrocks è uscita in giardino per recarsi presso le sponde del piccolo lago della tenuta del marito. Qui ha accidentalmente incespicato in prossimità della riva, sbattendo la testa e perdendo i sensi; quindi è caduta in acqua annegando nel piccolo lago.

Il corpo della giovane è stato rinvenuto il 25 Aprile 1913. Secondo la stima fornita dall’analisi autoptica del Dr. David A. Atkinson appena conclusasi in data odierna, il decesso è sopraggiunto per affogamento 3 giorni prima. La data della morte sarebbe quindi da collocarsi nel giorno 22 Aprile 1913, data in cui fu dichiarata la scomparsa della signora da parte del marito ed iniziate le ricerche e le indagini del caso.

Lampeter 27 Aprile 1913.

Harry Wheble”

5.6. Le celle

Si tratta di piccole celle cubiche non più grandi di 2 x 2 m. Troverebbero a malapena posto 2 persone per cella.

Se i PG supereranno il livello massimo di sospetto, saranno condotti qui. Nelle celle i *Segugi* potranno manifestarsi tranquillamente ed in tal caso i PG saranno spacciati.

6. LAMPETER

6.1. La gente comune

Camminando per strada i PG incontreranno gli abitanti di Lampeter. A loro potranno rivolgere domande particolari o richiedere informazioni generiche. Gli abitanti di Lampeter si mostreranno più o meno cordiali con i PG a seconda del livello di follia raggiunto dai personaggi. (vedi cap. 2, “Sistema”, sez. 3 “Il livello di follia”).

Un abitante di mezza età

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	0, 1	tH	0

Un abitante anziano

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1
EH	0, 1, 2	tH	0

6.2. I negozi di Lampeter

Si tratta di piccoli negozi, poco forniti, quasi sempre senza clienti. I commessi appariranno annoiati, contro ogni logica, all'arrivo dei PG. L'atteggiamento comunque dipende dal livello di sospetto e dal livello di follia dei PG.

I PG potrebbero aver bisogno di attrezzature di cui non dispongono nell'equipaggiamento iniziale. In fondo sono partiti per presenziare ad un funerale.

I negozi disponibili sono:

- Emporio
- Macelleria / alimentari
- Negozio di stoffe
- Falegnameria / Maniscalco

Mancano:

- Rivenditori di auto (!)
- Armerie (!!)

Se i PG avessero bisogno di qualcosa in particolare e che sia facilmente reperibile, ma non in uno dei negozi precedentemente citati, allora lo troveranno all'emporio, oppure fate in modo che il negozio di cui hanno bisogno esista e sia raggiungibile. Nel caso in cui i PG richiedano degli oggetti particolari o di difficile reperibilità (lampade alogene, che ancora non sono state inventate, corde in nylon, idem, dinamite, che non si sa mai...) allora gli oggetti in questione non saranno reperibili in Lampeter.

Emporio.

Si tratta di un magazzino sul piano della strada. La merce, di tutti i tipi, è disposta casualmente e spesso mancano persino i prezzi. Vi accoglie una giovinetta (al massimo 17 anni) molto carina, occhi verdi, capelli rossi ondulati, fisico snello e slanciato, modi semplici ma garbati. Dietro al banco il padre, un uomo burbero e mal rasato, la controlla.

Fa gli occhi dolci a Henry of Pencarrow che tentando di sedurla potrà usufruire solo di un vantaggioso AUMENTO nel prezzo della merce acquistata! (Questi padri gelosi delle figlie...)

Gli oggetti che possono essere acquistati all'emporio:

Oggetto	Costo (£)	Oggetto	Costo (£)
Otre, 1 litri	0.10	Cintura con tasche	1.15
Tanica, 1 gallone	0.20	Lampada da tavolo a benzina	2.65
Fornellino da campeggio	1.00	Matita	0.01
Set arnesi da cucina	2.00	Batterie per torcia elettrica	0.05
Thermos, 1 litro	1.20	Pastiglia di combustibile per falò	0.01
Equipaggiamento da pesca completo	2.00	Sveglia a molla	0.40
Telo impermeabile (5x7) m	3.00	Binocolo (6 ingrandimenti)	5.00
Lampada al kerosene	0.50	Torcia elettrica (necessita di 3 batterie)	0.65
Coltello da caccia	1.15	Orologio da polso	7.00
Canna da pesca buona	2.30	Penna stilografica	0.43
Attrezzi da fabbro	9.00	Guanti di gomma	0.12
Attrezzi da falegname	7.00	Lamette	0.05
Catena, al metro	0.32	Lima	0.13
Badile	0.20	Orologio da tasca	2.00
Corda 1 cm di diam, 50 m	2.00	Bibbia	0.30

Negozi di stoffe.

Un piccolo negozio con un bancone, qualche manichino con indosso abiti fuori moda ed un enorme scaffalatura piena di involti di stoffa vecchia ed ingiallita.

I PG potranno comprare degli abiti nuovi se hanno dormito per qualche notte all'aperto per paura dei Segugi e non vogliono apparire trasandati.

Oggetto	Costo (£)	Oggetto	Costo (£)
Cappotto	5.00	Giacca di lana	3.00
Impermeabile con cappuccio	4.30	Abito da donna dozzinale	1.00
Camicia dozzinale	0.73	Pantaloni dozzinali	0.76
Tuta da lavoro	1.20	Gambali (alla coscia)	0.88

Macelleria / Alimentari

La carne vecchia di qualche giorno fa mostra di se sul sudicio bancone sporco di sangue raggrumato. Il macellaio un uomo corpulento e calvo avvolto in un camice smanicato, fa a pezzi la carne con una grossa mannaia.

I PG possono acquistare velocemente del cibo (carne in scatola, frutta, ecc...) se non si azzardano a rimanere nell'Owen's Inn per il pranzo.

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
12 uova	0.05	Pane (1 Kg)	0.03
1 litro di latte	0.04	Pancetta magra (1/2 Kg)	0.11

Carne in scatola	0.08	Carne salata (1 Kg)	0.45
------------------	------	---------------------	------

Lo speciale

E' possibile che nel corso dell'avventura i PG si feriscano (Esempio: cadendo dal cornicione dell'Inn nel tentativo di entrare nella stanza di Bedford). Avranno bisogno di farmaci, medicinali, kit di primo soccorso che non hanno con sé nell'equipaggiamento iniziale. (Erano partiti per un funerale!)

Potranno rivolgersi alla farmacia per reperire dei rimedi blandi contro sanguinamento, bruciature, piccole contusioni.

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Antidolorifici <i>leggeri</i>	0.50	Unguenti erboristici	0.07
Bende / Cerotti / Pomate	0.11	Kit di pronto soccorso	0.85
Oppiacei	non disp	Anestetici	non disp
Veleni	non disp	Antidolorifici <i>pesanti</i>	non disp

I PG possono rubare i medicinali non disponibili presso lo speciale dall'infermeria del sanatorio.

Falegnameria/Maniscalco

Una grande bottega si affaccia su un cortile ingombro di legname e masserizie varie. Il vecchio capomastro indirizza gli uomini al lavoro con colorite espressioni.

Il capomastro del villaggio ha diretto, nel '22, la costruzione dello stanza circolare di Horrocks e ricorda ancora la strana richiesta del professore. I PG possono reperire qualche informazione.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1
EH	0, 1	tH	0

Possibili domande al capomastro

- Hai costruito la sala circolare a Horrocks Lodge? Perché?

Si, ricordo ancora quella strana richiesta! Voglio dire, la tenuta era più che adeguata per una persona e la sua governante, perché farla ingrandire? E poi era strano: insisteva ossessivamente che la costruzione fosse ultimata nel minor tempo possibile. Abbiamo dovuto fare il lavoro alla bene e meglio, non si dava pace... e poi quella forma... Sinceramente non saprei dire perché mi abbia fatto quella richiesta: non ha voluto darmi nessuna motivazione.

6.3. St. Peter Church

Sulla cimitero svetta il profilo del campanile di St. Peter. Un piccolo muretto a secco, a tratti intervallato da una siepe malconca ed irregolare, custodisce il piccolo cimitero sorto attorno alla sproorzionata costruzione. Muschio e rampicanti sembrano lentamente avere la meglio sui blocchi grigiastri della monolitica chiesa e sulla lapidi anche se, in qualche modo, St. Peter sembra resistere alle insistenze del tempo.

Chiesa

La chiesa a croce latina è composta da una grande navata centrale e due navate laterali più piccole. Da una di esse si accede alla piccola sagrestia. All'interno della chiesa non c'è nessuno, si avverte solo un leggero odore di incenso bruciato nell'ultima cerimonia.

La sagrestia

La piccola sagrestia è arredata in modo caotico: un appendiabiti su cui sono appoggiati i vari paramenti, una piccola scrivana, delle sedie accatastate.

Sulla parete nord è appoggiato un armadio dalle ante di legno che arriva fino al soffitto. Dall'altra parte della stanza il parroco, Geoffrey Breen, è assorto nella lettura del Vangelo.

Geoffrey Breen, il parroco di Lampeter

Il parroco è un uomo sulla sessantina d'anni, un ometto sudaticcio dalla voce acuta e cantilenante.

Si intratterrà con i PG con un fare fastidiosamente premuroso.

In Galles la religione dominante è una variante del calvinismo. Gli aderenti non hanno l'obbligo morale della confessione (non è considerato un sacramento). Per questo motivo il parroco non conosce, come normalmente avviene nei paesi cattolici, la vita ed i segreti del suo "gregge".

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

Possibili domande a Geoffrey Breen.

- Conosce qualche segreto degli abitanti di Lampeter?

No... Vedete miei cari, purtroppo non tutti si confessano, quindi non so molto di quello che succede al mio gregge.

❑ **Tiro conoscenze** per ribadire il fatto che i Protestanti/Calvinisti non devono confessarsi.

- April dove è seppellita?

Non vorrei ricordare male, miei cari fratelli, ma vedete... ecco, credo che il professor Horrocks abbia voluto farle perdere il privilegio di riposare accanto alla casa dove dimora il Santissimo. Credo che abbia disposto per la sepoltura un luogo, diciamo..., meno sacro: il giardino della sua tenuta. Ad ogni modo fatemi controllare nei registri canonici.

❑ **Tiro conoscenze** se i giocatori non sanno cos'è un registro canonico.

- Possiamo controllare gli archivi parrocchiali?

Certo, sono di pubblico accesso.

Herbert Amey, il becchino

Un esile vecchiccio sull'ottantina vestito con una logora tuta da lavoro, scarpe da contadino sporche della terra smossa nelle fosse. Si interrompe spesso a causa di una tosse fragorosa.

Ha modi rozzi e diretti. E' un sempliciotto e non possiede molte informazioni utili ai PG

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	0	tH	0

Gli archivi parrocchiali

Si tratta di un vasto archivio in cui il parroco segna le persone che sono state battezzate, sposate o di cui è stato celebrato il funerale. Si tratta di archivi generalmente secolari e nella maggior parte dei casi di pubblico accesso. Normalmente vengono impiegati per ricostruire gli alberi genealogici di casate e famiglie.



Si tratta di un'ampia collezione di registri in parte tenuta nella piccola sagrestia (anno > 1880), in parte conservata negli scantinati della stessa (anno < 1880).

- **Biblioteconomia sull'archivio:** Una ricerca generica su tutti i registri richiederebbe troppo tempo. Mentre circoscrivere il campo di ricerca ad un anno particolare richiederebbe un'indagine decisamente più breve.

Notizie importanti dagli archivi parrocchiali

- **2 Aprile 1912:** celebrato il matrimonio fra Horrocks ed April nella chiesa di St. Peter
- **26 Aprile 1913:** celebrato funerale di April nella chiesa di St. Peter. Horrocks dispone che la sepoltura avvenga nel parco della sua tenuta.

Notizie collaterali:

- **17 Agosto 1887:** nascita di Emma Wheble (celibe)
- **29 Settembre 1879:** nascita di Harry Wheble (nubile)

Il cimitero

Circondato da un muretto a secco il piccolo cimitero occupa la maggior parte della collina su cui sorge St. Peter. Si tratta di un classico cimitero all'inglese.

Nessun indizio disponibile.

La baracca del becchino

Si tratta di una piccola costruzione malsana e lugubre sul limitare del cimitero nella parte nord del camposanto.

Nessun indizio disponibile

Disseppellire il corpo del professore.

Disseppellire un cadavere è un reato estremamente grave (si rischiano fino a 5 anni di prigione). I PG potrebbero voler riesumare la salma del professore per verificare che non sia nello stesso stato della salma di Bedford. In tal caso avranno bisogno di:

- Almeno 2 ore di tempo (disseppellire una salma è un'operazione lunga, a differenza di quanto si creda normalmente)
- Attrezzi da scavo
- La complicità del becchino (eventualmente prezzolandolo).
- Se i PG vorranno agire di nascosto:

• Nascondersi/2 per non attirare il becchino.

- Dovranno agire nottetempo, altrimenti qualcuno li noterà di sicuro (Ad esempio: il parroco o la gente che si reca in chiesa durante la giornata)



DEUS EX MACHINA: Se i PG saranno individuati da qualcuno, avranno tempo di scappare senza essere identificati, ma immediatamente nel cimitero arriverà la polizia ed i PG non potranno tentare nuovamente.



Ad ogni modo una tomba profanata comporta l'aggiornamento del livello di sospetto della polizia.

La salma di Horrocks

La salma ancora integra sembra essere intatta. Solo l'espressione del volto è paralizzata in una smorfia di terrore.

❑ **Medicina:** Non potresti dire molto senza un autopsia: la salma non ha segni evidenti particolari.

6.4. L'Owen's Inn

La luce filtra difficilmente attraverso i vetri sporchi, illuminando la sagoma familiare di Owen dietro al banco dell'accettazione della polverosa locanda.

Il vecchio Owen (ormai dovrebbe avere quasi 94 anni!) legge pigramente il giornale nella sua logora vestaglia rosso-vermiglio a motivo scozzese, masticando rumorosamente il becco di una nuova pipa d'osso.

Owen.

E' un vecchio sveglio, lo si intuisce dallo sguardo. Gallese doc, si limiterà a rispondere alle domande dirette dei PG senza aggiungere nulla di più di quanto non richieda la risposta. Al massimo, se i personaggi saranno insistenti, si rivolgerà a loro in modo sarcastico e velatamente pungente, ma mai apertamente ostile. Se i PG perseverano li manderà al diavolo in gallese usando l'espressione "*cer at annwfn*" (lett. "*Vai al diavolo!*"), i PG non capiranno...

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

Le stanze dei PG

Le stanze si trovano al primo piano della locanda. Si tratta di piccole stanze a malapena arredate: un letto sbilenco, una cassapanca ed un comodino zoppicante accanto alla branda. Le imposte chiudono male e dalle finestre senza vetri entrano sottili spifferi. Le tende sono di stoffa spessa e rigida.

La stanza di William Bedford

Attaccati agli stipiti della porta ci sono i sigilli della polizia.

Entrare nella stanza di Bedford



Entrare normalmente causerebbe la rottura dei sigilli. In tal caso aggiornate il livello di sospetto.

1. Passare dal cornicione. Partendo dalla stanza confinante (di uno dei PG) è possibile arrampicarsi sul cornicione entrando nella stanza di Bedford dalla finestra socchiusa.

❑ **Arrampicarsi.** E' possibile usare lenzuola/corde per ottenere un bonus di +20% alla prova

2. Passare dall'esterno. Usare una scala nel vicolo laterale dell'Owen's Inn per salire fino alla finestra di Bedford.

■ Esiste una probabilità del 5% di notte, 30% di giorno che vengano visti da qualche passante.



Se vengono individuati, aggiornate il livello di sospetto.

3. **Rompere i sigilli e ripristinarli con una prova in falsificare.** I PG riattaccano i sigilli della polizia in modo che ad un esame superficiale sembrino ancora intatti.

■ **Falsificare:** Più ampio è il margine migliore è la riuscita della prova.

All'interno della stanza di Bedford

Gli effetti personali di Bedford sono stati sequestrati dalla polizia dopo il ritrovamento del cadavere. Il materasso è stato rimosso dal letto, mentre rimane una macchia di sangue rappreso sul pavimento. In un angolo della stanza è visibile un alone fluorescente.

❑ **Individuare sull'alone:** sembra più sbiadito rispetto alla prima volta che i PG lo hanno visto.

La taverna

Si tratta di una piccola sala con diversi tavolini. Su un lato il bancone con i rubinetti dove si spilla la birra. In un angolo della stanza l'alone lasciato dalla prima apparizione delle creature.

❑ **Individuare sull'alone:** Sembra essersi sbiadito rispetto alla prima volta.

Nella taverna è presente anche Wallace Watkins.

