

Gioco di Ruolo Horror nei Mondi di H. P. Lovecraft

# IL RICHIAMO DI CTHULHU®

7ª Edizione



## La Casa Infestata

Avventura Introduttiva

**RAVEN**  
DISTRIBUTION



# LA CASA INFESTATA

AVVENTURA INTRODUTTIVA PER  
IL RICHIAMO DI CTHULHU  
(7<sup>a</sup> EDIZIONE)

“La più antica e potente emozione umana è la paura”

—H. P. Lovecraft



# RICONOSCIMENTI

## Autori della 7<sup>a</sup> Edizione

Sandy Petersen  
Mike Mason  
Paul Fricker  
Lynn Willis

## Illustrazioni Interne

Alberto Bontempi  
Rachel Kahn

## Revisione

Scott Dorward

## Impaginazione Originale

Zachary T. Irwin  
Charlie Krank  
Dean Englehardt  
(scheda dell'investigatore)

*Il font Cristoforo è stato creato  
da Thomas Phinney*

## Edizione Italiana

**Direttore Responsabile:** Roberto Petrillo  
**Supervisione:** Davide L. Marescotti  
**Traduzione:** Michele Bonelli di Salci (Editori Folli)  
**Impaginazione:** Antonio D'Achille

♦♦♦

*Il Richiamo di Cthulhu è stato scritto originariamente da Sandy Petersen, con la revisione successiva da parte di Lynn Willis e altri. La 7a Edizione è il frutto della collaborazione tra Paul Fricker e Mike Mason. Regole revisionate e scritte da Paul Fricker con contenuti e aggiunte da parte di Mike Mason. Supervisione di Scott Dorward e Charlie Krank.*

LA CASA INFESTATA Avventura introduttiva  
per Il Richiamo di Cthulhu  
è pubblicato da Raven Distribution srl.

LA CASA INFESTATA Avventura introduttiva  
per Il Richiamo di Cthulhu © 2017

di Chaosium Inc.; tutti i diritti riservati. "Chaosium Inc." e "Il Richiamo di Cthulhu" sono marchi registrati di Chaosium Inc.

Qualsiasi somiglianza tra i personaggi de l'Introduzione a il RICHIAMO DI CTHULHU 7a Edizione e persone vive o morte è puramente incidentale.

Rivolgi domande e commenti via email a

Raven Distribution srl  
[info@raven-distribution.com](mailto:info@raven-distribution.com)

Il nostro sito web [www.raven-distribution.com](http://www.raven-distribution.com) contiene sempre le più aggiornate informazioni sulle nostre pubblicazioni e i prezzi dei prodotti.

Pubblicato nel Febbraio 2017



HOWARD PHILLIPS  
LOVECRAFT

1890 - 1937

# INDICE

<b>La Casa Infestata . . . . .</b>	<b>4</b>		
Il Segreto del Custode .....	4		STANZA 3, Stanza da Letto degli Ospiti ....
Prepararsi a Giocare .....	4		Attacco del Letto .....
Luogo 1: Introduzione .....	4		STANZA 4, Stanza da Bagno.....
Luogo 2: Il Boston Globe,		Le Cantine.....	13
Un Quotidiano dalla Buona Reputazione .....	5	STANZA 1: Magazzino.....	13
Usa i Dadi Per. . .		Il Coltello Fluttuante .....	15
Accedere all'Archivio del Giornale.....	5	Attaccare con il Coltello .....	15
Forzare il Tiro? .....	5	Usare una Manovra di Combattimento	
Gli Archivi .....	6	per Afferrare il Coltello.....	15
Luogo 3: La Biblioteca Centrale .....	6	Trattenere il Coltello.....	16
Luogo 4: Municipio .....	7	STANZA 2: Un Ripostiglio Vuoto .....	16
Luogo 5: Alta Corte;		STANZA 3: La Tana Nascosta di Corbitt....	16
Stazione Centrale di Polizia .....	7	Branco di Ratti .....	16
Luogo 6: Il Vicinato .....	8	BRANCO DI RATTI .....	17
Usare i Dadi Per. . .		OPZIONE:	
Stabilire la Reazione di Mr. Dooley agli		Corbitt Esegue l'Incantesimo Dominare ....	17
Investigatori.....	8	STANZA 4: Il Nascondiglio di Corbitt .....	18
Cosa Ha da Dire Dooley.....	8	Attacchi di Corbitt.....	18
Luogo 7: Roxbury Sanitarium .....	8	Pazzia Temporanea in Seguito	
Luogo 8: La Cappella della Contemplazione.....	9	all'Incontro con Corbitt.....	18
Luogo 9: La Vecchia Dimora di Corbitt.....	10	Conclusioni .....	19
Interni del Piano Terra.....	11	Episodi di Follia ( <i>tira 1D10</i> ) .....	19
STANZA 1, Un Magazzino .....	11	Ricompense .....	20
STANZA 2, Un Secondo Magazzino.....	11	Espansione .....	20
STANZA 3, Anticamera .....	11	Walter Corbitt, Terrificante Non Morto ....	20
STANZA 4, Il Salotto .....	11	A Proposito dell'Esimio W. Corbitt .....	21
STANZA 5, Sala da Pranzo .....	12	Incantesimi di Corbitt.....	21
STANZA 6, Cucina .....	12		
Piano Superiore.....	12	<b>Sezione Documentazione dei Giocatori . . . .</b>	<b>22</b>
STANZA 1, Stanza da Letto Padronale.....	12		
STANZA 2, Stanza da Letto dei Bambini ...	12	<b>La Casa Infestata, una Nuova Versione . . . .</b>	<b>24</b>

## LA CASA INFESTATA

Questo scenario è pensato per nuovi Custodi e giocatori. All'interno del testo sono inclusi consigli per il Custode (Note del Custode) su come e quando usare i dadi e le regole, oltre a indicazioni su come dirigere lo scenario. Una volta letto tutto lo scenario e che i tuoi giocatori avranno creato i propri investigatori, sarete pronti a cominciare.

Il testo nei riquadri all'interno dello scenario deve essere letto ad alta voce ai giocatori: parafrasa quanto scritto con parole tue oppure limitati a leggerne il contenuto.

Le documentazioni per i giocatori sono contraddistinte nel testo e sono state raccolte in fondo allo scenario per permettere al Custode di copiarle e presentarle ai giocatori quando gli viene indicato di farlo.

L'anno è il 1920 e il luogo è Boston, Massachusetts, per quanto questo scenario possa essere ricollocato in un'ambientazione moderna.

### IL SEGRETO DEL CUSTODE

Il corpo di Walter Corbitt è sepolto nella cantina di Villa Corbitt. La mente di Walter Corbitt è tuttavia ancora viva, consapevole di ciò che avviene all'interno della casa, che continua a infestare. Corbitt conosce alcune magie dei Miti che gli permettono di conservare la propria identità e di animare il proprio corpo anche dopo la morte. A volte preda come un vampiro i residenti della casa, cacciando o uccidendo chiunque apprenda il suo segreto.

Per risolvere il mistero che gli viene posto, gli investigatori devono scovare informazioni su Corbitt. Nel farlo, Corbitt si renderà conto della presenza degli investigatori e cercherà di fuorviarli e spaventarli. Nel caso fallisse, tenterà di ucciderli.

### PREPARARSI A GIOCARE

Aiuta i giocatori nella creazione degli investigatori per questo scenario. I giocatori principianti riusciranno a capire meglio sia le regole che l'identità dei loro personaggi se seguono questa procedura.

Narra ai giocatori le premesse dello scenario.

*Sarete ingaggiati per investigare su una vecchia villetta nella Boston del 1920, che si dice sia infestata!*

I giocatori dovrebbero creare una squadra di investigatori privati, dilettanti, giornalisti o amici del proprietario di casa che si sono offerti di risolvere il caso.

Distribuisci le schede degli investigatori e aiuta i giocatori nel processo di creazione dei personaggi. Incoraggiali a discutere dei loro personaggi e a divertirsi nel creare trascorsi e legami divertenti. Non ti far rallentare da dettagli inutili e mantieni un ritmo vivace.

Annota il nome, il Fascino (FAS), il Valore di Credito e qualsiasi aspetto importante dei trascorsi di ciascun investigatore per farvi riferimento durante il gioco.