Wallace Watkins

E' un uomo di mezza età, vestito con una giacca di lana decisamente fuori stagione sgualcita e sporca. Siede su uno sgabello e parla a voce alta con Owen gesticolando animatamente. Sembra brillo ed ogni tanto il troppo trasporto e l'alcool gli fanno perdere l'equilibrio.

Proverà piacere nel parlar male di Wheble, ma solo se i PG mostreranno di disprezzare Harry Wheble ed offriranno un paio di pinte a Wallace, allora lui partirà a ruota libera inveendo animatamente contro lo sceriffo, mentre Owen (suo amico) cercherà di calmarlo.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1, 2	pH	0, 1, 2
EH	0, 1, 2	tH	0

Possibili domande a Wallace Watkins

- Come è salito in carica Wheble?

Damn' mi ha fatto le scarpe ecco come! Ha iniziato a spargere la voce che fossi un alcolizzato. Che il cielo se lo porti via fra atroci sofferenze!!

- Sai qualcosa riguardo alla morte di Horrocks? [Inizialmente non capirà] Quello che è morto da poco...

Accidenti, no! Non ne so niente! Solo che è crepato di infarto, Beato lui!

- Sai qualcosa di quello che è successo ad April, la moglie del professor Horrocks?

Ah si quel bel pezzo di figliuola, me la ricordo ancora! Sprecata con un cervellone come Horrocks col naso sempre fra i libri... Beh io non so molto... ho seguito solo la cosa a distanza, ma mi pare che quel "*mhlentyn gordderch*" (lett. "*bastardo mentitore*") abbia nascosto qualcosa!

Owen: Su, smettila! Sono solo tue illazioni, lo dici adesso perché sei ubriaco... Testimoniare il falso è un reato, se lo scopre lo sceriffo ti fai almeno un'altra notte di galera...

- Cosa ha nascosto secondo te?

Non lo so di preciso ma qualcosa ha fatto! Ascoltate, io ci credo in questa storia... la legge intendo, l'onestà... Ma ti pare che uno che è il fratello di quella deforme gigantessa possa non aver fatto qualcosa?... Lei lo comanda a bacchetta... Io ho l'impressione che in quel caso abbia commesso qualche porcata: prima si evitavano, si odiavano, ma poi d'amore e d'accordo! Ed io non sono un grande fan delle improvvise riappacificazioni...

Owen: Avanti ora stai sparlando! Basta così o ti metti nei guai, questi credono a tutto... non puoi inventare queste così! Se Wheble lo viene a sapere... Voi lasciatelo in pace vi sta solo prendendovi in giro.

E' ubriaco, finirà per mettersi nei guai, e sarò costretto a pagare la sua cauzione perché lui non ha un soldo...

Wallace non ha un'idea precisa del coinvolgimento di Harry nella storia di April, ma avendo osservato a lungo il suo "nemico" (probabilmente per trovare un punto debole), ha iniziato a nutrire qualche dubbio sulla sua onestà. Il resto è effetto dell'alcool...

6.5. La casa del Dr. David A. Atkinson

Si tratta di uno vecchio edificio a due piani sulla High Street. La governante del dottore, una donna anziana dall'atteggiamento austero vi accoglie freddamente. "Il professore è molto malato. E' di sopra che riposa, il dottore del paese dice che non dovrebbe ricevere visite."

Il vecchio dottore è steso in un letto a due piazze. L'aria della stanza è viziata, il dottore tossisce fragorosamente, ha un aspetto emaciato e sembra molto debole.

Atkinson da un lato ha paura di morire, ma dall'altro non sopporta più la sua lenta consunzione. Rimpiange continuamente gli errori del passato alternando un tono rabbioso (caratterialmente è aggressivo e misantropo) ad un tono malinconico.

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0, 1
EH	0, 1, 2, 3	tH	0

I PG possono ottenere diverse informazioni da lui. Estorcerle non sarà particolarmente semplice: sta per morire ed ormai non è in una posizione ricattabile. I PG possono però sfruttare due strategie:

- **Atkinson si sente colpevole** dei suoi errori. Quindi i PG potrebbero aiutarlo a sfogarsi alleggerendo così il peso della sua coscienza.
- **I PG possono barattare l'eutanasia** con le informazioni di cui hanno bisogno.

Possibili domande al Dr. David A Atkinson

- Curava Emma Wheble?

Si era deforme, quindi anche malata nella testa. La sottoponevo regolarmente a sedute di terapia elettroconvulsivante.

- Cosa sa di Harry Wheble?

Odiava la sorella, è stato lui che ha dato il consenso per la terapia. Si vergognava della sorella, ecco perché la odiava. Ma lei era solo una bambina. Mio Dio...cosa ho fatto!

- Il Dr. Ian Cook era suo allievo?

Si, era un giovane talentuoso... adesso dirige la clinica.

- L'autopsia di April è firmata da lei ma risulta incompleta e malfatta [IMPORTANTE: solo se i PG hanno visto il referto autoptico di April ed hanno capito che era incompleto e parziale]

All'epoca ero anche coroner ed operavo al di fuori dell'autorizzazione dello sceriffo Wheble, ma ricevetti pressioni per eseguire un'autopsia sommaria... Wheble mi diede la sua ricostruzione dei fatti, ma alcuni elementi non combaciavano e lui mi disse di ignorarli.

- Quali elementi non combaciavano?

La ferita alla testa troppo estesa e profonda per essere dovuta ad un colpo accidentale alla testa. Lo stomaco non sembrava gonfio di acqua come per chi muore annegato... e poi mi proibì di ispezionare i polmoni... cough...cough



6.6. Rovine di Twpa Wood

Il bosco Lletty Twpa wood è un piccolo boschetto cresciuto nel mezzo delle campagne di Lampeter. Nonostante sia di dimensioni esigue (pochi acri) sembra essere molto fitto.

Vi inoltrate verso il centro del boschetto fino a trovare le rovine di un vecchio castelletto. Non rimane molto della costruzione solo qualche resto del pian terreno. Il primo piano ed il tetto sono da tempo crollati.

Camminate per qualche metro fra le macerie della costruzione. Dopo qualche stanza diroccata arrivate in un ambiente più ampio, semicoperto da una volta a crociera, che in qualche modo vi sembra familiare. In un angolo, in basso, si trova un alone azzurastro, piuttosto sbiadito.

❑ **Individuare sull'alone:** Appena percettibile

Si tratta dell'alone lasciato dal *Segugio* incontrato da Bedford il 2 Marzo 1932.

I PG sono stati condotti qui la notte del rituale di viaggio dal professor Horrocks. Rivedendo il luogo (di cui non hanno apparentemente memoria) nuovi ricordi si risvegliano.

Improvvisamente le mura, le macerie e le erbacce iniziano a scomporsi in migliaia di piccoli tasselli inghiottiti da un vortice oscuro. Avvolti nell'oscurità vedete una flebile luce di fronte a voi.

❑ **Individuare sui PG:** sono giovani hanno 25 anni!

❑ **Individuare sul luogo:** non riuscite a distinguere molto, né il soffitto, né il pavimento, né le pareti

Quando i PG si dirigono verso la luce.

Vi ritrovate nella stanza dove eravate prima, è notte. Ritto di fronte a voi il professor Horrocks: stringe in mano un oggetto di forma insolita ed un vecchio libro.

Siate più precisi in merito all'oggetto, se i PG hanno già trovato l'*Amsera-agoriad*.

Siate più precisi in merito al libro se i PG hanno già trovato il libro di occulto.

IMPORTANTE. Il seguente dialogo contiene battute che possono essere fonte di indizi: **RIPORTATELO INTEGRALMENTE** senza parafrasarne il contenuto

Davanti al professore si trova William Bedford come lo ricordate ai tempi dell'università.

W.B. (urlando concitatamente). "Cosa diavolo... dove eravamo? Cos'erano quelle "cose" che ci stavano inseguendo? Stavamo rischiando la vita!"

p.H.(con voce tremolante): "Voi non capite! Io dovevo recuperarLo... Mi dispiace solo di avervi... *condannato*, ma mi servivate... mi serviva la vostra energia spirituale... voi non potete capire... ma non importa!"

Lasciate giocare la scena

Al termine della discussione il professore aprirà il libro e leggerà l'incantesimo di rimozione dei ricordi e se i PG riusciranno a strapparglielo di mano reciterà le frasi a memoria.

La vista dei PG si offuscherà ed improvvisamente torneranno nella stanza in cui si trovavano all'inizio.



Nel frattempo un *Segugio* li avrà rintracciati e quando i PG si "risveglieranno" dal ricordo noteranno la creatura mentre appare. Dovranno seminarla fuggendo nel bosco, saranno al sicuro una volta fuori da Lletty-twpa Wood. Descrivete l'inseguimento in modo angosciante, ma lasciate anche spazio per l'interpretazione ai PG. (Descrivete il latrato che si avvicina, loro sentono il fiato della creatura sul collo, hanno para di voltarsi, corrono saltando i massi ed evitando i tronchi, qualcuno inciampa e si rialza annaspando nelle foglie secche, ecc...)

6.7. Altri luoghi “interessanti”

St. James Chapel

La vecchia cappella di St. James si trova poco fuori Lampeter. Si tratta di una piccola chiesa a base circolare sormontata da una piccola cupola. Sembra essere poco frequentata.

E' l'ideale per dormire la notte al sicuro dai *Segugi*.

Non accennate all'esistenza della cappella. Dopo 20 anni non è realistico che i PG si ricordino anche dei luoghi insignificanti di Lampeter (Una piccola cappella di campagna è un luogo insignificante per un universitario che non frequenta molto il paese!).

Esistono due modi per scoprire dell'esistenza della cappella:

- Notare che sulla mappa (**Allegato 08**) esiste una costruzione isolata a pianta circolare.
- Chiedere in giro (magari con insistenza) se esistono costruzioni a base circolare in Lampeter.



La domanda risulterà strana, quindi aggiornate il livello di follia.

Ufficio postale

Un piccolo ufficio con 2 impiegati svogliati.

Allungando 1£, gli impiegati porgeranno ai PG i registri con i telegrammi inviati nell'ultimo mese.

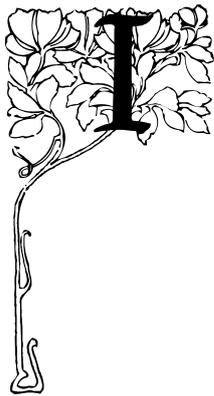
Un impiegato postale:

Argomento	liv	Argomento	liv
LK	0, 1	pH	0
EH	0, 1	tH	0

 **Biblioteconomia:** Trovano la registrazione del telegramma inviato da Horrocks a Bedford il 18 Marzo 1932. Se i PG non l'hanno ancora trovato consegnate l'**Allegato 09**



Un ritratto dell'austera Emma Wheble



FINALI DI APRIL

I. I PG NON SANNO COSA FARE

Al termine dell'avventura è probabile che i PG non sappiano cosa fare per liberarsi dalla maledizione dei *Segugi*. Tale evenienza dovrebbe verificarsi solo se nel corso dell'avventura le indagini sono state condotte in modo superficiale ed approssimativo. Ad ogni modo i PG inizieranno a vagare per le location senza uno scopo preciso cercando un DEUS EX MACHINA che risolva la parte "occulta" dell'avventura o sperando di rinvenire casualmente qualche indizio utile.

QUANDO SARANNO SCADUTE LE 4 H. regolamentari e se le indagini dei PG saranno palesemente rivolte nella direzione sbagliata, i Custodi possono concludere l'avventura nel seguente modo:

- Le apparizioni dei *Segugi* diventano sempre più frequenti al punto che i PG non potranno entrare in un luogo in cui siano presenti angoli senza che il loro ingresso sia accompagnato dalla materializzazione di un *Segugio*. A differenza di quanto succedeva nel corso dell'avventura, le apparizioni si verificheranno anche se i PG visitano una location per svolgervi delle indagini "utili" ai fini del completamento della stessa.
- I *Segugi* inseguiranno i PG per un tempo sempre più lungo e seminarli diventerà un'impresa sempre più ardua.

In una tale situazione l'avventura è praticamente conclusa, infatti:

- I PG non potranno svolgere indagini in nessun luogo.
- Saranno costretti a trascorrere la maggior parte del tempo in luoghi dove i *Segugi* non possano raggiungerli (e tali location non contengono indizi utili ai fini dell'avventura).
- Il loro comportamento sempre più bizzarro farà raggiungere il punteggio massimo del livello di follia/sospetto ed i PG saranno braccati anche dalla polizia e da Wheble che tenterà con ogni mezzo di farli internare presso il Llambedr sanatorium.
- In pratica i PG non potranno fare altro che scappare da Lampeter.

A questo punto l'avventura è da considerarsi conclusa nel peggiore dei modi possibili. I Custodi possono leggere i finali riportati alla sez. 5, par. 5.1: "*Morti parallele*"





2. USARE L'AMSERAGORIAD

Se al termine dell'investigazione, i PG hanno capito che l'unico modo per liberarsi dalla persecuzione dei *Segugi* consiste nell'impedire che il viaggio astrale abbia mai avuto luogo, potrebbero voler utilizzare l'*Amsera-agoriad* per tornare indietro nel tempo ed impedire tale circostanza.

2.1. Come funziona l'Amsera-agoriad

L'attivazione dell'oggetto richiede che:

- per ogni segmento si inserisca una combinazione ottenuta come sequenza di rotazioni di quel segmento in senso orario o antiorario di un certo numero di scatti. (i PG dovrebbero capire dall'**Allegato 15** quale sia la combinazione corretta da inserire in ciascun segmento)
- dopo aver inserito la combinazione in un segmento, questo sia premuto all'interno del successivo per "congelare" la sequenza appena introdotta.
- Quando tutti i segmenti sono stati premuti, l'oggetto si attiva consumando **permanentemente**, per ciascun viaggiatore, un numero di punti *mana* che dipende dalla lontananza del punto di arrivo nello spazio-tempo.

Ogni sequenza rappresenta una coordinata spazio-temporale che identifica il punto di arrivo (4 segmenti = 3 coordinate spaziali + 1 temporale). Non è possibile identificare una corrispondenza biunivoca fra una combinazione ed il corrispondente valore delle coordinate impostate.

Inoltre i PG non possono capire in nessun modo il principio fisico su cui si basa il funzionamento dell'*Amsera-agoriad* (ammesso che ne esista uno capibile dalla mente umana!) e non saranno in grado di impostare delle generiche coordinate per un generico viaggio spazio-temporale. (Esempio: se volessero tornare nell'anno 0 BC in Palestina, non saprebbero quale combinazione immettere nell'oggetto che sia corrispondente alla data ed al luogo desiderati).

La sequenza annotata dal professore corrisponde ad un viaggio a ritroso nel tempo fino alla data del 22 Aprile 1913 e ad uno spostamento spaziale nullo. Quando i PG, utilizzando tale combinazione, ritorneranno indietro nel tempo, si ritroveranno esattamente nel luogo in cui hanno usato l'*Amsera-agoriad* nel presente.

2.2. I PG usano a caso l'Amsera-agoriad

Per capire il funzionamento dell'oggetto è probabile che i PG vogliano eseguire alcune prove al "buio", ovvero senza disporre della combinazione corretta o ruotando a casaccio i vari segmenti dell'*Amsera-agoriad*. Oppure potrebbero volerlo usare per di viaggiare avanti e indietro nel tempo o nello spazio per scopi vari.

A rigore qualsiasi combinazione inserita dovrebbe corrispondere ad un punto dello spazio-tempo. Molto probabilmente si tratterà dello spazio vuoto, oppure del centro di qualche stella o, nella migliore delle ipotesi, un pianeta dall'atmosfera irrespirabile per un umano. Inserendo, quindi, una combinazione casuale, è molto probabile che i PG si teletrasportino in un luogo dove non possono sopravvivere e dove moriranno istantaneamente.

Per evitare questa eventualità si può assumere quanto segue:

- **I PG hanno a disposizione 5 prove a caso.** Ovvero possono inserire delle combinazioni a casaccio per 5 volte senza che l'oggetto teletrasporti i PG in un interstizio fra due galassie. Tale precauzione è così giustificata. Perché l'oggetto si attivi, oltre alla combinazione, è necessaria una certa dose di *mana* tanto maggiore quanto più distante è il punto di arrivo nello spazio-tempo. Se la quantità di *mana* messa a disposizione dai viaggiatori non è bastevole per il viaggio, l'oggetto non si



attiva. Si può ragionevolmente supporre che le combinazioni inserite a caso dai PG nei 5 tentativi corrispondano a punti dello spazio-tempo talmente distanti da richiedere una quantità di mana che i PG non posseggono. Quindi l'oggetto non si attiva durante queste 5 prove.

- Se **dopo il 5° tentativo a caso**, i PG perseverano nell'utilizzare un oggetto alieno senza cognizione di causa, allora scegliete un punto dello spazio-tempo a caso nell'Universo, dove i PG moriranno istantaneamente alla loro apparizione. (L'Universo è costituito per la maggior parte da spazio siderale, quindi la probabilità che i PG si materializzino nel Vuoto è praticamente 1. Qui moriranno esplodendo).