### LUOGO 1: INTRODUZIONE

*NOTA DEL CUSTODE: Questa introduzione si svolge in qualsiasi posto tu ritenga appropriato. Se gli investigatori sono degli investigatori privati, potrebbero avere un ufficio. Se sono amici del proprietario di casa, l'incontro potrebbe svolgersi a casa sua o in un caffè. Il luogo non è particolarmente importante, ma dedicati un attimo a impostare la scena. Poi leggi ad alta voce quanto segue, interpretando la discussione tra il proprietario di casa e i giocatori.*

#### Documentazione 1

*Il signor Knott vi chiede di esaminare una vecchia casa al centro di Boston, nota come Villa Corbitt. I precedenti occupanti, la famiglia Macario, sono stati colpiti da una tragedia e il proprietario vuole cercare di comprendere cosa sia avvenuto dentro la casa e sistemare la faccenda. Il signor Knott non è più riuscito ad affittare la casa dalla tragedia e spera che possiate far luce su quanto accaduto e ripristinare il buon nome dell'edificio. Vi offre di rimborsarvi per il disturbo: vi consegna quindi le chiavi, l'indirizzo e \$25 in contanti come anticipo. Conoscendo il lavoro, vorrete compiere delle ricerche prima di dirigervi alla villa. Potreste controllare i vecchi articoli di giornale negli uffici*



*del Boston Globe, recarvi alla Biblioteca Centrale o al Municipio. La scelta spetta a voi.*

Consegna la **Documentazione 1** (pagina 22) ai giocatori in caso vi vogliano fare riferimento in seguito. Dagli tempo di assorbire le informazioni, discutere il da farsi e decidere un corso d'azione. Alcuni giocatori vorranno dirigersi direttamente alla villetta, ma faresti meglio a suggerirgli che sarebbe più opportuno se prima conducessero qualche ricerca in merito.

Il signor Steven Knott ha ereditato la proprietà di recente e vorrebbe in qualche modo trarre profitto dal posto, affittandolo o vendendolo, ma finora è stato impossibilitato a farlo a causa della terribile reputazione della casa.

Procedi al **Luogo 2, 3, o 4**, a seconda di dove i giocatori decidano di recarsi.

**NOTA DEL CUSTODE:** *Descrivi il luogo come preferisci. Usa la tua immaginazione e cerca di trasmettere una chiara sensazione del posto; l'odore e il rumore della tipografia del Boston Globe, ad esempio. Non c'è bisogno di entrare nel dettaglio quando gli investigatori si spostano da un luogo all'altro, descrivi direttamente il loro arrivo nel nuovo luogo.*

## LUOGO 2: IL BOSTON GLOBE, UN QUOTIDIANO DALLA BUONA REPUTAZIONE

**NOTA DEL CUSTODE:** *Mentre i giocatori svolgono le loro prime indagini negli uffici del giornale, interpreta le persone che potrebbero incontrare: la receptionist, un giornalista o uno dei redattori. Accertati di menzionare l'obitorio (come chiamano l'archivio del giornale) negli scantinati del Boston Globe.*

L'archivio non è aperto al pubblico e gli investigatori dovranno superare un tiro **Persuadere** su Arty Wilmot (un redattore del Boston Globe) per accedere al materiale. Arty gode del piccolo potere di cui dispone e cercherà di negare agli investigatori l'accesso; interpreta la sua arroganza e incoraggia i giocatori a cercare di accedere all'obitorio.

## Usa i Dadi Per...

### Accedere all'Archivio del Giornale

**NOTA DEL CUSTODE:** *Solitamente quando si incontra un Personaggio Non Giocante neutrale dovresti tirare contro il FAS o il Valore di Credito dell'investigatore; tuttavia nel caso di Arty la decisione è prefissata: lui non è collaborativo*

Per prima cosa, stabilisci un obiettivo con i giocatori, sulla falsa riga di "ottenere accesso all'archivio". Interpretate l'interazione tra Arty e gli investigatori. Sulla base di come la situazione si sviluppa interpretando, scegli una delle seguenti opzioni:

- Se l'investigatore cerca di convincere Arty con gentilezza, usa l'abilità **Ammaliare**.
- Se l'investigatore è aggressivo nei confronti di Arty, usa l'abilità **Intimidire**.
- Se l'investigatore usa argomenti razionali per convincere Arty, usa l'abilità **Persuadere**.
- Se l'investigatore sta cercando di confondere Arty, usa l'abilità **Raggiare**.

Chiedi al giocatore che ha parlato di più di effettuare il tiro percentuale (**1D100**) e comparare il risultato all'abilità **Persuadere**, **Raggiare**, **Ammaliare** o **Intimidire** del suo investigatore, quale sia la più appropriata. Se il risultato è pari o inferiore all'abilità, l'investigatore riesce a ottenere accesso all'archivio per tutto il gruppo.

**NOTA DEL CUSTODE:** *Nota qui come il livello di difficoltà dei giocatori contro Arty sia Normale; la professione di Arty non richiede un livello professionale (50%+) in Persuadere, Ammalciare, Intimidire o Psicologia, altrimenti il livello di difficoltà sarebbe stato Arduo.*

Riprendi l'interpretazione e incorpora il risultato del tiro di dado nelle risposte di Arty:

- Se gli investigatori hanno superato il tiro, fai recedere Arty dalla sua posizione nel modo che ti sembra più appropriato e permetti loro di accedere all'archivio.
- Se gli investigatori hanno fallito il tiro, Arty si fa tronfio e dice agli investigatori di andarsene.

### Forzare il Tiro?

Se i giocatori falliscono il tiro, chiedigli se vogliono persistere nei loro sforzi per ottenere accesso agli archivi. Nel caso scegliessero di proseguire a questa maniera, possono tentare di effettuare un tiro forzato

continuando a fare pressione in qualche modo su Arty (a questo punto possono cambiare il proprio approccio e usare un metodo alternativo).

A seconda del loro corso d'azione, devi decidere cosa accadrà in caso di fallimento (una conseguenza); ad esempio;

- Se gli investigatori usano Intimidire, la conseguenza potrebbe essere che Arty non getti la spugna e il tutto finisca in una scazzottata.
- Se gli investigatori stanno usando Ammalciare o Persuadere, la conseguenza potrebbe essere che Arty si offenda e gli urli di andarsene.

Quale che sia la conseguenza, assicurati che vada oltre il semplice invito ad andarsene da parte di Arty. Ad esempio, fai chiamare da Arty qualche grosso tipo della sicurezza in suo aiuto.

## Gli Archivi

Se gli investigatori riescono in qualche modo a ottenervi accesso, descrivi i polverosi scaffali degli archivi del giornale.

*Venite condotti di sotto da Ruth Blake, l'archivista, fino a uno scantinato polveroso pieno di armadietti e ricolmo di vecchi giornali e rifiuti vari. Tutta la stanza puzza di umidità e l'impianto di riscaldamento nell'angolo della stanza emette un intenso calore.*

I ritagli di giornale pertinenti sono archiviati per indirizzo stradale. Dato che i giocatori hanno già superato un tiro di dado per ottenere l'accesso all'obitorio, sarebbe frustrante impedirgli di ottenere l'unico indizio che si trova qui, che dovrebbe essere palese. Passa la **Documentazione 2** (pagina 23) ai giocatori.

## Documentazione 2

**Storia Inedita, Boston Globe 1918:** *Un articolo di giornale mai pubblicato. Racconta che nel 1880, una famiglia di immigranti francesi si trasferì nella villetta, ma ne fuggì dopo una serie di violenti incidenti, che provocarono la morte dei genitori e lasciarono mutilati tre figli. L'edificio restò a lungo disabitato.*

*Nel 1909, vi si trasferì un'altra famiglia, che cadde subito vittima di una malattia. Nel 1914, il fratello più anziano impazzì e si suicidò con un coltello da cucina, spingendo la disperata famiglia a trasferirsi. Nel 1918, una terza famiglia, i Macario, affittò la casa, ma la lasciarono praticamente subito dopo in circostanze misteriose.*

Se un investigatore si fa amica o flirta con Ruth Blake, l'archivista (non ti preoccupare di tirare i dadi, in questo caso, dato che l'informazione non è cruciale), ella riferirà che i documenti del Globe non vanno più indietro dell'incendio del 1878. Se Villa Corbitt fosse menzionata prima di allora, non ve n'è traccia in questi documenti.

## LUOGO 3: LA BIBLIOTECA CENTRALE

Questo augusto edificio nasconde diversi oggetti interessanti. Per ogni mezza giornata trascorsa in ricerche presso la biblioteca, chiedi a ciascun giocatore di effettuare un tiro **Biblioteconomia** (ottenendo un risultato pari o inferiore alla sua abilità su 1D100). In caso di fallimento non c'è bisogno di forzare il tiro; i giocatori possono tentare e ritentare, ma ogni tiro indica che hanno trascorso mezza giornata impegnati nelle ricerche. Se trascorrono più di un giorno a effettuare ricerche, falli contattare dal loro datore di lavoro, il signor Knott, per chiedere come stiano proseguendo le indagini e mettendogli fretta nel risolvere la situazione: dopotutto, il tempo è denaro.

Per ogni successo, forniscigli una delle seguenti **Documentazioni** (in ordine).