2.3. I PG usano l'Amsera-agoriad

Quando i PG utilizzeranno l'oggetto:

- Cancellate permanentemente dalla scheda di ciascun PG 8 p.ti magia.
- Leggete la seguente descrizione:

Tutto ciò che vi circonda si scompone in migliaia di piccoli tasselli che iniziano a vorticare intorno a voi. Ogni tassello ruota mostrandovi una nuova faccia, quindi i tasselli si riassemblano formando nuovamente la scena in cui vi trovavate. E' mattina, saranno le 8.00 am.

Descrivete l'esatto punto in cui i PG si trovavano (la combinazione trovata da Horrocks corrisponde solo ad un viaggio nel tempo e non nello spazio) modificando qualche piccolo particolare in modo che i PG abbiano il sentore di aver viaggiato indietro nel tempo ma non nello spazio.

Esempio: se i PG si trovavano presso la tenuta Horrocks, descrivete la stessa location, facendo notare loro l'assenza della sala circolare (non è ancora stata costruita), la facciata della tenuta in buono stato, il parco della tenuta molto curato.

3. LA MATTINA DEL 22 APRILE 1913

Si riportano alcune informazioni che potrebbero essere utili ai PG quando questi si troveranno nella Lampeter del 1913, la mattina del 22 Aprile.

- E' mattina (8.00 am)
- Il professor Horrocks si sta recando all'università.
- Nella stanza di April all'interno della tenuta Horrocks, la giovane moglie del professore ed Emma Wheble stanno discutendo animatamente. Presto il diverbio sfocerà in un'accesa lite in cui Emma ucciderà April colpendola ripetutamente alla nuca con il pestello di un mortaio.
- Harry Wheble è nel suo ufficio e fra pochi minuti riceverà una telefonata di Emma che lo pregherà di venire alla tenuta Horrocks.

Se i PG hanno capito che ad uccidere April è stata Emma, la prima cosa che faranno sarà recarsi nella tenuta dove potranno intervenire tempestivamente per salvare la giovane moglie del professore. In caso contrario, qualsiasi cosa facciano, perderanno dei minuti preziosi e non riusciranno ad arrivare in tempo.

Sono quindi possibili diversi finali.



4. CREARE UN FUTURO ALTERNATIVO

4.1. I PG non conoscono la Verità sulla morte di April

Se i PG credono che April sia morta in un banale incidente, molto probabilmente ricadranno in uno dei seguenti casi:

CASO 1. I PG si recano presso il lago della tenuta.

Scopriranno Emma ed Harry intenti ad insabbiare l'omicidio. I due PNG si accorgeranno dell'arrivo dei personaggi e scoppierà una lite.

Vedete due persone sulla riva del lago che stanno legando alla caviglia di April una pesante pietra. Con un certo sforzo i due sollevano il cadavere della donna e cercano di gettarlo nelle acque del piccolo lago. Harry alzando lo sguardo vi nota: “*Dam’n* chi diavolo sono quelli?!”, lascia la presa ed inizia a correre verso di voi mettendo mano alla fondina della pistola.

CASO 2. I PG si recano da Horrocks per avvisarlo dell'imminente pericolo.

Horrocks non crederà ai PG e li caccerà in malo modo (chi crederebbe a 4/5 sconosciuti che asseriscono di venire dal futuro e ti avvisano dell'imminente morte di tua moglie?!).

CASO 3. I PG si recano da Harry Wheble per avvisarlo dell'imminente pericolo.

Wheble ha appena ricevuto la telefonata di Emma e inizialmente fingerà di credere ai PG.

Una volta arrivati alla tenuta Horrocks, il gruppo vedrà Emma in lacrime con il pestello insanguinato ed accanto al corpo di April.

Vedete l'enorme donna in lacrima, tremante. Le sue lunghe dita sono sporche del sangue di April ancora grondante e stringono un pesante pestello da mortaio. Ai suoi piedi il corpo della giovane donna; la testa immersa nel sangue copiosamente defluito sul pavimento della stanza.

Emma in lacrime con voce tremante: “Oh mio Dio, cosa ho fatto! Per colpa di questa puttarella adesso mi allontaneranno da Joseph! Non rivedrò mai più il mio amore! Harry ti prego aiutami: tu sei mio fratello, anche se mi hai sempre trattato male, come se fossi un mostro... Io ti perdono, ma tu devi aiutarmi!”

Harry con voce ferma alle spalle dei PG: “Non ti preoccupare Emma, adesso ci sono io...”

Wheble mette mano alla fondina.

In tutti e 3 i casi scoppierà una colluttazione fra i PG, Harry ed Emma.

La colluttazione di risolve a sfavore dei PG

Non appena la scena si è conclusa, mentre i PG stanno per essere ammanettati e condotti alla stazione di polizia con l'accusa di omicidio, svaniranno per tornare al presente. L'evento topico del passato da cui sono scaturiti gli accadimenti di April è stato modificato creando un presente alternativo che però non è favorevole ai PG.

Infatti:

- Il viaggio astrale è stato comunque eseguito e nel presente i PG sono ancora braccati dai *Segugi*. (il professore si rimproverava di non essere rimasto a casa, forse avrebbe potuto evitare l'aggressione degli sconosciuti...)
- Emma si ricorda dei PG dal passato e non appena li vedrà in paese correrà ad avvisare Harry. (I PG sono stati testimoni dell'accaduto!)

- Harry si ricorderà dei PG dal passato e non appena li vedrà in paese, impallidirà (I PG sono stati testimoni dell'accaduto!) e tenterà di farli arrestare.
- I PG non possono utilizzare l'*Amsera-agoriad* per un secondo tentativo poiché l'oggetto ha consumato *permanentemente* il loro mana dopo il primo utilizzo ed i PG non ne hanno a sufficienza per un secondo viaggio.

A questo punto l'avventura è da considerarsi conclusa con finale negativo. I Custodi possono leggere i finali riportati alla sez. 5, par. 5.1: "*Morti parallele*"

La colluttazione di risolve in favore dei PG

Non appena la scena si è conclusa, se i PG non hanno intenzione di fare altro (oltre ad avvisare la polizia o Horrocks), svaniranno per tornare al presente. L'evento tipico del passato da cui sono scaturiti gli accadimenti di April è stato modificato creando un presente alternativo, che però non è favorevole ai PG.

Infatti:

- Il viaggio astrale è stato comunque attuato e nel presente i PG sono ancora braccati dai *Segugi*. (il professore si rimprovera di non aver dato credito alle accuse di April contro Emma)
- Emma ed Harry sono stati carcerati
- I PG non possono utilizzare l'*Amsera-agoriad* per un secondo tentativo poiché l'oggetto ha consumato *permanentemente* il loro mana dopo il primo utilizzo ed i PG non ne hanno a sufficienza per un secondo viaggio.

A questo punto l'avventura è da considerarsi conclusa in modo negativo. I Custodi possono leggere i finali riportati alla sez. 5, par. 5.2: "*Vite parallele*"

La colluttazione di risolve in favore dei PG che decidono di uccidere Horrocks

Non appena la scena si è conclusa, i PG intuiscono che, essendo ormai morta April, l'unico modo per impedire che il viaggio astrale sia attuato consiste nell'uccidere il professore. Lo dovranno raggiungere presso l'università e qui consumare il delitto nello studio di Horrocks.

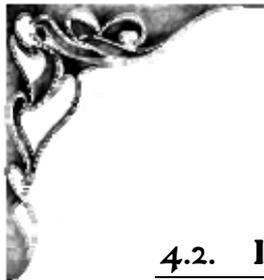
Lasciate spazio all'interpretazione, quando i PG decideranno di compiere questo atto disperato. Tale decisione cozza con l'etica dei PG che, da un punto di vista interpretativo, non dovrebbero optare per questa soluzione troppo *alla leggera*.

Non appena avranno ucciso Horrocks i PG svaniranno per tornare al presente. L'evento tipico del passato da cui sono scaturiti gli accadimenti di April è stato modificato creando un presente alternativo, che è favorevole ai PG.

Infatti:

- Il viaggio astrale non ha mai avuto luogo ed i PG non sono più braccati dai *Segugi*.
- Bedford è vivo
- Horrocks ed April sono morti nel passato.
- I PG non possono utilizzare l'*Amsera-agoriad* per un secondo tentativo poiché l'oggetto ha consumato *permanentemente* il loro mana dopo il primo utilizzo ed i PG non ne a sufficienza per un secondo viaggio.

A questo punto l'avventura è da considerarsi conclusa con finale mediocre. I Custodi possono leggere i finali riportati alla sez. 5, par. 5.1: "*Vite parallele*"



4.2. I PG conoscono la Verità sulla morte di April

I PG scoprono che April è morta per mano di Emma Wheble. In tal caso possono intervenire tempestivamente.

Entrate nella casa udendo delle urla di donna provenire dal primo piano.

Vi precipitate nella stanza dove trovate l'enorme donna, Emma, mentre è avvinghiata con le sue lunghe dita al collo di April. Stacca una mano per afferrare il pesante pestello di un mortaio, lo impugna e solleva il braccio in atto minaccioso verso April.

Non appena fate irruzione nella stanza, Emma sgrana gli occhi ed inizia ad urlare con voce tonante allentando la presa dal collo di April e dirigendosi verso di voi in atteggiamento aggressivo.

I PG avranno facilmente la meglio su Emma (ancora non ha avvisato Harry) e non appena la governante capirà di non avere più chances crollerà al suolo catatonica.

I PG salveranno April ed immediatamente svaniranno per tornare nel presente. L'evento topico del passato da cui sono scaturiti gli accadimenti di April è stato modificato creando un presente alternativo, che è favorevole ai PG.

Infatti:

- Il viaggio astrale non ha mai avuto luogo ed i PG non sono più braccati dai *Segugi*.
- Bedford è vivo
- Horrocks ed April sono ancora felicemente sposati.

A questo punto l'avventura è da considerarsi conclusa con il finale migliore possibile ed i Custodi possono leggere i finali riportati alla sez. 5, par. 5.2: "*Vite parallele*".

5. I FINALI DI APRIL

5.1. Morti parallele

James Butler

Dalla Lampeter Gazette:

“Il corpo del dottor James Butler, giunto in città alcuni giorni fa, è stato ritrovato nelle vicinanze di Horrocks Lodge, orribilmente dilaniato. Lo sceriffo Harry Wheble è convinto che gli assassini siano i suoi compagni, che erano arrivati con lui e che hanno spesso dato segni di squilibrio agli occhi dell'intera popolazione della pacifica Lampeter. I misteriosi personaggi sono scomparsi. A loro è imputato anche l'omicidio del signor William Bedford, il cui legame con James Butler non è stato ancora chiarito: le indagini proseguono.”

Robert Walters

Appena tornati dal passato vi siete ritrovati a Lampeter, e questa volta non siete riusciti ad evitare l'arrivo di un *Segugio*. Per scappare avete perso il povero Butler, rimasto nelle orrende grinfie di quel mostro. Ora siete sul treno, che avete preso al volo: Wheble sa chi siete e non ha altro scopo che buttarvi in galera e gettare via la chiave. Il treno è partito da poco quando l'angoscia si fa sentire: corri in bagno, in preda ai conati. Purtroppo stai tanto male da non accorgerti che alle tue spalle c'è una porta chiusa, ed un angolo da cui inizia ad uscire una foschia blu...



Samuel Dodgson

Le urla di Robert sono state più che sufficienti a spingervi a saltare giù dal treno in corsa. Purtroppo, la tua stazza ti ha impedito di scivolare rapidamente fuori dal finestrino. Il morso del Segugio che ti strappava un piede mentre cercavi disperatamente di divincolarti è stata l'ultima cosa che hai sentito.

Benjamin Pearce

Hai corso per la campagna inglese senza fiato, con Henry, per miglia e miglia. Avete lasciato il treno con il suo orribile carico, avete lasciato alle spalle i vostri compagni di un tempo. Ora per te non c'è altro che il disperato tentativo di aver salva la vita. Hai sperato, raggiunto il paese successivo, di poter trovare un breve, brevissimo riposo in una piccola fattoria: ma la bella fattura dei tuoi vestiti ha stuzzicato la cupidigia dei buoni contadini, che ti hanno stordito e legato nel granaio, per poterti ripulire per bene. Sei imbavagliato, non puoi neppure gridare, quando ti risveglia un ringhio sordo e metallico davanti al tuo viso.

Henry of Pencarrow III

E' ormai un anno che abiti nei boschi del Cardiganshire, mangiando radici e piccola selvaggina. Non sai se sopravvivrà al prossimo inverno. Due giorni fa hai sentito due cacciatori parlare dello sceriffo Wheble, e che stava cercando ancora un assassino datosi alla macchia: sai che parlava di te! Il tuo spirito è ormai del tutto fiaccato. Prendi la tua cintura, ricordo di tempi in cui potevi permetterti uno stile di vita civile, ne fai un cappio e la appendi al ramo di un albero: la morte giungerà come una liberazione.

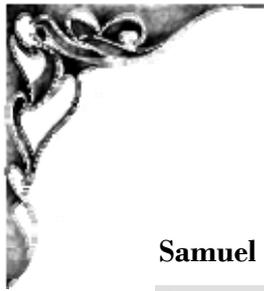
5.2. Vite parallele

James Butler

“Dottore, stava parlando del colpo al cranio...” attorno a te un folto gruppo di studenti aspetta che ricomini a parlare, pronti a prendere appunti. Sul tavolo, il cadavere di una donna dai capelli neri. “Scusate, mi ero perso nei miei pensieri... un déjà-vu. Come potete vedere la signora Harris è morta per un colpo molto violento all'osso occipitale, e dalla posizione e tipologia dell'urto possiamo dedurre che il colpo sia stato sferrato da un mancino. Possiamo quindi scagionare il marito della donna, al quale, come certo sapete, è stato amputato il braccio sinistro durante la guerra.” Da dietro il gruppo di studenti ti si avvicina un uomo di bassa statura: è il signor Harris, che hai appena salvato da un lungo ed estenuante processo. Ti porge la mano e la stringe calorosamente. “Grazie, dottor Butler, grazie! Ora finalmente la polizia potrà aiutarmi a trovare l'assassino della mia dolce Jane. Lei mi ha donato una nuova speranza!” Prima di allontanarsi da' un'ultima carezza alla moglie, e ti lancia uno sguardo triste, ma colmo di serenità e gratitudine.

Robert Walters

L'aula è piena. Studenti e professori, e anche semplici curiosi, affollano l'aula magna della prestigiosa università di Princeton. Alle tue spalle, sette lavagne colme di calcoli, che attendono solo che tu scriva l'ultima riga... Ti sei distratto per un momento. Il silenzio è assoluto. Ti volti, e completi la dimostrazione della congettura di Goldbach, che per quasi duecento anni è rimasta insoluta. In quell'istante, tutti gli spettatori si alzano in piedi e comincia un lunghissimo applauso al tuo talento, al tuo genio. Per un attimo tra la folla ti pare di scorgere il volto del professore che più avevi amato all'università, il professor Horrocks. Chiudi gli occhi un istante, e appena li riapri, non lo vedi più, in mezzo alla folla. Appena fai cenno di parlare tutti tacciono. Ti schiarisci la gola. “Vorrei dedicare questo risultato al professor Horrocks, che mi ha insegnato che ognuno, con la sua dedizione e le sue capacità, può raggiungere qualsiasi obiettivo”.



Samuel Dodgson

“Amore, ti stiro la camicia azzurra?” Tua moglie, nella stanza accanto, ti sta preparando il completo per stasera. E’ la tua serata: i colleghi del dipartimento di Teologia ti aspettano a cena, per festeggiare la tua elezione a Rettore del St. David’s College. Lei non verrà: stasera i bambini devono studiare, lei rimarrà ad aiutarli. Un po’ ti spiace che lei non ci sia, però sai che in sua assenza ti potrai permettere qualche follia... quelle goliardate dei bei tempi andati, quando eri solo uno studente nell’università in cui stai per essere eletto rettore. Non vedi l’ora che si arrivi al dolce, per fare il tuo discorso di ringraziamento: hai preparato per ognuno dei tuoi colleghi un limerick un po’ osceno. In fondo, ti è sempre piaciuto scherzare, no?

Benjamin Pearce

Nemmeno oggi sei riuscito a battere in puntualità la signorina Bowery, la tua segretaria. E’ sempre lei la prima ad entrare in banca, ma tu sei sempre l’ultimo ad uscire. D’altronde le comunicazioni da New York arrivano sempre in tarda serata... Entri nel tuo ufficio ed aspetti che miss Bowery ti porti la posta: sono gli unici cinque minuti che puoi concederti per rilassarti, prima di una giornata impegnativa. Puntualmente, passati cinque minuti esatti, bussano alla porta. “Direttore? Le ho portato la posta. C’è un telegramma per lei, di un certo Bedford...” Preso da una strana ansia ti alzi e strappi il telegramma dalle mani di miss Bowery. Lo leggi d’un fiato: “Sarò in città oggi stesso STOP Vediamoci a cena STOP Alloggio Hotel Queen Victoria STOP”. Non puoi evitare un sospiro di sollievo: non sai perché, ma ti aspettavi brutte notizie. Torni al lavoro rasserenato, e non vedi l’ora di rincontrare il tuo vecchio amico William.

Henry of Pencarrow III

“Sir Henry? Non vorrei disturbare...” qualcuno sta bussando alla porta della tua camera; è la voce del tuo maggiordomo, Howard. Ti alzi e vai ad aprire la porta. “Mio Lord, è arrivato per voi un pacco dal vostro editore. L’ho lasciato nel vostro studio.” Congedi Howard, ringraziandolo, e ti togli la vestaglia da camera per indossare un elegante completo. Per un attimo, ti fermi ad ammirare la bellezza della primavera nel vasto giardino della tua tenuta. Scendi lo scalone, ed il sole dalle ampie finestre sottolinea il candore dei marmi. Entri nel tuo studio: sulla tua scrivania è posato un grosso volume: “Opere Complete – di Sir Henry Ronald Molesworth-St Aubyn of Pencarrow III”. Aprendo la prima pagina trovi un biglietto, nella calligrafia pulita del tuo editore. “Congratulazioni, Henry, per i tuoi dieci anni di indiscussi successi! Eccoti la prima copia della raccolta che stiamo per mandare ai negozi, e vedrai, andrà a ruba! P.S.: aspetto ancora la spiegazione della dedica... mi raccomando, sai che sono curioso!”

Sorridi, in fondo non sai nemmeno tu il perché di questa dedica. Sarà la primavera, sarà un sogno dimenticato... stai ancora sorridendo, mentre volti la pagina e leggi: “A April.”

APPENDICE

Schede PNG

Allegato 01: Introduzione ad April

Allegato 02: Scelta dei PG

Allegati 03-07: Schede e background dei PG

Allegato 08: Mappa di Lampeter

Allegato 09: Telegramma di risposta di Horrocks a Bedford

Allegato 10: Relazione di internamento Horrocks

Allegato 11: Referto autoptico di April

Allegato 12: Lampeter Gazette

Allegato 13: Pagina tratta da *'N anadnabyddus uchafiaid*

Allegato 14: Lettera di Bedford a Horrocks

Allegato 15: Appunti di Horrocks in bustrofedico



Nome: Emma Wheble		FOR: 11	DES: 7	INT: 15	Idea: 75
Professione: Governante di Joseph Horrocks		COS: 10	FAS: 6	MAN: 11	Fortuna: 55
Sesso: F Età: 38		TAG: 18	SAN: 0	EDU: 7	Conosc.: 35
P.F.: 14 P.M.: 11 Bonus Al Danno: +1D4					
Arrampicarsi 40%	Individuare 40%	Saltare 25%			
Ascoltare 40%	Intrufolarsi 20%	Scassinare 11%			
Biblioteconomia 25%	Ipnosi 1%	Schivare 14%			
Biologia 1%	Lanciare 25%	Seguire Tracce 10%			
Bloccare 14%	Legge 5%	Storia 20%			
Botanica 1%	Lingua madre (Inglese) 60%				
Camuffarsi 5%	Matematica 10%	Coltello 25%			
Cartografia 1%	Medicina 20%	Fucile 25%			
Celare 45%	Miti di Cthulhu 0%	Pistola 20%			
Chimica 1%	Nascondersi 20%	Shotgun 30%			
Contabilità 40%	Nuotare 25%	Bastone 25% (1d6 +1d4)			
Contrattare 20%	Occultismo 5%	Calcio 25% (1d6+1d4)			
Oratoria 1%	Persuadere 30%	Lotta 25% (speciale)			
Falsificare 1%	Pronto Soccorso 30%	Pugno 50% (1d3+1d4)			
Farmacologia 11%	Psicoanalisi 21%	Testata 10% (1d4+1d4)			
Fisica 1%	Psicologia 20%				
Fotografia 10%	Raggirare 30%				
Guidare auto 20%	Reputazione 15%				
Nome: Harry Wheble		FOR: 12	DES: 8	INT: 10	Idea: 50
Professione: Capo della polizia di Lampeter		COS: 13	FAS: 8	MAN: 10	Fortuna: 50
Sesso: M Età: 43		TAG: 13	SAN: 50	EDU: 12	Conosc.: 60
P.F.: 13 P.M.: 10 Bonus Al Danno: +1D4					
Arrampicarsi 40%	Individuare 60%	Saltare 25%			
Ascoltare 25%	Intrufolarsi 10%	Scassinare 1%			
Biblioteconomia 25%	Ipnosi 1%	Schivare 40%			
Biologia 1%	Lanciare 25%	Seguire Tracce 30%			
Bloccare 40%	Legge 40%	Storia 20%			
Botanica 1%	Lingua madre (Inglese) 60%				
Camuffarsi 5%	Matematica 10%	Coltello 25%			
Cartografia 1%	Medicina 16%	Fucile 40%			
Celare 15%	Miti di Cthulhu 0%	Pistola 40%			
Chimica 1%	Nascondersi 10%	Shotgun 30%			
Contabilità 10%	Nuotare 25%	Bastone 25% (1d6 +1d4)			
Contrattare 20%	Occultismo 5%	Calcio 35% (1d6+1d4)			
Oratoria 1%	Persuadere 40%	Lotta 40% (speciale)			
Falsificare 1%	Pronto Soccorso 40%	Pugno 60% (1d3+1d4)			
Farmacologia 1%	Psicoanalisi 1%	Testata 30% (1d4+1d4)			
Fisica 1%	Psicologia 20%				
Fotografia 10%	Raggirare 40%	Revolver .38 (1d10, 2 colpi/round, 6 colpi)			
Guidare auto 20%	Reputazione 40%				

Nome: Martin St. Peterson		FOR: 12	DES: 8	INT: 12	Idea: 60
Professione: Agente di polizia		COS: 14	FAS: 9	MAN: 13	Fortuna: 65
Sesso: M Età: 37		TAG: 12	SAN: 65	EDU: 11	Conosc.: 55
P.F.: 13 P.M.: 13 Bonus Al Danno: 0					
Arrampicarsi 40%	Individuare 50%	Saltare 25%			
Ascoltare 50%	Intrufolarsi 30%	Scassinare 1%			
Biblioteconomia 25%	Ipnosi 1%	Schivare 40%			
Biologia 1%	Lanciare 25%	Seguire Tracce 40%			
Bloccare 40%	Legge 20%	Storia 20%			
Botanica 1%	Lingua madre (Inglese) 55%				
Camuffarsi 5%	Matematica 10%	Coltello 25%			
Cartografia 1%	Medicina 5%	Fucile 25%			
Celare 15%	Miti di Cthulhu 0%	Pistola 40%			
Chimica 1%	Nascondersi 30%	Shotgun 30%			
Contabilità 10%	Nuotare 25%	Bastone 40% (1d6)			
Contrattare 5%	Occultismo 5%	Calcio 40% (1d6)			
Oratoria 1%	Persuadere 26%	Lotta 40% (speciale)			
Falsificare 1%	Pronto Soccorso 40%	Pugno 60% (1d3)			
Farmacologia 1%	Psicoanalisi 1%	Testata 20% (1d4)			
Fisica 1%	Psicologia 30%				
Fotografia 10%	Raggiare 30%	Revolver .32 (1d8, 3 colpi/round, 6 colpi)			
Guidare auto 20%	Reputazione 30%	Manganello (1d6)			
Nome: Ian Cook		FOR: 10	DES: 10	INT: 14	Idea: 70
Professione: Alienista / Coroner		COS: 11	FAS: 9	MAN: 11	Fortuna: 55
Sesso: M Età: 52		TAG: 14	SAN: 55	EDU: 16	Conosc.: 80
P.F.: 13 P.M.: 11 Bonus Al Danno: 0					
Arrampicarsi 40%	Individuare 25%	Reputazione 15%			
Ascoltare 25%	Intrufolarsi 10%	Saltare 25%			
Biblioteconomia 65%	Ipnosi 21%	Scassinare 1%			
Biologia 26%	Lanciare 25%	Schivare 20%			
Bloccare 20%	Legge 30%	Seguire Tracce 10%			
Botanica 1%	Lingua madre (Inglese) 80%	Storia 20%			
Camuffarsi 5%	Lingua: Latino 41%				
Cartografia 1%	Matematica 10%	Coltello 25%			
Celare 15%	Medicina 60%	Fucile 25%			
Chimica 1%	Miti di Cthulhu 0%	Pistola 20%			
Contabilità 10%	Nascondersi 10%	Shotgun 30%			
Contrattare 15%	Nuotare 25%	Bastone 25% (1d6)			
Oratoria 31%	Occultismo 5%	Calcio 25% (1d6)			
Falsificare 1%	Persuadere 50%	Lotta 25% (speciale)			
Farmacologia 56%	Pronto Soccorso 30%	Pugno 50% (1d3)			
Fisica 1%	Psicoanalisi 66%	Testata 10% (1d4)			
Fotografia 10%	Psicologia 65%				
Guidare auto 20%	Raggiare 5%				

POST OFFICE

If there is doubt about the
telegrams ring "Telegrams
of delivery for free



TELEGRAPHS

accuracy of any parts of this
Enquiry" or call at the Office
repetition.

Professor Horrocks morto STOP

Funerale posdomani 4 PM STOP

Attendoti stazione Lampeter

treno 3:20 PM STOP

Stanza prenotata Owen's Inn STOP

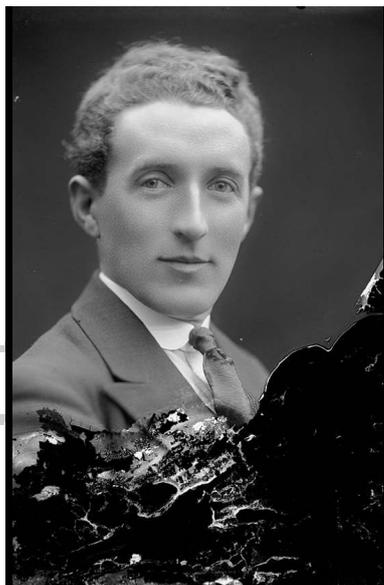
Tua presenza necessaria STOP

April, 5th 1932

William Bedford

Henry Ronald Molesworth-
St Aubyn of Pencarrow III

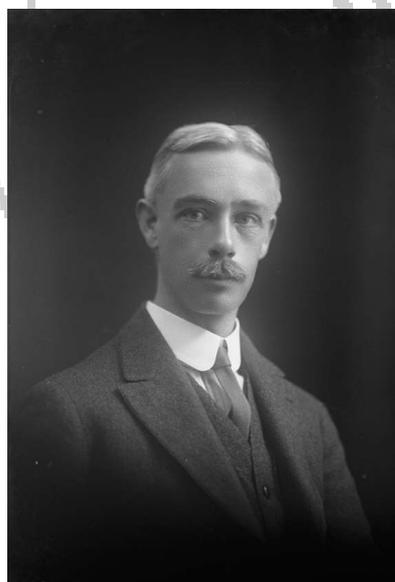
Samuel C. Dodgson



Robert Walters

James Butler

Benjamin Pearce



IL RICHIAMO DI C'THULHU

Nome **Henry of Pencarrow III** Età **35**
 Professione **Aristocratico** Sesso **M**
 Nazionalità **Inglese**
 Scuola **Università di Lampeter**
 Bonus al Danno **no**



FOR 9 **DES 12** **INT 15** **Idea 75**
COŠ 10 **FAS 12** **MAN 14** **Fortuna 70**
TAG 12 **SAN 70** **EDU 16** **Conos. 80**

Punti Ferita

Morto	0	1	2	Svenuto	3	4	5	6	7			
	8	9	10	(11)	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Punti Magia

Svenuto	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	11	12	13	(14)	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Punti Sanità

Pazzo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
	62	63	64	65	66	67	68	69	(70)	71	72	73	74
	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Attacchi Corpo a Corpo

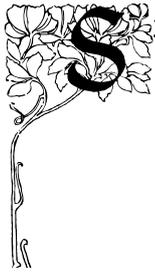
Bastone (25%)	25	1d6	1
Calcio (25%)	25	1d6	1
Coltello (25%)	25	1d4	1
Lotta (25%)	25	speciale	1
Pugno (50%)	50	1d3	1
Testata (10%)	10	1d4	1

Oggetti

5 £
 3 dosi d'oppio
 un accendino

Abilità

Antropologia (O1%)	1	Manovrare mezzi pesanti (O1%)	1
Archeologia (O1%)	1	Matematica (10%)	10
Architettura (O1%)	1	Medicina (O5%)	5
Arrampicarsi (40%)	40	Miti di C'thulhu (0%)	0
Arti Marziali (O1%)	1	Nascondersi (10%)	25
Ascoltare (25%)	25	Navigazione (10%)	10
Astronomia (O1%)	1	Nuotare (25%)	25
Biblioteconomia (25%)	70	Occultismo (O5%)	5
Biologia (O1%)	1	Orientamento/Mare/Aria (O1%)	1
Bloccare (DESx2)	24	Orientamento/Terra (10%)	10
Botanica(O1%)	16	Persuadere (15%)	30
Camuffarsi (O5%)	25	Pronto Soccorso (30%)	30
Cartografia (O1%)	1	Psicoanalisi (O1%)	1
Cavalcare (O5%)	40	Psicologia (O5%)	5
Celare (15%)	50	Raggiare (O5%)	10
Chimica (O1%)	31	Reputazione (15%)	40
Contabilità (10%)	10	Riparazione Elettrica (10%)	10
Contrattare (O5%)	20	Riparazione Meccanica (20%)	20
Crittografia (O1%)	1	Saltare (25%)	25
Oratoria (O1%)	1	Scassinare (O1%)	1
Falegnameria (10%)	10	Schivare (DESx2)	24
Falsificare (O1%)	1	Seguire Tracce (10%)	10
Farmacologia (O1%)	31	Storia (20%)	25
Fisica (O1%)	1	Storia Naturale (10%)	10
Fotografia (10%)	10	Zoologia (O1%)	1
Geologia (O1%)	1		
Guidare Auto (20%)	20	Uso Coltello (25%)	25
Individuare (25%)	25	Uso Fucile (25%)	25
Intrufolarsi (10%)	10	Uso Mitra (15%)	15
Ipnosi (O1%)	1	Uso Mitragliatrice (15%)	15
Lanciare (25%)	25	Uso Pistola (20%)	20
Legge (O5%)	5	Uso Shotgun (30%)	30
Lingua Madre (EDU x 5)	80	Uso spada (10%)	10
Lingua Latino	41		0
Tedesco	51	Arte: Pittura	20
Greco	41	Arte: Musica	30



Mr Henry Ronald Molesworth

St. Aubyn of Pencarrow III

Londra, 5 Aprile 1932

Fuori diluviava, le strade erano allagate. Entrò lasciandosi scivolare di dosso l'impermeabile zuppo, ma non prima di estrarne un piccolo involucre di carta bagnata.

Sul tavolino sbilenco dell'ingresso era appoggiato il telegramma ricevuto la mattina, adagiato su una pila di vecchi fogli: alcune sue poesie. Ai tempi dell'università tutti le avevano apprezzate, dicevano che fosse dotato di talento, dicevano che prima o poi avrebbe pubblicato una raccolta, che sarebbe divenuto un poeta famoso. Ma ora quelle poesie gli sembravano semplicemente dozzinali, le usava per incartare, non aveva mai avuto il coraggio di farle leggere a qualcuno.

Prese il telegramma e lo rigirò nervosamente fra le mani, poi afferrò anche l'involucro di carta e si spostò in bagno.

Si svestì lentamente, riempì la vasca di acqua bollente e vi si immerse. Brividi, aveva preso troppo freddo, troppa pioggia, ora quel bagno caldo ed il prezioso involucro lo appagavano.

Aprì il piccolo fagotto di carta e ne estrasse un cristallo, lo riscaldò sulla fiamma di una candela per qualche secondo, poi lo lasciò scivolare in un bicchiere colmo di ottimo porto rosso assieme ad un cucchiaino di cannella. Bevve avidamente il contenuto e poi si lasciò scivolare nell'acqua.

"*Il Professore morto!*". Questo solo pensiero bastò per fargli tornare alla mente i tempi dell'università al St. David College a Lampeter, le lezioni di Horrocks di storia e letteratura, l'amore per la poesia.