### Documentazione 3

*La villa venne edificata nel 1835 da un ricco commerciante, che si ammalò subito dopo e la vendette all'egregio signor Walter Corbitt.*

### Documentazione 4

*Nel 1852, Walter Corbitt viene denunciato dai suoi vicini, che chiedono che se ne vada dal quartiere "in conseguenza alle sue suriose [sic] abitudini e all'atteggiamento sgradevole."*

### Documentazione 5

*Evidentemente Corbitt vinse la causa. Il suo necrologio riporta che nel 1866 viveva ancora nello stesso posto. Viene anche riportato che venne intentata una seconda causa per evitare che Corbitt venisse sepolto in cantina, come indicava il suo testamento.*

### Documentazione 6

Non viene riportato nessun risultato della seconda causa.

## LUOGO 4: MUNICIPIO

Richiedi un tiro **Biblioteconomia**. Se lo superano, passa la **Documentazione 7** ai giocatori. Usa le stesse linee guida della Biblioteca Centrale.

### Documentazione 7

*I registri della corte civile indicano che l'esecutore testamentario di Walter Corbitt fu il reverendo Michael Thomas, pastore della Chapel of Contemplation and Church of Our Lord, Granter of Secrets. Il registro delle chiese (anch'esso disponibile al Municipio) indica la chiusura della Chapel of Contemplation nel 1912.*

Se i giocatori pensano di controllare il nome della Chapel of Contemplation nei registri della corte penale, troveranno indicazioni in merito ad azioni intraprese nel 1912; tuttavia la documentazione è assente. Se gli investigatori si sono mostrati cortesi con l'impiegato, questi gli indica che i crimini gravi vengono di solito giudicati dalla corte della contea, del Commonwealth o da quella federale. Anche la riuscita di un tiro **Legge** permette di ottenere la medesima informazione. I dati degli agenti di polizia che hanno partecipato all'arresto o ai sequestri sono conservati alla Stazione Centrale di Polizia.

## LUOGO 5: ALTA CORTE; STAZIONE CENTRALE DI POLIZIA

Ottenere accesso a questi documenti sarà difficile, e ci sarà bisogno che almeno uno dei giocatori superi un tiro abilità. I giocatori possono usare uno dei seguenti approcci:

- **Abilità Legge:** Per stabilire se un investigatore disponga di un contatto all'interno della corte che possa fornirgli accesso agli atti. In caso di fallimento, il giocatore può forzare il tiro Legge per stabilire un nuovo contatto. Dovresti effettuare un tiro nascosto per conto del giocatore, senza informarlo del risultato del tiro. Quale che sia il risultato del tiro, l'investigatore conosce Kim Debrun, un'impiegata dell'ufficio deposito atti del Tribunale. Se il tiro riesce, Kim

sarà amichevole e permetterà agli investigatori di accedere ai documenti (**Documentazione 8**). Se il tiro fallisce, Kim sarà disonesta e chiederà una mazzetta prima di disconoscere l'accordo e sostenere di non conoscere gli investigatori.

- **Valore di Credito:** Se un giocatore supera un tiro Valore di Credito e ha 75% o più nell'abilità, riesce a impressionare l'impiegata e avere accesso agli atti.
- **Abilità Persuadere:** Il giocatore dovrebbe presentare una buona motivazione per cui dovrebbe accedere agli atti.
- **Abilità Ammaliare:** Uno sguardo malizioso potrebbe permettere a un investigatore affascinante di accedere agli atti.
- **Abilità Raggirare:** Magari potrebbe comprendere l'esposizione di una falsa carta d'identità. Un approccio rischioso dato il luogo in cui si trovano gli investigatori.

Se il tiro riesce, passa la **Documentazione 8** ai giocatori.

Se i giocatori falliscono il tiro, chiedigli se vogliono perseverare nei loro sforzi. Devono però giustificare il tiro forzato. Se fanno uso di **Valore di Credito**, **Persuadere** o **Ammaliare**, rischiano di oltrepassare il limite, con conseguenze come offendere o procurarsi l'antipatia della polizia locale (finendo perquisiti o minacciati).

### Documentazione 8

*Il documento è inerente a una retata segreta alla Chapel of Contemplation. La retata fu provocata da deposizioni giurate sostenenti che i membri della chiesa fossero responsabili della scomparsa di alcuni bambini nel vicinato. Durante l'operazione, tre poliziotti e diciassette cultisti rimasero uccisi nella sparatoria o nell'incendio che ne seguì. I rapporti delle autopsie sono peculiari nell'essere privi di dettagli e informazioni utili, come se il medico legale non avesse eseguito alcun esame.*

*Per quanto 54 membri della chiesa fossero stati arrestati, solo otto vennero rimessi in libertà. I documenti suggeriscono l'intervento illegale da parte di un importante ufficiale della polizia locale, presentando resoconti della battaglia, la più grande azione criminale nella storia della città, mai apparsi sui giornali.*

*Il pastore Michael Thomas venne arrestato e condannato a 40 anni di prigione per cinque*



*capi di accusa di omicidio di secondo grado. Fuggì di prigione nel 1917 e si suppone abbia lasciato lo Stato.*

## LUOGO 6: IL VICINATO

La maggior parte delle persone che viveva nel quartiere prima della Grande Guerra si è trasferita o è morta. Nuovi uffici e attività hanno rimpiazzato le villette del diciannovesimo secolo, e la villa in questione ('Villa Corbitt') con il suo giardinetto ormai selvatico è l'unica residenza privata dell'isolato. Se gli investigatori dovessero fare domande in giro incapperebbero nel signor Dooley, un venditore di sigari e giornali, che conosce bene la zona.

### Usare i Dadi Per...

#### Stabilire la Reazione del Sig. Dooley agli Investigatori

Determina la reazione del signor Dooley agli investigatori che parlano con lui, tirando 1D100 e confrontandolo con **FAS** o **Valore di Credito** dell'investigatore. Un risultato del dado pari o inferiore a uno dei due valori indica una reazione positiva da parte del signor Dooley. Altrimenti Dooley non è particolarmente disponibile nei confronti degli investigatori. Un altro investigatore potrebbe allora usare un tiro **Ammaliare**, **Raggirare**, **Persuadere** o **Intimidire** per cercare di farlo parlare.

### Cosa Ha da Dire Dooley

Se i giocatori riescono a entrare in confidenza con Dooley e gli chiedono della Chapel of Contemplation, egli è in grado di indicargli dove fosse situata, a qualche isolato di distanza. Se gli viene chiesto della villetta, la indicherà come 'Villa Corbitt'.

Incoraggia i giocatori a interpretare e portare avanti la conversazione con il signor Dooley. Attingi ai seguenti elementi e incorporali nella conversazione:

- La famiglia Macario si è trasferita nella villetta un paio di anni fa.
- Circa un anno dopo, il padre ebbe un grave incidente e poco dopo sembrò uscire di senno, iniziando ad assumere atteggiamenti violenti.
- Si dice che biascicasse di un fantasma dagli occhi di fuoco.

- Circa un mese dopo, impazzì anche sua moglie, la signora Macario.
- La signora Macario è ora ospite assieme a suo marito al Roxbury Sanitarium, qualche chilometro fuori Boston.
- I figli si sono invece trasferiti da dei parenti a Baltimora.

*NOTA DEL CUSTODE: Descrivi Dooley come preferisci e improvvisa liberamente le sue parole; non è detto che tutto ciò che un personaggio non giocante abbia da dire sia vero, e inoltre potrebbe ben esagerare la realtà dei fatti. È anche un commerciante ed è abituato alle chiacchiere e alle confidenze.*

## LUOGO 7: ROXBURY SANITARIUM

Se i giocatori decidono di visitare la casa di cura, scopriranno che Vittorio Macario è del tutto impazzito. Stringe una Bibbia al petto. A un certo punto potrebbe aprire il libro a caso (decidi tu in che punto) e indicare un passaggio (citando apparentemente dal libro) "Dalla sua stessa arma il diavolo sarà vinto!" Per quanto non sia una vera citazione della Bibbia, si tratta di un indizio utile. Se gli dovesse tornare in mente più avanti nel corso dello scenario, un giocatore attento potrebbe capire che Corbitt può essere ucciso dal proprio coltello. Non puntarci troppo l'indice: lascia che siano i giocatori a prendere o meno nota di questo indizio. Questo è tutto ciò che si può ottenere da Vittorio.

Gabriella Macario è cosciente e vi si può interagire. Ella spiegherà agli investigatori che una presenza maligna infesta la casa: la notte la sentiva fluttuare su di lei. Quando era furente, la cosa faceva volare piatti e altri oggetti per la stanza. Odiava soprattutto suo marito Vittorio, e concentrava la sua rabbia contro di lui.

Il Custode può rispondere anche ad altre domande, ma Gabriella non è in grado di fornire alcuna informazione specifica.

Il Custode dovrebbe terminare in fretta l'interrogatorio, in quanto le domande degli investigatori la agiteranno parecchio.

I due giovani figli dei Macario sono invece sotto la tutela di parenti a Baltimora. Gli investigatori possono recarsi a fargli visita, ma questi non sanno nulla, a parte che gli mancano i loro genitori e che

nella loro vecchia casa avevano spesso incubi di uno strano uomo dagli occhi di fuoco.