"*Allora ero un giovane di buone speranze...ma, ormai, sono passati 9 anni dalla laurea e dopo 5 anni di studi sono solo una nullità!*"

Allora aveva già assaporato il piacere dell'oppio, ma ancora la sua mente non ne era offuscata. A quei tempi non gli capitava mai di uscire di casa e provare un senso di angosciante oppressione se in tasca non aveva già pronta una dose.

Lentamente il flusso di pensieri incominciava sommergere la sua mente, mentre la morfina entrava in circolo nel suo corpo. Un brivido ancora, poi la vasca lo inghiottì. Sprofondò nelle acque oscure ed insondabili della sua mente. Si vide nuotare negli abissi di un oceano tenebroso, mentre poche bolle di aria uscivano dai suoi polmoni e risalivano a galla sfiorandogli il viso. Sospeso fra la superficie e le profondità di quell'oceano irreali, rivede il passato.

Il circolo letterario de "La Terra Desolata", la passione con cui Horrocks li aveva coinvolti quell'ultimo semestre con la storia del Circolo, loro sei ragazzi... Immagini dei suoi vecchi amici volteggiarono accanto alla sua testa, tentò di afferrarle ma queste si dissolsero in una miriade di piccole bolle: non aveva mantenuto i contatti con nessuno di loro.

"*Dodgson. Eccolo!*" Gli sembrò di sentire la sua risata, ovattata dalla colonna d'acqua che lo sormontava. Era il più vivo di tutti, la vita lo inebriava, lo scherzo, la facezia erano il suo pane... lo vide mentre prendeva in giro, come era solito fare, Butler. Un cane! Ecco cosa gli era sempre sembrato... un cane giocherellone e intelligente, ma anche deciso e risoluto nel difendere un amico. Così era Samuel Dodgson con James Butler. Lo stuzzicava, ci giocava, ma avrebbe rinunciato a qualsiasi cosa per James. James lo sapeva ed accettava di buon grado i suoi scherzi.

"*James era insicuro ma anche un cuore d'oro ed un medico di talento. Voleva diventare un coroner... che desiderio bizzarro!*"

In una bolla vide riflessi un paio d'occhi lividi e in questi riflessi il volto di Butler...

Iniziò a nuotare verso un banco di pesci. No, erano piccole formule matematiche... almeno credeva. Non era mai stato bravo in quel campo. Ma Robert Walters sì, e le formule, quei simboli fluorescenti, vorticavano intorno ai suoi sottili baffetti... i baffetti che solo un uomo di grande talento può avere.

Entrò in una bolla.

Apparve nella vecchia università, nel sotterraneo dove si riuniva il circolo letterario di Horrocks: dove loro sei si incontravano con il professore.

Sospeso in quella membrana pulsante, invisibile agli occhi di chi lo circondava, intangibile, cercò di sfiorare Benjamin Pearce. Lo ammirava, ammirava la sua cultura, ammirava la sua parlantina, ammirava il suo carisma che tante volte, soprattutto con le ragazze, aveva provato ad imitare. Era un giovane intelligente, sarebbe diventato un grande economista.

Si voltò verso l'ingresso del sotterraneo: arrivavano tre persone, il professore, lui e Bedford, William Bedford. *“Eravamo i preferiti di Horrocks, i primi a far parte del Circolo. Con William eravamo quasi fratelli”.*

“All'epoca mi piaceva la poesia e la letteratura, le amavo, erano l'unica ragione di vita. Chissà, forse mi illudevo di diventare qualcuno, scrivere il mio nome nelle pagine della letteratura. Ma la verità è che ora sono solo un nullità, vivo nei cristalli che compro, mi sciolgo con essi nel vino e con me anche la mia coscienza si dissolve”.

“Sto perdendo tutti i ricordi, uno per uno. Il primo a sparire è stato il ricordo dell'ultima sera del Circolo, due notti prima della laurea. Per una volta siamo andati da Owen, abbiamo bevuto, e poi, cos'è successo? ...c'era anche Horrocks, mi pare... Un altro pezzo della mia vita dimenticato per sempre. Quella fu l'ultima volta che vidi il professore... Chissà perché non si presentò alla mia laurea? Forse non era orgoglioso di ciò che stavo diventando... un drogato!”

Questi pensieri lo strapparono al passato, lo riportarono nell'oceano oscuro della sua coscienza, lo angosciarono.

Sentì mancare l'aria, soffocava, annaspò verso il pelo dell'acqua.

Con uno scatto si alzò dalla vasca, respirò a fondo per riempire i polmoni di aria, poi si lasciò ricadere nell'acqua ancora calda: erano passati solo pochi secondi. Mantenne la testa fuori, ora ne aveva la forza, i muscoli del collo avevano ripreso vigore.

“Dannazione, l'effetto dura sempre meno... dovrei comprarne di qualità migliore!”

Uscì dal bagno avvolto in un grande asciugamano. Il telo puzzava di umido, non lo lavava da tempo.

Entrò nella camera da letto: un tempo conteneva i mobili dei suoi genitori, mobili e ninoli dell'aristocratica madre. Ora li aveva venduti tutti e dell'antico splendore della sua tenuta rimanevano poche testimonianze: solo le macchie di umidità sulla preziosa carta da parati, le sagome dei mobili impresse sui muri e qualche statua mutila in giardino. Il resto lo aveva impegnato o venduto per pagarsi i debiti di gioco o per i suoi vizi.

Aprì l'armadio, l'unico mobile rimasto, scelse una giacca sciancrata e qualche camicia non troppo sporca. Sarebbe partito per Lampeter avrebbe rivisto i suoi amici di un tempo. La cosa non lo rendeva particolarmente felice: *“Cosa penseranno di me? La mia vita è fatta solo di allucinazioni... cosa racconterò?”.*

Decise comunque di partire, era un **dovere** nei confronti del professore che, almeno per qualche anno, gli aveva regalato l'illusione di poter diventare un poeta.

Poi uscì di casa per fare un piccola scorta per il viaggio.

IL RICHIAMO DI C'THULHU

Nome **Benjamin Pearce** Età **35**
 Professione **Truffatore** Sesso **M**
 Nazionalità **Inglese**
 Scuola **Università di Lampeter**
 Bonus al Danno **no**

FOR 13 **DES 14** **INT 14** **Idea 70**
CO5 9 **FAS 11** **MAN 12** **Fortuna 60**
TAG 11 **SAN 60** **EDU 16** **Conos. 80**



Punti Ferita

Morto	0	1	2	Svenuto	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Punti Magia

Svenuto	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																																																		
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22																																																																
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Punti Sanità

Pazzo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																																																															
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Attacchi Corpo a Corpo

Bastone (25%)	25	1d6	1
Calcio (25%)	25	1d6	1
Coltello (25%)	25	1d4	1
Lotta (25%)	25	speciale	1
Pugno (50%)	50	1d3	1
Testata (10%)	10	1d4	1

Oggetti

30 £
 un cambio d'abiti
 documenti falsi (intestati a Mr. Powers)
 un orologio da tasca

Abilità

Antropologia (01%)	1	Manovrare mezzi pesanti (01%)	1
Archeologia (01%)	1	Matematica (10%)	10
Architettura (01%)	1	Medicina (05%)	5
Arrampicarsi (40%)	40	Miti di C'thulhu (0%)	0
Arti Marziali (01%)	1	Nascondersi (10%)	10
Ascoltare (25%)	40	Navigazione (10%)	10
Astronomia (01%)	1	Nuotare (25%)	25
Biblioteconomia (25%)	25	Occultismo (05%)	5
Biologia (01%)	1	Orientamento/Mare/Aria (01%)	1
Bloccare (DESx2)	28	Orientamento/Terra (10%)	10
Botanica(01%)	1	Persuadere (15%)	65
Camuffarsi (05%)	45	Pronto Soccorso (30%)	30
Cartografia (01%)	1	Psicoanalisi (01%)	1
Cavalcare (05%)	5	Psicologia (05%)	40
Celare (15%)	25	Raggiare (05%)	60
Chimica (01%)	1	Reputazione (15%)	30
Contabilità (10%)	70	Riparazione Elettrica (10%)	10
Contrattare (05%)	60	Riparazione Meccanica (20%)	20
Crittografia (01%)	1	Saltare (25%)	25
Oratoria (01%)	6	Scassinare (01%)	31
Falegnameria (10%)	10	Schivare (DESx2)	28
Falsificare (01%)	31	Seguire Tracce (10%)	10
Farmacologia (01%)	1	Storia (20%)	20
Fisica (01%)	1	Storia Naturale (10%)	10
Fotografia (10%)	10	Zoologia (01%)	1
Geologia (01%)	1		
Guidare Auto (20%)	20	Uso Coltello (25%)	25
Individuare (25%)	65	Uso Fucile (25%)	25
Intrufolarsi (10%)	10	Uso Mitra (15%)	15
Ipnosi (01%)	1	Uso Mitragliatrice (15%)	15
Lanciare (25%)	25	Uso Pistola (20%)	20
Leggere (05%)	20	Uso Shotgun (30%)	30
Lingua Madre (EDU x 5)	80	Uso spada (10%)	10
Lingue (altre) (0%)			



Benjamin Pearce

Londra, 5 Aprile 1932

Pearce: *“Carissimo dottor Howard, sono lieto di poterle offrire un investimento all’altezza del suo intuito finanziario! Come ben sa, ad oggi non le ho procurato altro che rendite, reinvestendo il suo denaro in operazioni sicure e credo di non sbagliare ritenendo che ormai lei abbia per me la stessa, altissima considerazione che io porto verso di lei.”*

Howard: *“Ma come può dubitarne, Mr. Powers, lei è per me più di un fratello! In questi due mesi ha saputo consigliarmi a meraviglia sulla gestione dei miei fondi. Perciò mi parli pure di questo investimento...”*

Pearce: *“Dunque, oggi stesso ho stretto accordi con un impresario alla ricerca di finanziamenti da investire nella realizzazione della rete ferroviaria texana. Come lei mi insegna, si tratta di un campo dai sicuri profitti! Ritengo che per lei possa essere un’opportunità a dir poco interessante, e le confido di aver dato precedenza a lei sopra a tutti i miei assistiti; lei solo è in grado di capire completamente la straordinaria opportunità di questo investimento!”*

Howard: *“Ma è ovvio, Powers, lei ha fatto benissimo! Reinvestirò immediatamente le 500 sterline che lei mi ha fatto fruttare dalle 400 iniziali!”*

Pearce: *“Amico mio, non le ho forse detto che si tratta di un’opportunità interessante? L’impresario richiede un certo impegno che giustifichi le alte rendite finali! La richiesta iniziale è di 2.000 sterline per entrare a far parte dell’affare...”*

Howard: *“Duemila sterline? Ma è tutto quel che ho!”*

Pearce: *“Dottor Howard, qui stiamo parlando di un investimento che le frutterà almeno 4.000 sterline, non vorrà tirarsi indietro di fronte a questa chance? Potrebbe vivere per sempre di rendita!”*

Howard: *“Beh, amico mio, non vorrei che lei pensasse che non credo in lei! Ecco, le firmo una lettera di credito, potrà ritirare la cifra presso la banca. Non le faranno problemi, hanno grosse assicurazioni sulla mia disponibilità; pensi che garantisco con la mia stessa villa di campagna!”*

Pearce: *“Perfetto, vedrà che nemmeno questa volta avrà modo di pentirsi della sua scelta! Non appena i primi profitti inizieranno ad arrivare, glieli girerò immediatamente. Ad ogni modo, ci rivedremo tra due settimane per aggiornamenti! La saluto caramente!”*

...Due settimane, certo! Due settimane sarebbero state sufficienti per incassare quella somma da capogiro e partire per una salutare vacanza in Irlanda. Finalmente Howard aveva abboccato, e che pesca straordinaria!

Si infilò nel primo pub fumoso e affollato che trovò, e si diresse direttamente nel bagno. Ci volle un attimo per togliere i pesanti occhiali ed i baffi finti, un po’ di più per rimuovere le caratteristiche basette di Mr. Powers.

Dopo pochi minuti, Powers era sparito, e Benjamin Pearce si stava guardando allo specchio e sorrideva. Non erano poi tanti i gonzi di quella caratura, ed era sempre più difficile incastrarli!... *“Troppe regole, troppe costrizioni, troppe leggi: non fanno per me!”* si disse. *“Tanto prima o poi sarebbe stato qualcun altro a fregarlo...”*

Uscì dal pub calcandosi un cappello in testa; nessuno avrebbe saputo riconoscerlo. *“Eh eh, neppure io mi riconoscerei!”*.

All’improvviso gli venne da pensare: *“Come sono arrivato fin qui? Anni fa amavo giocare pulito... Certo, l’economia è sempre stata il mio pane, all’università la adoravo, ma non detestavo le regole. Invece, ora...”*

Poi arrivò davanti alla porta del suo modesto appartamento. *“Se avessi proseguito su quella strada, ora potrei vivere serenamente. Forse avrei una famiglia... una vita più noiosa, certo, ma più tranquilla!”* Sospirò. *“Stupidi sensi di colpa! NON è certo colpa mia se tutte queste regole mi hanno stufato! Ormai è inutile recriminare. Questo*

è quello che sono diventato, si vede che era destino... E poi, diciamocelo, mi piace infrangere la legge, mi piace la scarica di adrenalina che attraversa il corpo quando mento a qualcuno guardandolo negli occhi! Lo confesso... sono colpevole! In fondo che senso avrebbe mentire a se stessi?"

Entrò sorridendo.

La sera, mentre preparava i documenti falsi da portare alla banca, qualcuno suonò al campanello. Si avvicinò con sospetto. *"E se fosse la polizia? No, impossibile..."*

Era un telegramma, che annunciava la morte del professor Horrocks, firmato e spedito da William Bedford.

Echi di un passato remoto riaffiorarono. Ricordi ormai lontani su cui non si soffermava più da anni: *"I tempi dell'università, i 5 anni di Economia a Lampeter, il St. David College... bei tempi quelli!"* Si spiacque per il professor Horrocks, ne aveva un buon ricordo anche se non lo sentiva dalla vigilia della laurea, 9 anni prima. Horrocks era un uomo deciso: *"e dire che stimavo tanto il suo modo diretto e pulito di fare le cose. Pensavo che mi avrebbe influenzato, almeno un poco; evidentemente le sue lezioni non mi sono bastate..."*

Si ricordò delle sue lezioni di letteratura e storia: Horrocks era uno dei pochi a saper apprezzare anche la letteratura contemporanea. *"Come si chiamava il circolo letterario? Ah, sì... la Terra Desolata. Poveretto, forse pensava che fossimo tutti nel circolo per amore della poesia, ma in realtà era il divertimento della loro compagnia ad attirarmi... Anche perché se non fosse stato per quel matto di Dodgson, chi avrebbe mai sopportato di impegnare le poche ore libere dell'ultimo semestre in una riunione di lettura?! E per giunta in quel polveroso sotterraneo del dipartimento! Samuel Dodgson: mi faceva proprio morire dal ridere... e poi continuava a bersagliare James Butler, il timido dottorino... James... James, non se la prendeva mai! Mi manca James. Ero così protettivo nei suoi confronti, mi dava come un senso di responsabilità, mi piaceva come mi ammirava, il suo rispetto... Se mi rivedesse oggi, certo non mi guarderebbe con gli stessi occhi! E nemmeno lo farebbe Robert Walters. Quante notti insonni passate sui libri, insieme! Lui è sempre stato più brillante di me! Certo non si poteva dire che avesse senso pratico, ma per quello c'ero io... ci completavamo proprio bene!"*

Si sedette in poltrona, davanti al fuoco, e riaprì il telegramma. *"William Bedford, il delfino di Horrocks. Lui ed Henry of Pencarrow III erano i suoi prediletti. Non mi stupisce che sia stato William il primo a sapere della sua morte. Quei due erano un po' come me e Robert... le poesie di Henry erano davvero notevoli! Chissà se è poi riuscito a pubblicare qualcosa... Sono sicuro di sì! E sono altrettanto sicuro che Walters è diventato un brillante matematico, Butler un anatomo-patologo (che desiderio bizzarro!), Dodgson... beh lui sarà rimasto sempre il solito buontemponone!"* Non ne era sicuro, non aveva più sentito nessuno del gruppo. *"Strano eravamo un gruppo affiatato eppure ci siamo persi di vista! Mi sarei aspettato una lettera, almeno da Walters. Beh, io non gliene ho mandate, quindi siamo pari..."*

Era deciso: avrebbe pagato il suo tributo alla memoria di Horrocks. Avrebbe potuto risolvere in seguito la questione con la banca. E poi, trascorrere un po' di tempo lontano da Londra gli sarebbe servito per far perdere le tracce ai segugi di Scotland Yard.

"Glielo devo proprio, al vecchio Horrocks... anche se non s'era fatto vedere il giorno della mia laurea! Forse si vergognava di essersi ubriacato anche lui come noi l'antivigilia della laurea... che serata memorabile! Chissà come avrò fatto ad arrivare a letto tutto intero! Non mi ero mai ubriacato così tanto da scordare ogni cosa... erano proprio bei tempi quelli!"