## LUOGO 8: LA CAPPELLA DELLA CONTEMPLAZIONE

Leggi ai giocatori quanto segue:

*Ciò che resta della vecchia chiesa si trova in fondo a una strada sudicia e tortuosa. Le rovine sono talmente malmesse e ricoperte di erbacce che le macerie di pietra grigia sembrano più delle formazioni naturali che delle vecchie mura o fondamenta. Oltrepassate un muro diroccato sul quale è dipinto un simbolo bianco, apparentemente tracciato da poco: si tratta di tre Y disposte a formare un triangolo di modo che la parte superiore di ciascuna Y tocchi le altre due Y. Al centro del disegno così creato, è stato dipinto un occhio spalancato.*

La **Documentazione 9** è l'immagine di questo simbolo. Mostrala ai giocatori.



Mentre gli investigatori si trovano vicini al disegno, descrivi ai giocatori come avvertono delle fitte alla fronte, simili a un mal di testa, ma non identiche. L'irritazione smetterà quando avranno lasciato il luogo.

Incoraggia i giocatori a esplorare le rovine; tenta di descrivere la scena e chiedergli cosa abbiano intenzione di fare. Perlustrando la cappella troveranno principalmente blocchi di granito, vecchie travi bruciate e immondizia abbandonata lì da tempo. A un certo punto dovrebbero rendersi conto che

la terra su cui si trovano sta coprendo delle assi di legno malconce. Richiedi a tutti un tiro **Fortuna**; chi lo fallisce deve tentare un tiro **Saltare** per mettersi al sicuro oppure cadrà nel momento in cui il pavimento cederà sotto il suo peso, facendolo precipitare per tre metri fino nelle cantine.

- Se il tiro Saltare fallisce, chiedi ai giocatori se c'è qualcosa che possano fare per forzare il tiro: magari afferrarsi all'ultimo secondo a una sporgenza.

Ogni investigatore che cade perde 1D6 Punti Ferita. Aggrava le conseguenze per i giocatori che hanno fallito un tiro forzato, anche se piuttosto che limitarti ad aumentare il danno, fa sì che l'investigatore perda o rompa un oggetto personale.

**NOTA DEL CUSTODE:** Questa caduta può essere il primo caso di danno fisico della partita. Comunica ai giocatori di sottrarre il danno dai loro attuali Punti Ferita. Fai riferimento a **Punti Ferita, Ferite e Guarigione** (pagina 20 delle Regole Introduttive al Richiamo di Cthulhu 7ª Edizione) per determinare se si è verificata una Ferita Grave e le regole per il trattamento, recupero e guarigione dalle ferite.

Se un investigatore cade, leggi ad alta voce quanto segue:

*Sei caduto in uno scantinato che era rimasto isolato dal resto della struttura, raggiungibile originariamente tramite una scalinata nascosta adesso sepolta sotto tonnellate di macerie. All'interno di questa stanza, vicino a un armadietto, si trovano due scheletri con indosso brandelli di tonache di seta; forse si nascosero qui dalla polizia e morirono a causa dell'incendio.*

Se i giocatori frugano nell'armadietto scopriranno che contiene una copia ammuffita dei registri della chiesa. Se non pensano a cercare sotto l'armadietto, chiedi un tiro **Individuare**: indicagli il diario e il tomo solo se i giocatori superano questo tiro. Permetti ai giocatori di forzare il tiro Individuare se sono disposti a effettuare una ricerca più completa e approfondita, spendendo più tempo. Se falliscono il tiro Individuare forzato, potrebbero mettere il piede su un chiodo arrugginito o rovinarsi i vestiti che indossano.

Superare il tiro Individuare permette a un giocatore di trovare un diario (delle attività del culto) e un tomo. Leggi quanto segue ad alta voce:

*Il vecchio diario ammuffito cade letteralmente a pezzi, mentre ne sfogli le pagine, ma il nome Walter Corbitt ti salta all'occhio. Un appunto indica che Walter Corbitt fu sepolto nello scantinato di casa sua, "In accordo con le sue ultime volontà e secondo il volere di colui che dimora nelle tenebre".*

*Insieme al diario c'è un enorme volume, scritto a mano in latino, ma così marcio e rovinato che intere sezioni sono ormai incomprensibili.*

Il tomo è una copia del Liber Ivonis. Una prima occhiata al libro rivelerà che è in latino e che tratta materie di natura occulta. Una prima lettura del libro (che richiede l'abilità **Lingua Latino** a 50% o più, o superare un tiro **Lingua Latino**) richiederà un minimo di tre ore. Se un investigatore impiega del tempo per farlo, fagli ottenere 2% nell'abilità Miti di Cthulhu (e ridurre la Sanità Massima dello stesso ammontare, da 99 a 97).

## LUOGO 9: LA VECCHIA DIMORA DI CORBITT

Leggi ad alta voce quanto segue ai giocatori:

*L'edificio in mattoni è circondato da strutture più nuove che ospitano uffici. La villetta è rivolta verso la strada. Sul retro c'è un giardino abbandonato e un pergolato mezzo crollato. Il cortile sul retro è accessibile da entrambi i lati della casa.*

*Osservando la casa, sembra come se la villetta si nascondesse tra le ombre degli edifici sortile accanto e le pesanti tende bianche alle finestre celino qualsiasi cosa si nasconda al suo interno.*

La porta davanti è chiusa da una singola serratura. Negli ultimi due anni sembra che vi siano stati aggiunti quattro chiavistelli. Se gli



Ingresso dalla porta principale della vecchia dimora di Corbitt

investigatori pensano di usare le finestre al pian terreno, scopriranno che sono tutte sbarrate con assi inchiodate dall'interno.

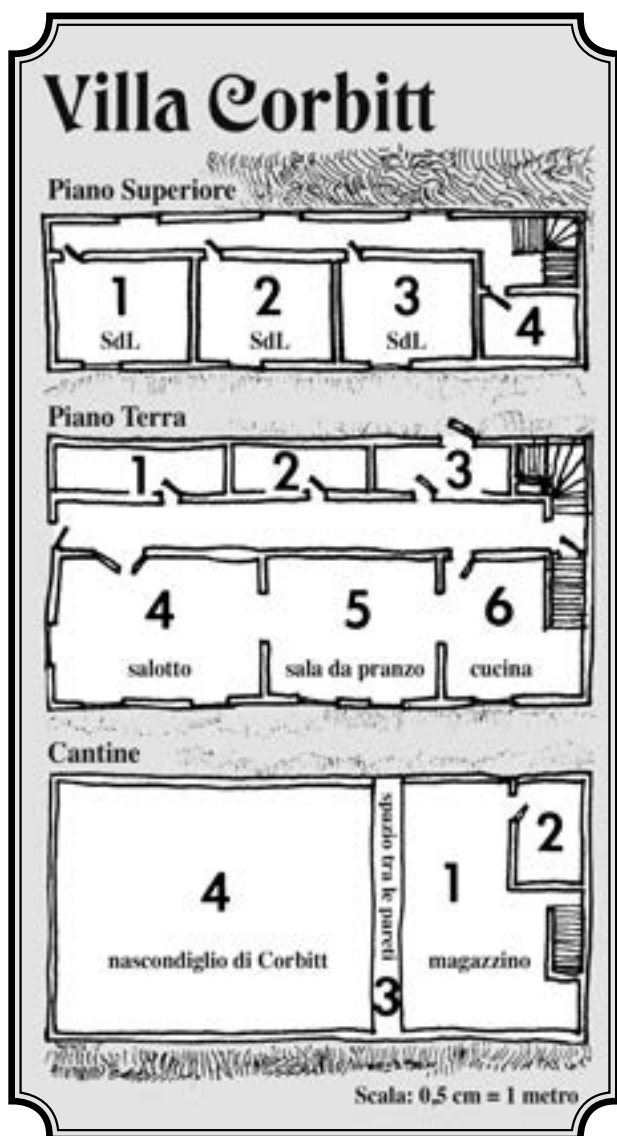
Studia la mappa fornita e disegna ogni piano su di un pezzo di carta mano a mano che gli investigatori lo esplorano.

## INTERNI DEL PIANO TERRA

### STANZA 1, Un Magazzino

*La stanza è piena di scatole e rifiuti, come taniche d'acqua arrugginite e vecchie biciclette. In fondo a destra, nella stanza, si trova una credenza, chiusa.*

Se la credenza viene forzata, all'interno vi si trovano tre libri rilegati in pelle: i diari di un certo W.



Corbitt, un precedente abitante della villa, come attesta l'indirizzo nel risguardo del primo volume.

I Diari di Corbitt sono in inglese, per quanto scritti in maniera bizzarra. Per leggere i tre volumi sono necessari tre giorni, aggiungono +4% all'abilità Miti di Cthulhu e comportano la perdita di 1D4 punti Sanità.

I diari descrivono i vari esperimenti nel campo dell'occulto da parte di Corbitt, compresa l'evocazione di alcuni spiriti ultraterreni e altre magie, e descrive chiaramente un incantesimo intitolato "Richiamare l'Apritore di Vie" (un titolo alternativo per l'incantesimo **Evocare/Vincolare Errante Dimensionale**). All'interno del diario non sono presenti altri incantesimi. Dopo aver letto il diario, ci vogliono 2D6 settimane per imparare l'incantesimo.

**NOTA DEL CUSTODE:** Questo incantesimo non è stato pensato per essere impiegato in questo scenario e viene inserito solo come elemento aggiuntivo. È improbabile che questa investigazione proceda a tal punto che questo incantesimo possa divenire utile e, d'altronde, in questo caso, l'evocazione di un Errante Dimensionale sarebbe tutt'altro che d'aiuto! I dettagli di questo incantesimo sono presentati nel Manuale Base de Il Richiamo di Cthulhu 7ª Edizione.

### STANZA 2, Un Secondo Magazzino

*Questa stanza contiene vecchi mobili che possono trovare impiego giusto come legna da ardere.*

### STANZA 3, Anticamera

*Appesi alle pareti vedete soprabiti, galosce, cappelli e ombrelli. Per terra sono disposti diversi sacchi di carbone per la stufa del salotto. Notate che la porta laterale è chiusa da tre chiavistelli e due serrature.*

### STANZA 4, Il Salotto

*Questa stanza contiene del normale mobilio: una radio, un divano, sedie imbottite, e scaffali ricoperti di ninnoli. Notate l'insolita quantità di croci, immagini della Vergine Maria e altri oggetti sacri cattolici.*

**NOTA DEL CUSTODE:** Mentre i giocatori esplorano la casa, cerca di trasmettere un'atmosfera inquietante. Ricorda che Corbitt infesta questo luogo e in qualsiasi momento si potrebbe udire un rumore dal piano di sopra (Stanza da Letto 3).

### STANZA 5, Sala da Pranzo

Questa è la sala da pranzo, al centro della quale si trova un lungo tavolo di mogano, una credenza a incasso e sette sedie. Ci sono tre posti a tavola preparati e inutilizzati. All'interno di una zuppiera marciscono i resti di una zuppa di riso.

### STANZA 6, Cucina

Si tratta di una normale cucina, con ghiacciaia, una stufa di legno e un forno, più una piccola dispensa. Parte del cibo può essere ancora mangiabile: c'è della carne e della zuppa in scatola, riso, diversi tipi di pasta e alcune bottiglie di vino fatto in casa. Molti prodotti che non sono andati a male sono stati mangiati dai topi, a giudicare dai resti che si trovano in giro.

## PIANO SUPERIORE

### STANZA 1, Stanza da Letto Padronale

Una normale stanza da letto, con un letto matrimoniale, una libreria e una finestra che si affaccia sull'esterno. Pare fosse la stanza di Vittorio e Gabriella. Qui potete notare altre croci e candele, mentre un rosario e un breviario sono appoggiati su di un tavolino vicino al letto.

### STANZA 2, Stanza da Letto dei Bambini

Questa stanza contiene due lettini, giocattoli e armadi. Immagini di aerei e cowboy contraddistinguono questa stanza come quella dei bambini.

### STANZA 3, Stanza da Letto degli Ospiti

Questa stanza contiene la rete di un letto, un materasso a molle senza copertura e un armadio. Per quanto inutilizzata, è identica alle altre due stanze da letto.

Questa era un tempo la stanza di Corbitt. Ha vissuto così a lungo in questo luogo che la sua influenza psichica vi permane ed è ancora in grado di manifestare la sua volontà tramite alcune azioni. Qualsiasi cosa faccia, manifesta un fetore orribile: un chiaro segno dei Miti!

**NOTA DEL CUSTODE:** Per quanto all'inizio Corbitt decida di non agire, se gli investigatori sembrano determinati a scoprire i segreti della villa, allora Corbitt cercherà di convincerli che sia questa stanza il fulcro dei disturbi psichici. A questo scopo, farà comparire delle macchie di sangue e cercherà di spaventare gli investigatori con rumori battenti dalle porte e dai muri. Se un investigatore non è convinto dalle attività fantasma di Corbitt, questi cercherà di attirarlo nella stanza per ucciderlo (vedi **Attacco del Letto**), spingendolo ad avvicinarsi alla finestra facendola scricchiolare.

Scegli uno dei seguenti eventi e fallo accadere come e quando vuoi:

- Corbitt può far promanare da questa stanza dei forti rumori di colpi, che possono essere uditi in qualsiasi punto della casa.
- Corbitt può far comparire una macchia di sangue sul pavimento o farlo gocciolare dal soffitto o dalle pareti.
- Corbitt può far emanare un rumore di scricchiolii e graffi dalla finestra o dalla porta.
- Corbitt può far muovere il letto a grande velocità, abbastanza rapidamente da sferrare un colpo violento a chiunque si trovi nella stanza (vedi sotto).

### Attacco del Letto

Corbitt cercherà di spingere gli investigatori a ispezionare la finestra nella stanza da letto degli ospiti, poi farà scattare di colpo il letto contro uno degli sfortunati investigatori. Chiedi al giocatore dell'investigatore che ispeziona la finestra di effettuare un tiro **Individuare**: se lo supera, il giocatore può tentare un tiro **Schivare** per evitare di essere colpito dal letto.

**NOTA DEL CUSTODE:** È importante restare imparziale nel ruolo di Custode, quindi quando si infligge un evento pericoloso a un investigatore, è meglio sceglierlo casualmente. Per farlo, scegli l'investigatore con il punteggio di **Fortuna** più basso, o determinalo casualmente. Quando scegli un giocatore da attaccare con il letto, assicurati di chi si trovi vicino alla finestra, e poi scegli a caso tra di loro.

Se l'investigatore viene colpito dal letto, viene scaraventato fuori dalla finestra. I vetri rotti e la caduta provocano alla vittima la perdita di 1D6+2 Punti Ferita.

Chiunque veda il letto muoversi per conto proprio deve effettuare un tiro **Sanità (perdita SAN 1/1D4)**. Chi lo supera dovrebbe perdere 1 punto Sanità, mentre chi lo fallisce deve tirare 1D4 per determinare quanti punti Sanità abbia perso.

**NOTA DEL CUSTODE:** *L'attacco del letto ha il potenziale di infliggere una Ferita Grave a un investigatore. Nell'improbabile evento che l'investigatore muoia, fa sì che il signor Knott (il proprietario di casa) venga impiegato dal giocatore come sostituto.*

#### STANZA 4, Stanza da Bagno

*Una stanza da bagno contenente un lavandino, una vasca e un gabinetto con una caldaia appesa al muro. Potete notare la presenza di asciugamani e altri oggetti personali, tipici di una famiglia di quattro persone.*

Nella vasca si è raccolto un putrido strato d'acqua, generato da un rubinetto gocciolante che non si riesce a chiudere.