IL RICHIAMO DI C'THULHU

Nome **Robert Walters** Età **34**
 Professione **Dilettante** Sesso **M**
 Nazionalità **Inglese**
 Scuola **Università di Lampeter**
 Bonus al Danno **no**



FOR **9** DES **11** INT **15** Idea **75**
 COS **11** FAS **10** MAN **13** Fortuna **65**
 TAG **13** SAN **65** EDU **18** Conos. **90**

Punti Ferita

Morto	0	1	2	Svenuto	3	4	5	6	7			
	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Punti Magia

Svenuto	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Punti Sanità

Pazzo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Attacchi Corpo a Corpo

Bastone (25%)	25	1d6	1
Calcio (25%)	25	1d6	1
Coltello (25%)	25	1d4	1
Lotta (25%)	25	speciale	1
Pugno (50%)	50	1d3	1
Testata (10%)	10	1d4	1

Oggetti

- 5 £
- un cambio d'abiti
- un orologio da tasca
- un accendino
- un pacchetto di sigarette
- "L'origine delle specie" di C. Darwin
- "Principia Mathematica" di B. Russell

Abilità

Antropologia (01%)	31	Manovrare mezzi pesanti (01%)	1
Archeologia (01%)	31	Matematica (10%)	65
Architettura (01%)	1	Medicina (05%)	25
Arrampicarsi (40%)	40	Miti di C'thulhu (0%)	0
Arti Marziali (01%)	1	Nascondersi (10%)	10
Ascoltare (25%)	25	Navigazione (10%)	10
Astronomia (01%)	26	Nuotare (25%)	25
Biblioteconomia (25%)	35	Occultismo (05%)	25
Biologia (01%)	36	Orientamento/Mare/Aria (01%)	1
Bloccare (DESx2)	22	Orientamento/Terra (10%)	10
Botanica(01%)	26	Persuadere (15%)	15
Camuffarsi (05%)	5	Pronto Soccorso (30%)	30
Cartografia (01%)	21	Psicoanalisi (01%)	1
Cavalcare (05%)	5	Psicologia (05%)	40
Celare (15%)	15	Raggiare (05%)	5
Chimica (01%)	31	Reputazione (15%)	41
Contabilità (10%)	30	Riparazione Elettrica (10%)	15
Contrattare (05%)	5	Riparazione Meccanica (20%)	20
Crittografia (01%)	26	Saltare (25%)	25
Oratoria (01%)	1	Scassinare (01%)	1
Falegnameria (10%)	10	Schivare (DESx2)	22
Falsificare (01%)	1	Seguire Tracce (10%)	10
Farmacologia (01%)	1	Storia (20%)	60
Fisica (01%)	6	Storia Naturale (10%)	20
Fotografia (10%)	10	Zoologia (01%)	11
Geologia (01%)	6		
Guidare Auto (20%)	20	Uso Coltello (25%)	25
Individuare (25%)	25	Uso Fucile (25%)	25
Intrufolarsi (10%)	10	Uso Mitra (15%)	15
Ipnosi (01%)	1	Uso Mitragliatrice (15%)	15
Lanciare (25%)	25	Uso Pistola (20%)	20
Legge (05%)	35	Uso Shotgun (30%)	30
Lingua Madre (EDU x 5)	90	Uso spada (10%)	10
Lingue (altre) (0%)			



Robert Walters

Londra, 5 Aprile 1932

Spostò una pila di pesanti volumi dal sofà impolverato, poi si lasciò cadere pesantemente fra i cuscini. Si voltò sul fianco, la luce che filtrava dagli infissi gli faceva dolere gli occhi. Era mattina, forse pomeriggio, non lo sapeva dire per certo. Provò a sfogliare un libro, preso da una delle tante pile di volumi che invadevano il pavimento della sua stanza, ma annoiato lo scagliò via dopo aver leggicchiato le prime pagine.

“E’ appena arrivato un telegramma”, Edward fece irruzione nella sua stanza, come era sua abitudine. Era una delle poche persone che ancora lo sopportava, uno dei pochi amici che gli erano rimasti.

“Hai studiato tutta la notte, vero?! Scommetto che se adesso ti chiedessi se è mattina o pomeriggio non sapresti neanche rispondermi! Ascolta, non puoi continuare così, dovresti provare a vedere se fuori dalla porta di casa esiste ancora un mondo!”

“Dai non scherzare, non ne ho proprio voglia.” Rispose meccanicamente. Stava già pensando al prossimo volume che avrebbe “dovuto” leggere.

“Perchè non ti trovi un lavoro? Voglio dire, sei in gamba, hai una grande testa, hai persino studiato 5 anni matematica! Hai una laurea incorniciata e appesa al muro... Usala! A cosa ti serve tutto questo studio senza uno scopo?”

“Una laurea in matematica... già! Allora dicevano tutti che avevo talento, ma evidentemente si sbagliavano!” pensò fra sé e sé. Poi vedendo la faccia perplessa di Edward si inventò una risposta per liquidare l’amico: *“Dai Edward, oggi non ho proprio voglia di ripropormi nei soliti discorsi!”*

“Ti faccio notare solo quello che vedo: oggi stai studiando...”, raccolse il libro scaraventato a terra da Robert, *“...antropologia! Pensa, non so neanche cosa significhi... Comunque domani starai studiando scienze naturali e ieri hai studiato storia... A cosa ti serve?!”*

“Ignoranza... ecco! Quando mi capita di osservare qualcuno... ci vedo un ignorante! Essere così mi terrorizza! Non sapere, non conoscere, lasciare scorrere la vita fra banalità... Quella sarebbe vita?! Anche Edward è un ignorante, ma almeno è l’unico che esce a comprarmi le sigarette!” Non era fiero dei suoi pensieri e non li condivise con Edward.

“Ho conosciuto due ragazze ieri, sono proprio carine. Ho appuntamento con loro a pomeriggio, dovresti venire con me. Così, giusto per conoscere qualcuno. A proposito sono le 11 di mattina...”

“Conoscere qualcuno?! Certo sarà carina, magari avrà anche un bel viso, ma poi... Secondo te potrei sprecare il mio tempo a parlare di banalità? Che begli orecchini, dove hai studiato, che lavoro fai, dove vivi? Pensi che mi interessi?! E pensi che a loro interessi sapere dove vivo, dove ho studiato, che lavoro faccio? Io non le sopporto le banalità... e poi oggi dovrei iniziare a studiare un po’ di semiotica comparata... non ne so molto. Anzi conviene che mi metta subito al lavoro...”

“Ho capito, ci andrò da solo... A proposito conosci qualcuno che si chiama Horrocks?” disse Edward in tono mesto.

Robert trasalì.

“Horrocks... Quanti anni è che non sento questo nome!”, pensò. Improvvisamente le sue priorità svanirono, mentre un fiume di ricordi riaffiorò nella sua mente. Ricordi vecchi, che non rispolverava da 9 anni, dalla sua laurea. Ricordi piacevoli, alcuni, la maggior parte inspiegabilmente angoscianti.

“Ecco. Non sono buone notizie, mi dispiace...” Edward, vedendolo assente, gli porse il telegramma aggiungendo solo: *“Io vado, se cambi idea contattami.”*

“Le sigarette?”

“Dimenticavo... eccole!”

Edward uscì dalla stanza. Robert avrebbe voluto trattenerlo pur di non rimanere solo con quei ricordi... se solo le discussioni con Edward non fossero così banali.

“Horrocks morto... Peccato! Era una delle poche persone degne di stima che avessi mai conosciuto, le sue lezioni di storia e letteratura erano uno dei miei passatempi preferiti, là a Lampeter. L'anno semestrale aveva persino fondato un circolo letterario... “La terra Desolata”, ecco come si chiamava! Walters, Butler, Dodgson ed io eravamo sempre i primi ad arrivare in quel vecchio sotterraneo del dipartimento, poi ci raggiungevano Horrocks, Bedford e Pencarrow sempre in ritardo... Quanto tempo che non mi tornavano in mente! Benjamin Pearce... lui era una persona in gamba! Un genio oserei dire. Se oggi sono così un po' lo devo a lui, era davvero stimolante parlargli. E poi gli altri...” faticava a mettere a fuoco i ricordi e non capiva il perché.

Erano stati bei tempi, quelli al St. David College, ma in qualche modo quei ricordi lo mettevano a disagio. Forse era per questo che non si era più fatto vivo con nessuno dei suoi vecchi amici dopo la laurea.

“Allora ero proprio in gamba, ci sapevo fare. Poi Pearce mi stimolava, avremmo potuto fare grandi cose insieme, se solo ora non avessi perso tutto...” Forse era per questo che si costringeva a studiare qualsiasi cosa: aveva paura di scoprire di non essere più il talentuoso giovane di un tempo. Forse era solo per noia, forse solo per dimostrare a sé stesso di essere ancora in gamba.

“Samuel Dodgson... sarà di sicuro diventato qualcuno. Deciso, intelligente, affabile e simpatico: non avrà avuto difficoltà ad emergere. Era anche tremendamente spassoso, era piacevole stargli vicino... e poi era lui a trascinarci fuori dalla stanza... a quei tempi mi piaceva ancora scoprire il mondo esterno. Se la prendeva sempre con James Butler, era l'obiettivo preferito dei suoi scherzi. James... James... poverino. Un po' troppo timido, ma in fondo era anche lui un ottimo elemento. Sarà diventato un anatomo-patologo di fama, era il suo sogno nel cassetto!

Henry, era davvero un talento... le sue poesie erano proprio belle, forse era l'unico che meritasse di stare nel circolo letterario... lui e Bedford, erano i più affezionati al professore. Ed anche i più portati per la letteratura, io invece vivevo solo per la matematica...”

Si alzò e iniziò a passeggiare per la stanza, aveva già acceso la seconda sigaretta ma non se n'era neanche accorto.

“Chissà, forse andare al funerale di Horrocks potrebbe aiutarmi a vincere questa noia cronica... No, non posso! Devo ancora leggere un mucchio di libri, studiare... anche se, almeno un tributo alla memoria, glielo devo! E poi ritroverò gli altri, sarebbero le persone più interessanti che incontro negli ultimi anni. Chissà magari ci scappa un'ubriacatura come quella dell'antivigilia della laurea... avevamo bevuto così tanto che nessuno si ricordava nulla il giorno dopo! Chissà come avrà fatto Horrocks a tornare a casa con la sua bicicletta... anche lui era ubriaco perso!! Sarà per questo che non è venuto alla mia proclamazione di laurea... forse si vergognava davanti agli altri professori!”

Scelse un paio di libri che avrebbe letto durante il viaggio, poi si accese un'altra sigaretta.

IL RICHIAMO DI C'THULHU

Nome **James Butler** Età **35**
 Professione **Dottore in Medicina** Sesso **M**
 Nazionalità **Inglese**
 Scuola **Università di Lampeter**
 Bonus al Danno **no**



FOR 10 **DES 9** **INT 16** **Idea 80**
COB 13 **FAS 8** **MAN 15** **Fortuna 75**
TAG 14 **SAN 75** **EDU 15** **Conos. 75**

Punti Ferita

Morto	0	1	2	Svenuto	3	4	5	6	7			
	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Punti Magia

Svenuto	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Punti Sanità

Pazzo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Attacchi Corpo a Corpo

Bastone (25%)	25	1d6	1
Calcio (25%)	25	1d6	1
Coltello (25%)	25	1d4	1
Lotta (25%)	25	speciale	1
Pugno (50%)	50	1d3	1
Testata (10%)	10	1d4	1

Oggetti

14 £
un cambio d'abiti
un orologio da taschino
stetoscopio
termometro
bende
kit d'emergenza (ago e filo chirurgici, garze)

Abilità

Antropologia (01%)	1	Manovrare mezzi pesanti (01%)	1
Archeologia (01%)	1	Matematica (10%)	10
Architettura (01%)	1	Medicina (05%)	70
Arrampicarsi (40%)	40	Miti di C'thulhu (0%)	0
Arti Marziali (01%)	1	Nascondersi (10%)	10
Ascoltare (25%)	25	Navigazione (10%)	10
Astronomia (01%)	1	Nuotare (25%)	25
Biblioteconomia (25%)	50	Occultismo (05%)	5
Biologia (01%)	31	Orientamento/Mare/Aria (01%)	1
Bloccare (DESx2)	18	Orientamento/Terra (10%)	10
Botanica(01%)	31	Persuadere (15%)	15
Camuffarsi (05%)	5	Pronto Soccorso (30%)	70
Cartografia (01%)	1	Psicoanalisi (01%)	31
Cavalcare (05%)	5	Psicologia (05%)	30
Celare (15%)	15	Raggiare (05%)	5
Chimica (01%)	51	Reputazione (15%)	25
Contabilità (10%)	10	Riparazione Elettrica (10%)	10
Contrattare (05%)	5	Riparazione Meccanica (20%)	20
Crittografia (01%)	1	Saltare (25%)	25
Oratoria (01%)	26	Scassinare (01%)	1
Falegnameria (10%)	10	Schivare (DESx2)	18
Falsificare (01%)	1	Seguire Tracce (10%)	10
Farmacologia (01%)	61	Storia (20%)	20
Fisica (01%)	1	Storia Naturale (10%)	10
Fotografia (10%)	10	Zoologia (01%)	21
Geologia (01%)	1		
Guidare Auto (20%)	20	Uso Coltello (25%)	25
Individuare (25%)	25	Uso Fucile (25%)	25
Intrufolarsi (10%)	10	Uso Mitra (15%)	15
Ipnosi (01%)	1	Uso Mitragliatrice (15%)	15
Lanciare (25%)	25	Uso Pistola (20%)	20
Legge (05%)	10	Uso Shotgun (30%)	30
Lingua Madre (EDU x 5)	75	Uso spada (10%)	10
Lingue (altre) (0%)			
Latino	31		

James Butler

Chelmsford, 5 Aprile 1932

La porta del piccolo ambulatorio di Chelmsford sbatté contro il muro.

“Vieni James! Dai! E’ il momento... a mia moglie si sono già rotte le acque!” Horace, il maniscalco, si era precipitato a chiamarlo.

“Veramente, ehm, cioè... ecco.. tua moglie è sana... non hai da preoccuparti, l’ostetrica saprà cavarsela, io sarei di impiccio...”

“Sbrigati! non farmi perdere tempo... Sei un medico o no? Dai James... Cosa c’è, hai paura? Non vorrai mica fare come con gli altri 8?!”

La signora Horace era prossima a partorire, e lui “doveva” correre ad aiutarla. Sapeva che era perfettamente sana (così come gli otto figli che aveva già messo al mondo), ma non riusciva comunque a fermare il tremito delle mani.

“Dai sbrigati, salta su!” Horace lo invitò a salire sul furgone. *“Cosa fai lì impalato! Accidenti, faremo tardi... quanti figli dovrò far sfornare ad Emily prima di riuscire a vederne nascere uno?! Ogni volta la stessa storia James...”*

Salì sul furgone. Durante il tragitto non riusciva a smettere di fissare le sue mani: tremavano...

“E se qualcosa andasse male... se non sapessi cosa fare... Accidenti sono un dottore! Dicevano che ero bravo, magari lo sono ancora, ma di sicuro non sono mai stato così patetico! Perché sono diventato così?! Non è neanche il primo parto a cui assisto... Vorrei capire cosa mi prende ogni volta!” Pensava concitatamente fra sé durante il tragitto.

“Siamo arrivati! Presto scendi!” comandò Horace. Erano arrivati alla fattoria.

Quando entrarono nella stanza, l’ostetrica stava già finendo di lavare l’ultimo nato di Horace, e James aveva decisamente bisogno di un bicchiere d’acqua. Emily, dal letto, gli sorrise esausta: *“Hai visto, James, ce l’ho fatta anche questa volta! Ma tu lo sapevi benissimo... anche se sei sempre così ansioso!”* Le sue parole erano più vere di quanto non gli facesse piacere. Finché i problemi stavano su un testo medico, sapeva perfettamente come gestirli, ma non appena si presentava una situazione incerta nella realtà, si bloccava.

“Se succedesse qualcosa... la responsabilità sarebbe mia! Su un libro è tutto più semplice... Maledizione! Un tempo non ero così introverso, ma se continuerò così... di sicuro non riuscirò a coronare il mio sogno! Non diventerò mai un coroner, imbranato come sono! Quante occasioni ho già sprecato?! Maledizione, non è colpa mia, è che mi blocca...”

Stava ancora riflettendo sulla sua cronica incapacità di affrontare i problemi reali, mentre Horace lo riaccompagnava già in ambulatorio.