## LE CANTINE

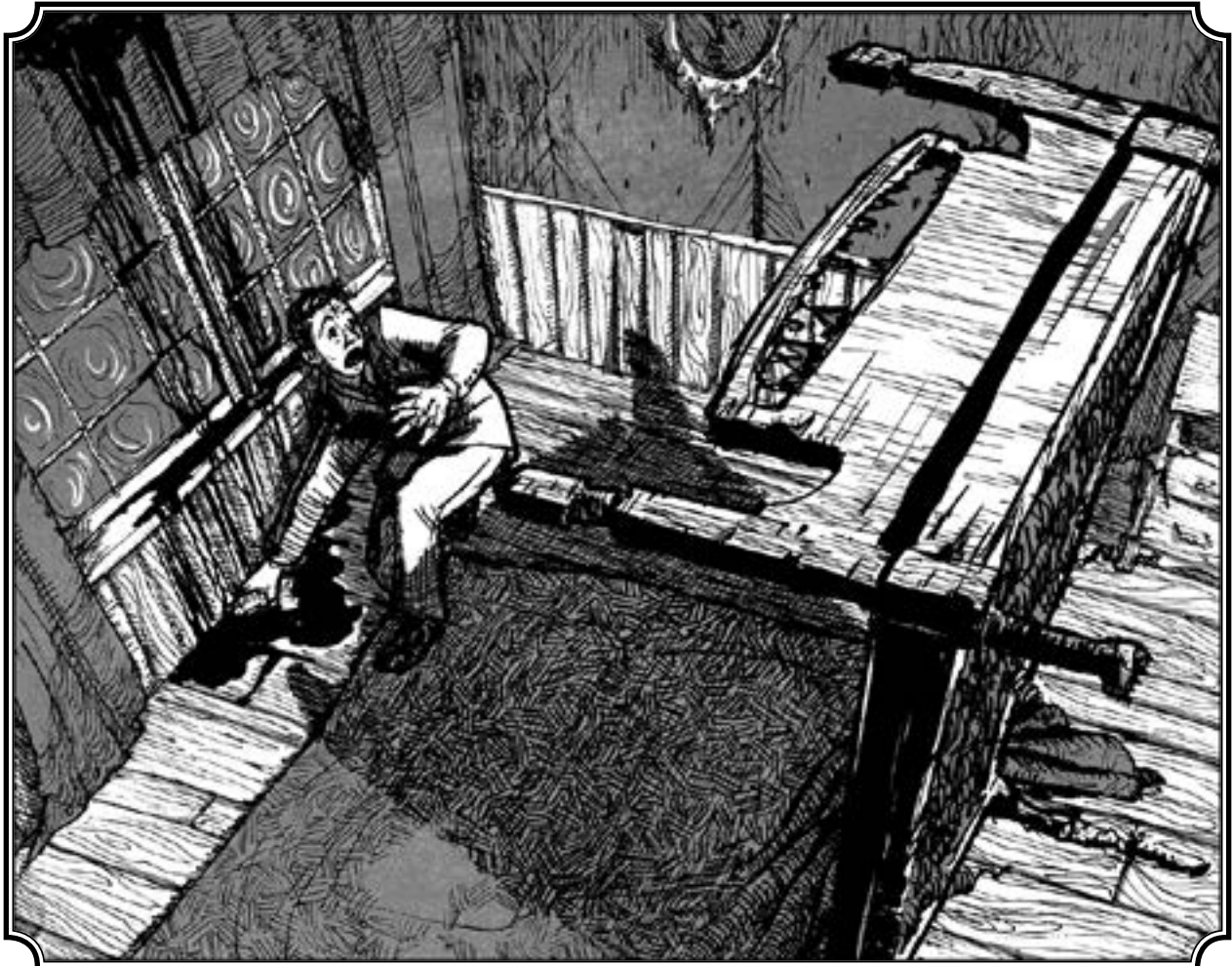
### STANZA 1: Magazzino

*La porta che conduce alle cantine ha una serratura e tre chiavistelli, e può essere aperta solo dal lato in cima alle scale. In fondo alla scalinata si trova la cantina principale. Le scale sono in cattivo stato e la luce elettrica non funziona. Le pareti della cantina sono composte da tavole di legno.*

Corbitt ha spento la luce nella cantina, disattivando l'interruttore nel quadro elettrico in cucina: se gli investigatori dovessero riaccenderla, Corbitt può spegnerla in qualsiasi momento lo voglia.

Le scale sono pericolose, e ancora di più perché Corbitt può farle spostare. Uno alla volta, chiedi agli investigatori che decidono di scendere le scale di effettuare un tiro **DES** o **Scalare**. Consideralo un tiro combinato: i giocatori dovrebbero tirare i dadi una

Il misterioso attacco del vecchio letto





volta e comparare il risultato alla loro DES o all'abilità Scalare. Ottenere un risultato pari o inferiore a uno di questi valori è considerato un successo.

Chiunque fallisca il tiro combinato DES / Scalare dovrebbe essere informato che le scale sono troppo pericolose e procedere potrebbe comportargli di farsi male. Adesso costui ha una scelta: rimanere al piano di sopra o forzare il tiro e rischiare di cadere. Il fallimento del tiro forzato comporterà la perdita di 1D6 Punti Ferita e l'investigatore scivolerà schiantandosi sul pavimento della cantina.

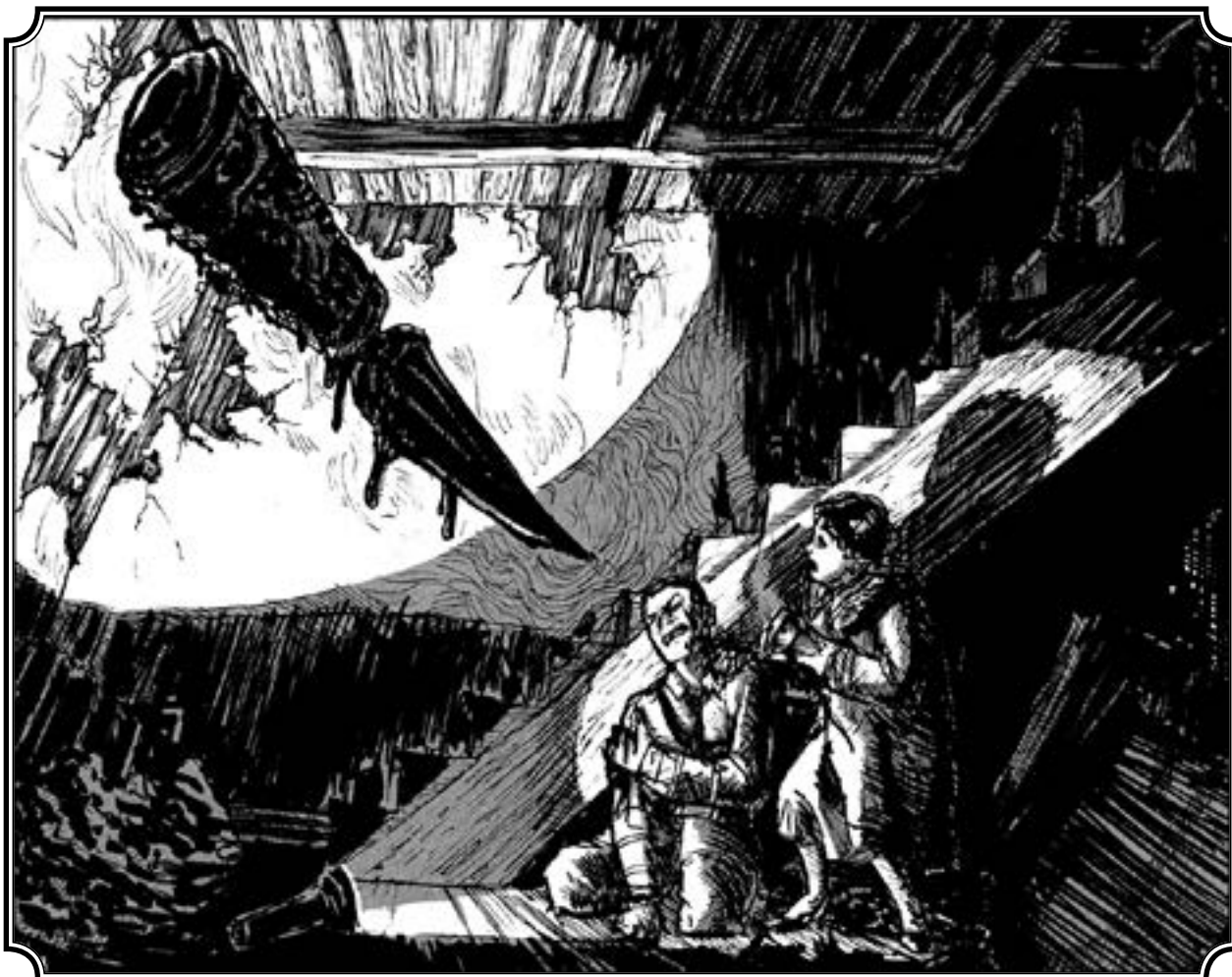
**NOTA DEL CUSTODE:** *In una situazione del genere, un investigatore (che è riuscito a scendere le scale) può offrirsi volontario per aiutarne un altro. In questa situazione devi applicare un po' di creatività alle regole. Dato che un investigatore ha già superato il tiro, conferisci al secondo giocatore un dado bonus, ma questa volta, se il tiro fallisce, entrambi cadranno e subiranno danni. In questo modo, il giocatore che sta forzando il tiro ha una*

*migliore probabilità di successo, ma entrambi i giocatori condivideranno il rischio, creando un momento di tensione e dramma, proprio ciò che i tiri di dado dovrebbero fare.*

Comunica ai giocatori che in questa piccola stanza sono sparsi attrezzi, tubi, il coperchio di un secchio della spazzatura, pezzi di legno, chiodi, viti, e così via. Se un investigatore fruga in mezzo a questa confusione, chiedi al giocatore di effettuare un tiro **Individuare**. Consideralo un Indizio Celato (non fornire l'indizio se il giocatore fallisce il tiro). Il giocatore può forzare il tiro prendendo tempo per effettuare una ricerca più approfondita. Puoi prefigurare le conseguenze del fallimento indicando la presenza di molte cose affilate in mezzo alla confusione e il rischio di ferirsi.

Superando il tiro Individuare, l'investigatore trova il coltello di Corbitt (vedi **Il Coltello Fluttuante**) e può raccoglierlo. Una volta raccolto, il coltello

Il vecchio coltello decorato, attacca, animato da una forza misteriosa



cercherà di liberarsi dalla presa dell'investigatore e lo attaccherà (vedi **Trattenere il Coltello**).

Se il giocatore fallisce il tiro Individuare forzato, l'investigatore disattento mette una mano sul coltello posseduto, e si taglia perdendo 1D4+2 Punti Ferita.

**NOTA DEL CUSTODE:** *Nota come puoi infliggere danni automatici come risultato di un tiro forzato fallito. In questo caso non c'è bisogno di un tiro per colpire: il danno è la conseguenza del tiro forzato fallito.*

Le pareti sono coperte da assi di legno, e una rapida occhiata rivelerà che nascondono delle cavità (**stanze 2 e 3**).

## Il Coltello Fluttuante

Un vecchio coltello dal manico decorato, la cui lama è ricoperta da uno strato di ruggine stranamente spesso. Questo è il pugnale magico di Corbitt e la ruggine è il sangue essiccato delle sue vittime. Se i giocatori lo trovano, Corbitt lo userà per attaccarli. Se non dovessero trovarlo, lo userà per attaccarli nel momento in cui iniziassero a divellere le assi di legno che nascondono il suo corpo.

## Attaccare con il Coltello

Il coltello può fluttuare nell'aria e colpire un investigatore. Corbitt deve spendere 1 Punto Magia per round di combattimento. Il coltello può effettuare un attacco per round.

- Tira 1D100 e compara il risultato al POT di Corbitt.
- Chiedi al giocatore di tirare 1D100 e confrontare il risultato al tiro Schivare del suo investigatore.
- Osserva i Livelli di Successo e decidi se l'investigatore è stato colpito:
- Se Corbitt ottiene un Fallimento (91 o più), l'investigatore ha evitato il coltello.
- Se Corbitt ottiene un successo Normale (da 46 a 90) e l'investigatore ottiene un Fallimento, l'arma infligge 1D4+2 danni.
- Se Corbitt ottiene un successo Arduo (da 19 a 45) e l'investigatore ottiene un Fallimento o un successo Normale, l'arma infligge 1D4+2 danni.
- Se Corbitt ottiene un successo Estremo (18 o meno) e l'investigatore ottiene un Fallimento o un successo Normale o Arduo, l'attacco ha trafitto l'investigatore, conficcandosi in uno dei suoi punti vitali e infliggendo 6+1D4+2 danni.

- Se l'investigatore ha raccolto il coperchio dell'immondizia per proteggersi, dagli un dado bonus al tiro **Schivare**.

- Se l'investigatore è sorpreso dall'attacco, chiedi al giocatore di effettuare un tiro Individuare per notare il coltello che fluttua nell'aria. Se l'investigatore fallisce il tiro per notare il coltello, assegna un dado bonus al tiro per colpire e non concedere il tiro **Schivare**. L'attacco infligge 1D4+2 danni, o 6+1D4+2 in caso di successo Estremo, e manca solo se il risultato del tiro di dado è un disastro (100).

- Vedere il coltello attaccare in questo modo richiede un tiro **Sanità (perdita SAN 1/1D4)**. Se lo supera, l'investigatore perde 1 punto Sanità. Se lo fallisce, perde 1D4 punti Sanità.

**NOTA DEL CUSTODE:** *Quando il coltello fluttua nell'aria, dovresti dare inizio a un round di combattimento. La DES di Corbitt è bassa, quindi gli investigatori probabilmente potranno agire per primi. Se decidono di fuggire, il coltello attaccherà chiunque sia rimasto nelle cantine o l'ultima persona a salire per le scale (si muove abbastanza velocemente). Che inseguia o meno le persone per la casa, è una decisione che spetta a te.*

## Usare una Manovra di Combattimento per Afferrare il Coltello

Gli investigatori possono tentare di afferrare il coltello al volo usando le regole delle manovre di combattimento (vedi **Manovre di Combattimento**, pagina 19 delle Regole Introduttive de Il Richiamo di Cthulhu 7<sup>a</sup> Edizione). L'obiettivo del giocatore è di afferrare il coltello. I giocatori usano l'abilità **Combattere (Rissa)** dei loro investigatori contrastata dal POT di Corbitt.

Se il giocatore ottiene un livello di successo superiore a quello di Corbitt, allora è riuscito ad afferrare il coltello. In caso di parità, vince il tiro contrastato chi è di turno in quel momento (in caso di parità: se era l'azione di Corbitt, il coltello colpirebbe; se era l'azione dell'investigatore, sarebbe invece lui ad afferrare il coltello). Di solito, per risolvere una manovra di combattimento, un giocatore dovrebbe comparare la Struttura del suo investigatore a quella dell'avversario, ma dato che nessuno sta impugnando il coltello, questo aspetto può essere ignorato. Se i giocatori sono creativi e usano un soprabito pesante



Topi! Topi dalle pareti!

per aiutarsi nell'afferrare il coltello, potresti assegnargli un dado bonus.

***NOTA DEL CUSTODE:** Tutti i personaggi nelle cantine hanno diritto a effettuare un'azione durante ciascun round di combattimento, e tra questi è incluso Corbitt, che fa uso del coltello fluttuante. Il Punto Magia speso da Corbitt per attivare il coltello, copre tutte le azioni effettuate con esso durante quel round.*

### Trattenere il Coltello

Se un investigatore impugna il coltello, Corbitt può tentare di liberarlo dalla sua presa durante i round successivi: ogni round di combattimento costa a Corbitt un altro Punto Magia. Per trattenere il coltello, il giocatore deve superare un tiro contrastato, usando la FOR dell'investigatore contro il POT di Corbitt.

### STANZA 2: Un Ripostiglio Vuoto

Si tratta di un ripostiglio, dove una volta veniva tenuto il carbone. La porta che conduce alla condotta esterna del carbone è stata inchiodata.

### STANZA 3: La Tana Nascosta di Corbitt

Se le assi della cantina sono state sfondate o rimosse, viene rivelato uno stretto passaggio tra due pareti. Un odore fetido emana dai ratti che hanno fatto qui il nido.

Un branco di ratti vive tra le pareti. Se gli investigatori non lasciano spazio ai ratti per fuggire, essi attaccheranno chiunque tenti di esplorare questo spazio. I ratti useranno il loro attacco Sopraffare contro un investigatore. Una volta che un ratto è stato ucciso, gli altri si daranno alla fuga.

### Branco di Ratti

I singoli ratti non sono avversari pericolosi; tuttavia un'intera tana di ratti può divenire un problema. Considera dieci ratti per branco. Un attacco riuscito da parte di un investigatore uccide due ratti e di solito mette in fuga il resto del branco.

I branchi di ratti esistono solo a fini di gioco.

## BRANCO DI RATTI

FOR 35 COS 55 TAG 35 DES 70

POT 50 PF 9

**BD Medio:** -1

**Struttura Media:** -1

**MOV:** 9

**Attacchi in combattimento:** I ratti attaccano con denti e artigli.

**Sopraffare (manovra di combattimento):** Come branco possono aggredire e sopraffare un individuo usando le regole per le manovre di combattimento, e grazie al loro numero ottengono un dado bonus all'attacco. Un attacco del genere li vedrebbe sciamare sul bersaglio, mordendolo e graffiandolo nel processo.

Combattere 40% (Arduo 20%/Estremo 8%), danno 1D3

Sopraffare (manovra di combattimento), danno 2D6

Schivare 42% (Arduo 21%/Estremo 8%)

Inciso all'interno della strettioia ci sono le parole "*Chapel of Contemplation*", con lettere irregolari, come graffi (consideralo un Indizio Palese, non chiedere un tiro **Individuare** per notare la scritta: non trovarla non aggiungerebbe nulla alla partita).