Davanti al piccolo ingresso notò il ragazzo dell’ufficio postale che lo attendeva. Il ragazzo gli porse un telegramma con un cenno del capo, poi si avviò sulla strada del ritorno.

Il mondo esterno continuava a richiedere con veemenza la sua attenzione. Il telegramma arrivava da Lampeter.

“Lampeter?!” Non sentiva nominare quel piccolo paesino dai tempi dell’università, quando vi si era recato 15 anni prima per seguire i 6 anni di studi canonici presso la facoltà di medicina del St. David College. La notizia non era certo delle migliori, anzi. Il telegramma annunciava la morte del professor Horrocks, il suo professore di storia e letteratura dei primi anni.

“Peccato sono sempre i migliori che se ne vanno! Era un uomo di grande cultura, un brav’uomo. Deciso ed appassionato, il contrario di me...” Le mani avevano ripreso a tremargli.

“Fu uno dei pochi che riuscì a vedere oltre alla mia inguaribile imbranataggine... Lui e gli altri del circolo letterario! Quanto fui felice il giorno che mi chiese di far parte del suo circolo?! “La Terra desolata”, così l’aveva chiamato. Per la prima volta ero accettato... Mi dava sicurezza appartenere a quel gruppetto di persone! In fondo della poesia non mi importava poi tanto, anche se quelle letture notturne nei sotterranei dell’università erano proprio suggestive!”. Iniziò a sistemare meccanicamente dei flaconi su un ripiano ripensando all’ultimo semestre di università trascorso fra la tesi e le riunioni del circolo. Come si erano stretti i rapporti in quei pochi mesi: erano diventati un gruppo davvero affiatato!

“Al quel tempo ero timido, ma non come ora. Quel piccolo gruppo di persone mi faceva sentire accettato. Samuel Dodgson, era la mia esatta antitesi: sapeva trovare sempre il lato divertente delle cose, e un po’ si burlava della mia remissività, ma in fondo erano sempre scherzi bonari, e sapeva sdrammatizzare le mie ansie. Henry of Pencarrow III era il giovane più sensibile e cortese che avessi mai conosciuto: ammiravo la sua arte poetica, e certo mi sarebbe piaciuto avere un po’ del suo talento per poter esprimere i miei sentimenti. No, la verità è che mi sarebbe piaciuto avere un po’ del suo charme, della sua disinvoltura: aveva successo con le donne! Poi c’erano Benjamin Pearce e Robert Walters. Quei due erano assolutamente geniali: Pearce era più smalzato e Walters più intuitivo, insieme erano in grado di affrontare qualunque problema e risolverlo, anche nei modi meno “convenzionali”. Vorrei saperlo fare anch’io! In fondo sono queste le qualità che deve avere un coroner! E poi c’era William Bedford, il pupillo di Horrocks aveva una vera passione per la letteratura. Mi aveva anche aiutato nell’esame di latino. Sì, eravamo davvero un bel gruppo...”

Eppure dopo l’università si erano persi di vista, che peccato! Ma forse James era troppo nostalgico, troppo sentimentale. La semplice verità è che dopo l’università ognuno aveva preso la sua strada e il destino non le aveva ancora fatte incrociare.

“Chissà cosa faranno gli altri adesso... sono sicuro che ognuno di loro ha avuto una carriera luminosa. Benjamin sarà diventato un economista di successo, Robert un ottimo matematico, Henry un poeta. Chissà se è riuscito a pubblicare qualcosa? Samuel... beh, qualsiasi cosa abbia scelto di fare sicuramente l’avrà fatta bene! Un tempo osai sperare che sarebbe stato così anche per me, eppure ogni volta che mi si è presentata una situazione incerta... che io sia dannato! Che figura da fallito farò!”

Era stato sempre meno abile a cogliere le occasioni al volo, preferiva la scelta meno rischiosa: fu così che alla fine si trovò ad occupare il posto di umile medico condotto, tra contadini e pastori, nonostante il suo talento.

“Coroner... non sarò mai un coroner!” L’idea lo aveva sempre affascinato da quando si era scoperto appassionato lettore dei romanzi di Doyle. *“Non trovo il coraggio di far partorire una donna, figuriamoci autopsie, omicidi, casi irrisolti... in quei momenti cosa saprei fare?! Beh, decisamente mi metterei in un angolo a sudare e tremare come un bambino... Dannazione, quante cose sarebbero dovute andare in modo differente!”*

“Stare con loro mi dava il coraggio di fare cosa folli, ora invece... Mi ricordo ancora quell’ubriacatura all’Owen’s Inn a due giorni dalla laurea! Non avrei mai avuto il coraggio di fare una simile cosa da solo! Nessuno all’università aveva mai osato tanto... e c’era pure Horrocks! Bevi così tanto da non ricordare nulla il giorno dopo. Ripensandoci, è stata quella l’ultima volta in cui ho visto il professore. Chissà perché non si è presentato alla mia laurea?! Forse si vergognava di quello che aveva combinato: era il più ubriaco fra tutti quella notte!! Ad ogni modo quei tempi sono passati... ormai sono solo un ricordo...”

“James... James... presto vieni! Si tratta del vecchio Tom... un serpente lo ha morso. E’ ridotto male, bisogna fare qualcosa o morirà!” Annunciò all’improvviso il piccolo Edgar.

“Ehm veramente, io... ecco...”

IL RICHIAMO DI C'THULHU

Nome **Samuel Dogdson** Età **36**
 Professione **Laico** Sesso **M**

Nazionalità **Inglese**
 Scuola, **Università di Lampeter**
 Bonus al Danno **+1d4**



FOR 11 **DES 10** **INT 14** **Idea 70**
COŠ 12 **FAS 10** **MAN 14** **Fortuna 70**
TAG 14 **SAN 70** **EDU 16** **Conos. 80**

Punti Ferita

Morto	0	1	2	Svenuto	3	4	5	6	7			
	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Punti Magia

Svenuto	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Punti Sanità

Pazzo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Attacchi Corpo a Corpo

Bastone (25%)	25	1d6+1d4	1
Calcio (25%)	25	1d6+1d4	1
Coltello (25%)	25	1d4+1d4	1
Lotta (25%)	25	speciale	1
Pugno (50%)	50	1d3+1d4	1
Testata (10%)	10	1d4+1d4	1

Oggetti

8 £
 un cambio d'abiti
 una copia della Bibbia

Abilità

Antropologia (01%)	21	Manovrare mezzi pesanti (01%)	1
Archeologia (01%)	31	Matematica (10%)	30
Architettura (01%)	1	Medicina (05%)	25
Arrampicarsi (40%)	40	Miti di C'thulhu (0%)	0
Arti Marziali (01%)	1	Nascondersi (10%)	10
Ascoltare (25%)	50	Navigazione (10%)	10
Astronomia (01%)	1	Nuotare (25%)	25
Biblioteconomia (25%)	60	Occultismo (05%)	20
Biologia (01%)	1	Orientamento/Mare/Aria (01%)	1
Bloccare (DESx2)	20	Orientamento/Terra (10%)	10
Botanica(01%)	1	Persuadere (15%)	30
Camuffarsi (05%)	5	Pronto Soccorso (30%)	30
Cartografia (01%)	1	Psicoanalisi (01%)	1
Cavalcare (05%)	5	Psicologia (05%)	40
Celare (15%)	15	Raggiare (05%)	5
Chimica (01%)	1	Reputazione (15%)	35
Contabilità (10%)	30	Riparazione Elettrica (10%)	10
Contrattare (05%)	5	Riparazione Meccanica (20%)	20
Crittografia (01%)	1	Saltare (25%)	25
Oratoria (01%)	1	Scassinare (01%)	1
Falegnameria (10%)	10	Schivare (DESx2)	20
Falsificare (01%)	1	Seguire Tracce (10%)	10
Farmacologia (01%)	1	Storia (20%)	60
Fisica (01%)	1	Storia Naturale (10%)	20
Fotografia (10%)	10	Zoologia (01%)	1
Geologia (01%)	1		
Guidare Auto (20%)	20	Uso Coltello (25%)	25
Individuare (25%)	25	Uso Fucile (25%)	25
Intrufolarsi (10%)	10	Uso Mitra (15%)	15
Ipnosi (01%)	1	Uso Mitragliatrice (15%)	15
Lanciare (25%)	25	Uso Pistola (20%)	20
Legge (05%)	40	Uso Shotgun (30%)	30
Lingua Madre (EDU x 5)	80	Uso spada (10%)	10
Lingue (altre) (0%)			
Greco	51		
Latino	71		



Samuel Dodgson

Carmarthen, 5 Aprile 1932

Entrò nell'aula del Trinity College di Carmarthen per la lezione di teologia del martedì. Gli studenti tacquero: avevano imparato a riconoscere il rumore dei suoi passi fin dal corridoio e lui non era un professore con cui si potesse scherzare...

“Pss, Thomas... lo hai visto? Anche oggi sembra d'umore nero... Anzi direi persino peggio del solito!”

“Appunto, stai zitto! Se ci vede parlare sono guai! Rischiamo l'espulsione... e poi quando mai è stato di buon umore?!”

Sentì il brusio di due studenti che si erano “permessi” di parlare mentre entrava nell'aula. Li individuò immediatamente ed iniziò a scrutarli con occhi rabbiosi: li congelò con lo sguardo.

Odiava gli studenti, non li sopportava proprio: *“Sempre pronti a mettere da parte lo studio per il divertimento: non sanno cos'è il sacrificio!”* Non come lui: la sua posizione se l'era sudata!

Ma quale posizione? Era un semplice e mediocre docente in un'università neanche troppo prestigiosa. Teneva dei corsi marginali di teologia a cui gli studenti erano costretti a partecipare. *“Ignoranti! Ecco cosa sono, non riescono a capire la bellezza della teologia, la possibilità di elevare la nostra mente sulla strada della comprensione del divino. Anche una sola briciola di questo sapere, anche solo il tentativo di avvicinarsi all'Onnipotente, rappresenta motivo di orgoglio per noi miseri ed infelici umani!”*

“Basta! Smettetela voi due, se non volete essere sospesi!” urlò carico di rabbia repressa rivolgendosi ai due ragazzi.

Eppure ai tempi dell'università era diverso: gli piaceva ridere, scherzava sempre. Riusciva a trovare il lato comico ed irriverente in qualsiasi cosa facesse. Era persino un patriarca della goliardia...

Questi pensieri gli balenarono per la mente, ma li scacciò prontamente sentendosi a disagio nel ricordare che tipo di persona fosse a quei tempi.

“Sono passati 9 anni, ora sono diverso... Allora ero giovane e stupido, ma poi ho finalmente capito che le faccende allontanano lo spirito dalla Verità!”

“Professor Dodgson, è appena arrivato un telegramma per lei”, annunciò un bidello entrando nell'aula.

Fu particolarmente colpito dalla notizia: non aveva una famiglia, non una moglie, né qualcuno a cui fosse particolarmente legato. *“Da chi potrebbero arrivare queste notizie?!”*, pensò fra sé e sé.

Il telegramma arrivava da Lampeter. Non sentiva nominare il paese dai tempi della laurea, 9 anni prima. Gli tornarono in mente il St. David College, il gruppo dei vecchi amici: erano lui, Walters, Pearce, Butler, Pencarrow e Bedford. Gli tornarono in mente le sue goliardate, gli scherzi la spensieratezza di quegli anni.

Cercò subito scacciare quei ricordi, ma non ci riuscì: la memoria di quei 5 anni di studi a Lampeter lo travolse come un fiume in piena.

Per la prima volta nella sua carriera decise di saltare la lezione. Si congedò dagli studenti e se ne andò in ufficio. Non era più un tipo molto emotivo, né era stravolto dal contenuto telegramma: ancora non l'aveva aperto! Ciononostante non riusciva ad accantonare quei ricordi di cui tanto si vergognava e ciò lo rendeva inquieto.

Arrivato nel suo studio lesse finalmente il messaggio. *“Il professor Horrocks morto...”* Si dispiacque veramente.

Horrocks era un brav'uomo aveva uno scopo, un fine: l'amore per la letteratura e la poesia. Lo aveva notato durante le lezioni di letteratura seguite i primi anni di università. *“Un uomo con uno scopo è un uomo degno di*

rispetto. *All'epoca ero io a non avere una direzione precisa... spreco il mio tempo in inutili facezie. Fu proprio per questo che decisi di entrare a far parte del circolo letterario di Horrocks l'ultimo semestre. "La Terra Desolata" così l'aveva chiamato. Tutti gli altri, Henry e Bedford per primi, lo avevano preso sul serio, io ci stavo solo per la loro compagnia! E poi erano divertenti quelle riunioni nei sotterranei del dipartimento... all'epoca mi ricordavano certi frivoli racconti di horror".*

"Henry of Pencarrow era un bravo ragazzo: un po' troppo fuori dalle righe, gli piaceva la poesia e credo che avrebbe voluto vivere come un poeta maledetto, ma sicuramente sarà rinsavito, avrà trovato la sua strada... Lui e William Bedford erano i preferiti di Horrocks.

William era un anno più grande di me, lo sentivo quasi come un fratello maggiore, per fortuna c'era lui a tenermi in riga (quando ci riusciva...) , altrimenti ora non sarei qui!"

Più si sforzava di ricacciarli via, più i ricordi divenivano limpidi. Gli venne in mente il volto del giovane James Butler, lui era l'emblema di ciò che era stato e di cui ora si vergognava terribilmente. *"James era sempre il bersaglio delle mie stupide goliardate... Povero ragazzo, era solo più timido degli altri e non per questo mi sarei mai dovuto permettere!"* Cercò di discolarsi con sé stesso, *"In fondo erano solo scherzi, non facevo sul serio. In realtà gli ero molto affezionato, ci tenevo davvero a lui! Ma James era intelligente sono convinto che capisse che si trattava solo di burla. E poi all'epoca, superficiale com'ero, pensavo di potermela prendere solo con lui... In fondo Benjamin Pearce e Robert Walters erano molto più svegli e non mi avrebbero mai dato soddisfazione".*

"Robert e Benjamin erano inseparabili, sempre insieme. Erano molto intelligenti, ammirevoli e sicuramente avranno fatto carriera..."

"Non essere invidioso, Samuel! L'invidia è un peccato!", si redarguì.

"Tornare o no? Certo la memoria di Horrocks merita un tributo e poi avrò l'occasione di redimermi di fronte agli occhi degli altri: potrò finalmente dare una immagine retta di me. Sicuramente tutti si ricorderanno di Samuel Dodgson come di un buontempone e non voglio che il mio nome sia ancora associato al mio passato! Tutti loro saranno diventati stimabili professionisti: Robert un matematico di successo, Henry uno scrittore, Pearce un economista e Butler un medico anzi un coroner (era questo che sognava di diventare), ma io?"

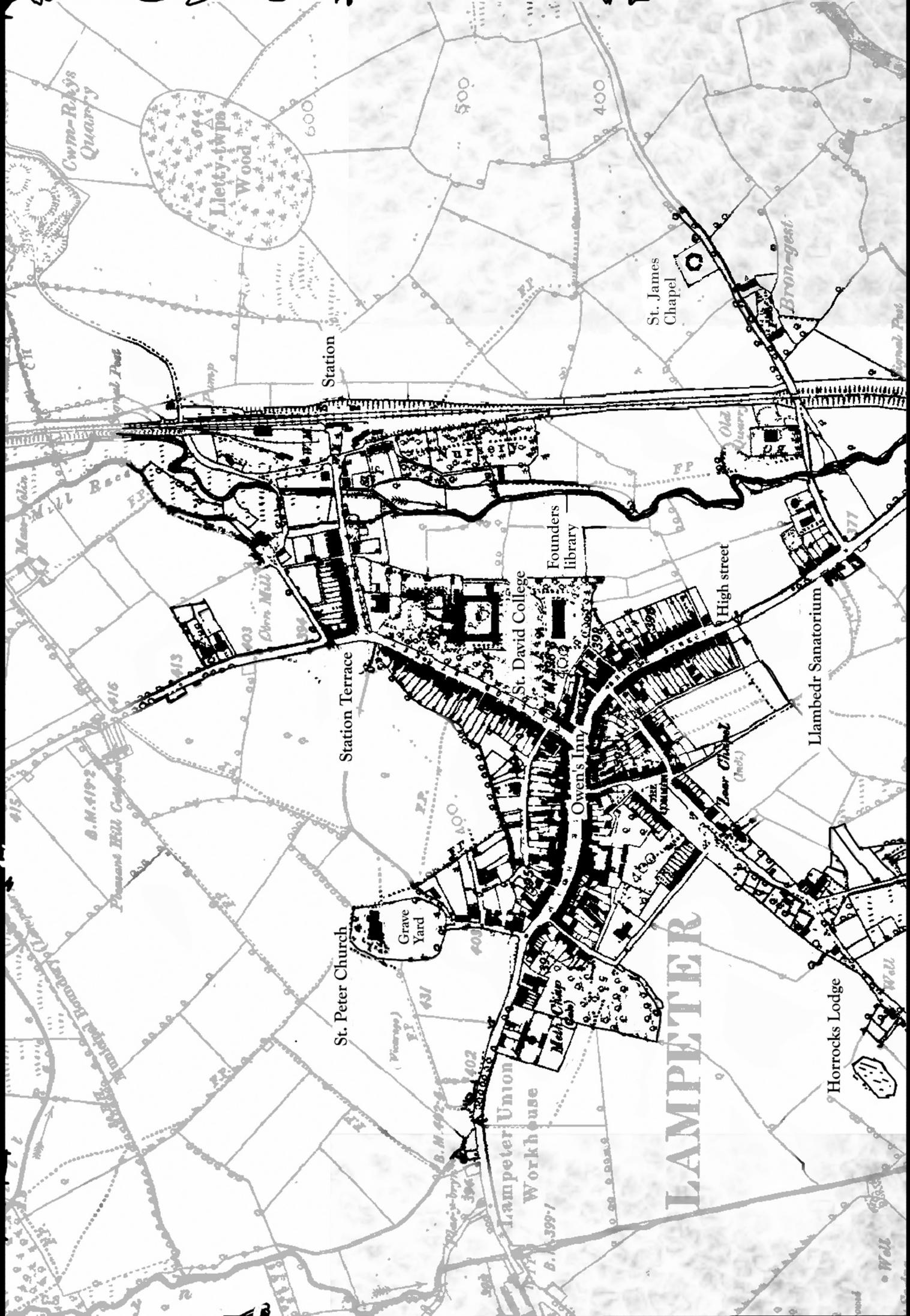
Non aveva mantenuto i contatti con nessuno di loro dopo la laurea, eppure era sicuro di essere l'unico del gruppo a non aver avuto un avvenire sfavillante.

"Che immagine serberanno di me nella loro memoria? Sicuramente quella di un crapulone che due sere prima della laurea si è ubriacato talmente tanto da scordare il giorno dopo tutto quello che gli era successo! Feci proprio un figura da miserabile quella notte... Certo, anche gli altri erano brilli, persino Horrocks, ma di sicuro non si saranno comportati da buffoni come invece ero solito fare io in quelle occasioni! Sicuramente sarà stato imbarazzante... Chissà, forse è per questo che Horrocks non venne alla mia proclamazione! Si sarà vergognato del mio comportamento quella notte!"

Era deciso: sarebbe partito per Lampeter per mostrare una nuova immagine di sé agli altri: non voleva che lo ricordassero come un perditempo buono a nulla!

Decise di riprendere la lezione. *"Speriamo che gli studenti non se ne siano andati... maledetti lavativi svogliati!"*

Poggiò il telegramma sul tavolino del suo studio e si avviò verso l'aula, mentre gli studenti udendo i suoi passi in corridoio si zittirono.



LAMPETER

Tutto sarà presto risolto - STOP

Raggiungimi in Lampeter - STOP

Chiameremo anche gli altri - STOP

Ho bisogno di voi - STOP

18 Marzo 1932

prof. Horrocks

Relazione preliminare: *Il professor Horrocks è stato condotto presso il nostro istituto la mattina del 4 Aprile 1932 mostrando i sintomi di una grave condizione di paranoia schizoide. Gli infermieri riferiscono di atteggiamenti compulsivi e violenti mostrati dal paziente, sin dalle prime fasi del ricovero. Da un'analisi preliminare si riscontra la seguente sintomatologia:*

Sintomatologia:

- *Atteggiamento violento e paranoide*
- *Attaccamento compulsivo ad un oggetto non identificato (sottrattogli a fatica dopo la seconda iniezione di sedativo)*
- *Allucinazioni violente*

Diagnosi: *Si riservano ulteriori approfondimenti clinici come richiesto dal signor William Bedford che ha segnalato il caso e sotto la cui supervisione e responsabilità si attua la procedura di internamento in una cella di massima sicurezza.*

Terapia: *Si consiglia la somministrazione di 20 mg di morfina ogni 4 ore.*

Storia clinica del paziente: *Deceduto nella notte tra il 4 ed il 5 c.m. per infarto fulminante.*

Effetti personali: *Attualmente se ne dispone la custodia da parte del Llambedr sanatorium in attesa di un atto testamentario che ne disponga.*

Lampeter, 5 Aprile 1932

Firma autorizzante:

William Bedford

Firma del ricoverante:

Jan Cook M.D.

Reg. Dist. No.: 27/bis
Primary Reg. Dist. No.: 192

COUNTY OF CARDIGANSHIRE
DEPARTMENT OF HEALTH
VITAL STATISTICS

State File No.: a24/z1
Registrar's No.: 904

CERTIFICATE OF DEATH

Nome del deceduto: April Horrocks, nata Bleyney		Sesso: F	Stato civile: coniug.	Coniuge in vita: Joseph Horrocks	
Razza: bianca	Educazione: diploma	Luogo della morte: <input type="checkbox"/> Ospedale <input type="checkbox"/> Residente <input type="checkbox"/> Esterno <input type="checkbox"/> MAA <input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare) Horrocks Lake		Nome della struttura (indirizzo se residenza): Horrocks Lodge Lampeter Cardiganshire (WALES)	
Residenza del deceduto: Horrocks Lodge, Lampeter		Data di nascita: 21 settembre 1886		Data della morte: 22 aprile 1913	Occupazione del deceduto: casalinga
Età (dall'ultimo compleanno): 26 Meno di 1 anno (mm/gg): <input checked="" type="checkbox"/> Meno di 1 giorno (hr/min): <input checked="" type="checkbox"/>		Luogo di nascita: Lampeter		Tipologia di impresa/industria: X	
Nome del padre: Jonas Bleyney		Indirizzo postale: x (morti)			
Nome della madre: Mary Whister					
Nome dell'informatore: sh. Harry Wheble					
Firma del Cancelliere: <i>Sheriff Harry Wheble</i>			Data di compilazione: 26 aprile 1913		
Firma della persona che rilascia il permesso a disporre: idem			Data di concessione del permesso: 26 aprile 1913		
Metodo di disposizione: <input checked="" type="checkbox"/> Sepoltura <input type="checkbox"/> Cremazione <input type="checkbox"/> Espatrio (allegare doc.ti) <input type="checkbox"/> Donazione <input type="checkbox"/> Altro (specificare) _____				Luogo di disposizione (cimitero, ecc.): Horrocks Lodge	
Nome dell'imbalsamatore:		Num. di licenza:			
Firma del direttore del funerale o altra persona incaricata:		Num. di licenza:		Data di disposizione: 27 aprile 1913	
Autenticato da (segnare uno solo): <input type="checkbox"/> Dottore in Medicina In base a tutte le mie conoscenze, la morte è sopraggiunta all'ora, data e luogo e per le cause e modi specificati. <input checked="" type="checkbox"/> Coroner In base all'esame e/o investigazione svolti, nella mia opinione, la morte è sopraggiunta all'ora, data e luogo e per le cause e modi indicati.					
Firma e titolo dell'autenticatore: <i>David A. Atkinson, MD</i>		Num. di licenza: 95.023		Data della firma: 26 apr 1913	Ora della morte: sconosciuta
Nome ed indirizzo della persona che ha compilato Causa della morte: David A. Atkinson, MD Cardiganshire Coroner per concessione di SM Re Giorgio V			Il caso è stato riferito al Coroner? <input checked="" type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No		Data constatazione morte: 25 aprile 1913
Causa immediata (malattia finale o condizione causante la morte): annegamento			Intervallo approssimato tra l'inizio della condizione e la morte:		
Indicare sequenzialmente, se ve ne sono, le condizioni che hanno condotto alla causa immediata. Inserire la CAUSA DI FONDO (malattia o lesione che ha dato inizio agli eventi che hanno causato la morte) per ULTIMA. a esteso trauma cranico in zona occipitale b _____ c _____ d _____					
L'autopsia rileva che i tessuti sono imbibiti d'acqua. L'esame del miocardio non dà indicazioni di patologie cardiache. Non sono stati eseguiti esami ai polmoni.			E' stata eseguita l'autopsia? <input checked="" type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No		I risultati dell'autopsia erano disponibili prima di completare la Causa? <input checked="" type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No
Modalità di morte: <input type="checkbox"/> Naturale <input type="checkbox"/> Investigazione in corso <input checked="" type="checkbox"/> Incidente <input type="checkbox"/> Impossibile determinare <input type="checkbox"/> Suicidio <input type="checkbox"/> Omicidio		Data dell' ev. traum.: 22 apr 1913	Ora dell' ev. traumatico: sconosciuta	Descrizione dell'insorgenza del trauma:	
		Luogo dell' ev. traum.: Horrocks Lake	Trauma al lavoro?: no	Collocazione:	

Lampeter Gazette, 25/4/1913

TERRIBILE SCOMPARSA

Giovane moglie muore annegata

Una notizia terribile affligge la nostra comunità! Nell'inafausto giorno del 22 Aprile corrente anno, la giovane April Bleyney ha sciaguratamente perso la vita annegando nel laghetto della tenuta del marito, il professore Joseph Horrocks Lancashire

Pare, a causa di un banale diverbio con il marito, la signora sia uscita di casa stravolta, cercando nell'incantevole giornata primaverile un po' di tranqu[☺]. La signora deve aver costeggiato l'incantevole laghetto, senza troppo gustare lo splendore delle sulle sue chete acque. Purtroppo la circostanza si è trasformata in tragedia quando, forse a causa di un'insidia del suolo, la signora è scivolata dalla sponda. Le fredde acque del lago hanno spento la vita del suo giovane corpo, che hanno restituito, esanime, solo nella giornata di oggi alle fredde ore del primo mattino.

Tutta la cittadinanza piange la dipartita di April Bleyney, sposa ricca di grazia e di moralità impeccabile.

Lampeter Gazette, 27/4/1923 [☺]

MORTA A CAUSA DI UN DIVERBIO

Il professor Horrocks dichiara: "E' tutta colpa mia!"

Infinita è la disperazione del Professor Horrocks, sposo della giovane April Bleyney malauguratamente affogata tre giorni fa nel laghetto della tenuta del marito. Sposati da un anno, i due erano a detta di tutti una coppia innamorata e retta. Incontrato dal nostro inviato, il Professore ha dato sfogo al suo dolore, davvero indomabile. Lo sfortunato marito rimpiange amaramente di non essersi riappacificato con la sposa, convinto che avrebbe potuto, così, evitare l'immane lutto.

Com'è prassi, la polizia sta procedendo agli accertamenti del caso, ma fonti attendibili ci hanno anticipato che lo sceriffo della contea, Harry Wheble, non si aspetta alcun risvolto inatteso. A spezzare la giovane vita sarebbe stato un assurdo, malaugurato caso.



n incubo nero e feroce,

fatto d'ossidiana e spigoli taglienti,
quella è l'oscura patria degli implacabili Segugi.

L'oscuro latrare ed il fumo empio
ne annunciano l'arrivo,
mortal l'artiglio, la lingua e perfino la scorza.
Insopportabile te ne sarà la vista.

Sbucando da ogni angolo,
ti inseguiranno in ogni tempo
se nel tempo e nello spazio li incontrerai.

L'Incrocio di tutti i Mondi e di tutti i Tempi,
L'Amsera-agoriad, così lo chiamavano i Druidi
è la chiave del viaggio.

Con esso raggiungerai qualsiasi mondo e tempo.
Se esistesse anche una sola mente capace di usarlo,
Nessuno spirito è tanto grande da farlo.

Esso fu creato nel vuoto e nel buio
da blasfeme creature di superiore potere ed essenza,
non per te, stolto viaggiatore, fatto di carne e sangue.

La Chiave si ciba di spirito,
solo nutrendola ne saggerai il potere,
cavalcherai le sconfinite distese dello spazio,
gli smisurati eoni del tempo.

Ma ricorda: ben poco durerà tale gloria,
poiché presto essi ti troveranno,
e davanti a loro nessuna arma ti sarà d'aiuto.

Egregio Professore,

Accolgo con stupore e preoccupazione il vostro prolungato silenzio. Il fatto che non abbiate risposto alle mie precedenti lettere solleva in me il timore che siate seriamente indisposto o che, per qualche motivo a me ignoto, non vogliate riprendere qualsivoglia contatto con me. Nella speranza che si sia trattato solo di un equivoco o di una serie di inefficienze delle Poste di Sua Maestà, faccio un ulteriore tentativo di contattarvi.

Tempo fa sono tornato, in occasione di una gita, negli ameni dintorni della cittadina in cui studiai ed in cui voi dimorate. Girando in bicicletta tra le colline, ebbi modo di scorgere, nel piccolo boschetto di Lletty-twpa le rovine di un ignoto castelletto... Non ricordavo di averlo mai visitato, nei miei pur lunghi anni di studi nella zona, e, spinto da una immotivata curiosità, decisi di avvicinarmi. A mano a mano che faticavo addentrandomi in quella piccola, quanto fitta selva, sentii sempre più nitida una certa repulsione per quel posto antico; al contempo, i suoi merli e i suoi conci mi parvero in qualche modo (strano ed inspiegabile!) sempre più familiari. Per quanto queste emozioni iniziassero a turbare la mia spensieratezza iniziale, nulla ancora faceva presagire la terribile esperienza che mi attendeva e, deciso a non farmi influenzare, perseverai nel mio proposito.

Entrato nel cortile, la sensazione di confidenza con quel posto divenne inspiegabilmente marcata e, guardandomi intorno, fui assalito da ricordi di cui avevo dimenticato, per quanto assurdo possa sembrare, l'esistenza.

Mentre ancora cercavo di orientarmi nel labirinto della mia memoria, presi a vagare per le stanze in rovina. Mi fermai in una perché in essa il flusso dei ricordi sembrò straripare. Mentre ancora mi attardavo, d'un tratto sentii uno strano latrato alle mie spalle. Il suo suono, minaccioso e osceno, non mi permise di credere neppure per un istante che si trattasse di un cane pastore lontano dal suo gregge; voltatomi, vidi sbucare da un angolo della stanza una sagoma oscura e terribile, avvolta da densi fumi. Inutile dire che la mia fuga fu precipitosa.

Non so dirvi se si sia trattato di allucinazioni; né posso giurare sulla veridicità di ciò che, in quel luogo, mi parve di ricordare, ma so che in quei suoni e in quelle immagini, mendaci o varaci che fossero, c'eravate anche voi. Per questo, riavutomi dallo spavento, decisi istintivamente di scrivere codesta lettera per informarVi di quanto accadutomi e che, in un qualche modo, ritengo possa interessarVi.

Ora spero in un vostro riscontro; nell'attesa, vi porgo i miei più cordiali e sinceri saluti.

Vostro

William Bedford

Handwritten symbols at the top left.

Handwritten symbols at the top right.

22 Aprile
11

1913

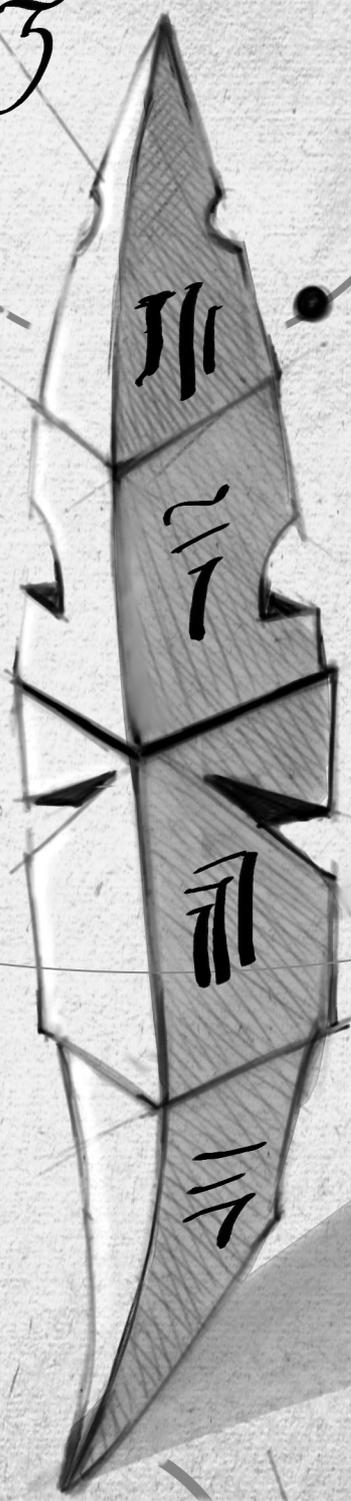
III Dimenticò il obirp dei invidios

7 e il obnot gorgo del opul

III Una corrente antramottor

III Le spospò l'ozzo in irruzzur.

Tutto tornerà come prima



Handwritten symbols at the bottom right, partially overlapping the sword-like object.



www.RevelshBlindBeholders.net