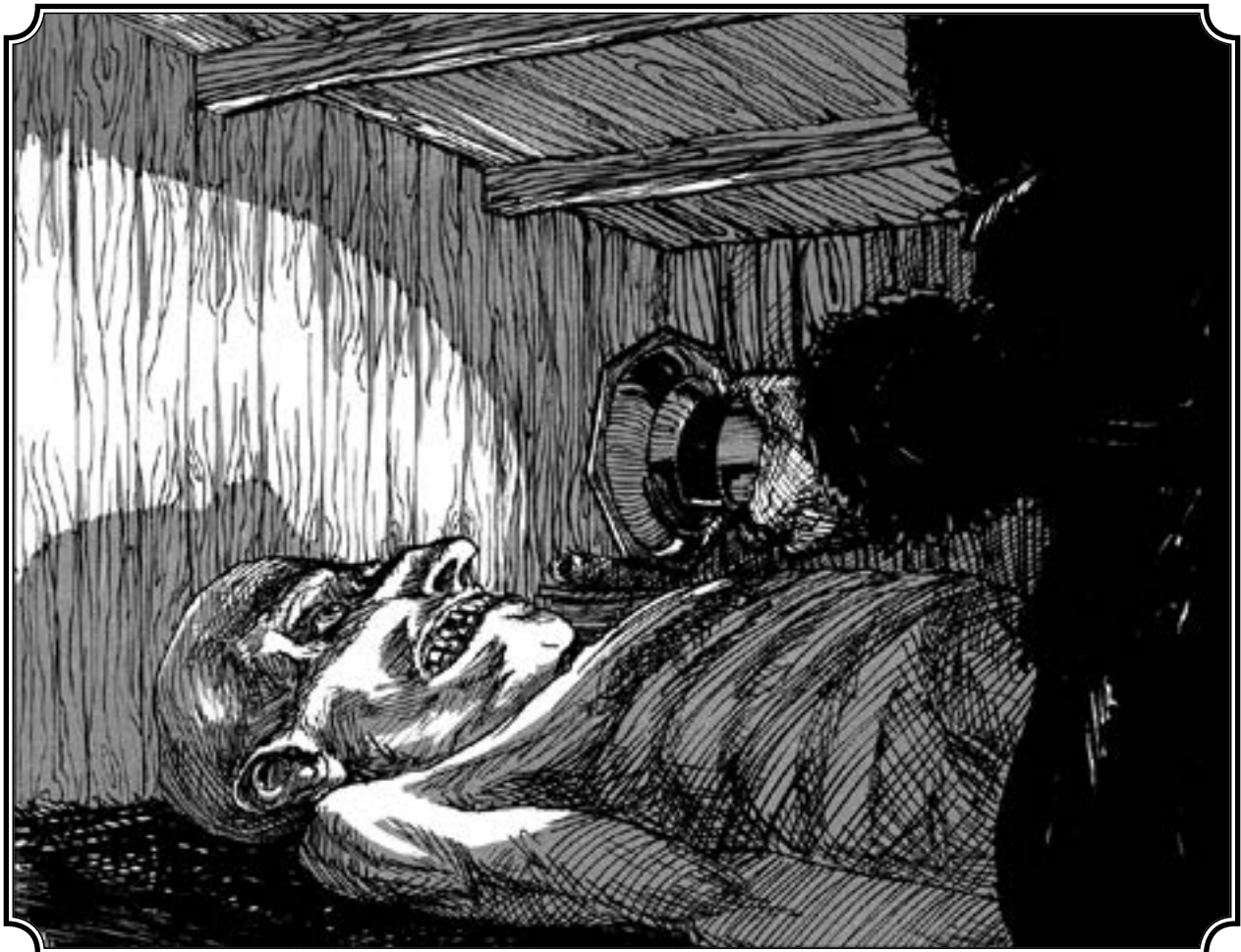
Se gli investigatori passano attraverso questa parete, si ritroveranno nella **Stanza 4**.

### OPZIONE:

#### Corbitt Esegue l'Incantesimo Dominare

In qualsiasi momento, che si sia mosso o meno, Corbitt può eseguire l'incantesimo Dominare (vedi **Incantesimi di Corbitt**). Per eseguire l'incantesimo non ha bisogno di muoversi. Il tempo di esecuzione dell'incantesimo è 'istantaneo'. Somma 50 alla DES di Corbitt per determinare il suo turno nel round in cui sta eseguendo questo incantesimo. Eseguire l'incantesimo in combattimento gli richiede di usare la sua azione per quel round. Può decidere di eseguirlo mentre gli investigatori sono intenti a sfondare il muro.

Il corpo avvizzito di Walter Corbitt



## STANZA 4: Il Nascondiglio di Corbitt

*Distesa immobile e apparentemente morta su di un bancale al centro della stanza c'è la figura rinsecchita, irrigidita e avvizzita di un uomo alto circa 180 centimetri, magro e nudo, dagli occhi spettrali enormi e spalancati, e il naso affilato quanto la lama di un coltello. Porta attorno al collo una specie di catena. Ha perso tutti i capelli e le gengive ritratte fanno sembrare i suoi denti molto lunghi. Da esso proviene un odore dolce e penetrante, simile a quello di grano andato a male.*

*Il pavimento della stanza è di terra, e nell'angolo sud occidentale si trova un tavolino con sopra dei documenti arrotolati.*

Le carte sul tavolo si riducono in polvere come vengono toccate. Quello che gli investigatori possono vedere sulle carte è una specie di oroscopo. Se recuperano o fotografano questo materiale, il Custode dovrebbe rivelarne la vera natura in qualche futuro scenario: di qualsiasi cosa si tratti viene lasciato all'immaginazione del Custode ed è piazzato qui perché sia uno spunto che egli possa usare per ulteriori avventure con lo stesso gruppo di investigatori.

### Attacchi di Corbitt

Spendendo 2 Punti Magia, Corbitt può spostare il suo corpo per cinque round di combattimento. Dato il costo, è riluttante a muoversi a meno che non venga minacciato.

**NOTA DEL CUSTODE:** *Quando Corbitt si alza dal bancale fai effettuare a tutti gli investigatori presenti un tiro **Sanità** (1/1D8). Chi fallisce il tiro effettua un'azione involontaria a scelta del Custode, magari facendo cascare la pistola o mettendosi a urlare. Se un investigatore perde 5 o più punti Sanità, il giocatore deve effettuare un tiro **INT**. Se supera il tiro **INT**, l'investigatore ha compreso le implicazioni della situazione e impazzisce temporaneamente (vedi **Pazzia Temporanea in Seguito all'Incontro con Corbitt**). Se il tiro **INT** fallisce, il personaggio è scosso ma rimane sano.*

**USARE I DADI PER RISOLVERE IL COMBATTIMENTO:** Un round di combattimento avrà inizio quando Corbitt comincerà a muoversi. Stila una lista degli investigatori e Corbitt in ordine di DES, dal più alto al più basso.

- Se un personaggio ha già estratto la pistola, aggiungi 50 alla DES dell'investigatore sulla lista. Se un investigatore estrae una pistola, sarà pronto a usarla alla normale DES del personaggio nel round.
- Parti dal primo nome sulla lista. Dato che la DES di Corbitt è 35, è probabile che gli investigatori agiranno per primi, a meno che Corbitt non esegua l'incantesimo **Dominare**, in quel caso agirà alla sua DES +50 (nei round in cui non esegue l'incantesimo, dovresti continuare a usare la sua DES 35). Chiedi cosa faranno i giocatori.
- Se un investigatore attacca Corbitt usando l'abilità **Combattere**, Corbitt contrattaccherà usando l'abilità **Combattere**. Corbitt contrattaccherà anche gli attacchi successivi che facciano uso dell'abilità **Combattere**.
- Se un investigatore attacca Corbitt usando l'abilità **Armi da Fuoco**, tira per colpire. Corbitt non Cerca una Copertura. Se la distanza è sufficientemente breve, l'attacco verrà sferrato a gittata ravvicinata, conferendo un dado bonus al tiro per colpire.
- Il secondo investigatore che attacca Corbitt dovrebbe ricevere un dado bonus di maggioranza contro il bersaglio (vedi **Svantaggio Numerico**, pagina 20 delle Regole Introduttive de Il Richiamo di Cthulhu 7ª Edizione).

### Pazzia Temporanea in Seguito all'Incontro con Corbitt

**Episodio di Follia:** Se un investigatore diventa temporaneamente pazzo tira 1D10 e fai riferimento alla tabella Episodi di Follia. Se l'investigatore è in presenza di altri investigatori, gioca il risultato round dopo round. Se l'investigatore è da solo puoi usare il risultato per determinare come mai l'investigatore venga ritrovato in pessime condizioni più tardi, magari chiuso in un armadietto o ubriaco in un angolo.

**Trascorsi:** Prendi la scheda dell'investigatore e aggiungi un evento adeguato alla natura dell'episodio di follia dell'investigatore.

**Allucinazioni:** L'investigatore rimarrà pazzo per 1D10 ore o finché non avrà lasciato Villa Corbitt e goduto di una buona nottata di riposo. Fino ad allora, l'investigatore sarà vittima di allucinazioni; tuttavia, dato che l'unico evento che ha il potenziale di provocare pazzia in questo scenario probabilmente avverrà nella scena finale, l'impatto di queste allucinazioni è limitato. Ecco alcuni suggerimenti:

## EPISODI DI FOLLIA

(TIRA 1D10)

1) **AMNESIA:** L'investigatore non serba memoria degli eventi accaduti da quando si è trovato per l'ultima volta in un posto sicuro. Per esempio, sta facendo colazione e subito dopo si trova ad affrontare un mostro. Dura 1D10 round.

2) **DISABILITÀ PSICOSOMATICA:** L'investigatore soffre di perdita dell'uso di un arto, cecità o sordità psicosomatiche per 1D10 round.

3) **VIOLENZA:** Un velo rosso scende sull'investigatore, che esplose in uno scatto di ira e distruzione incontrollate, dirette indifferentemente verso ciò che lo circonda, alleati o avversari che siano, per 1D10 round.

4) **PARANOIA:** L'investigatore soffre di paranoia grave per 1D10 round; tutti vogliono catturarlo, non può fidarsi di nessuno, viene spiato, qualcuno l'ha tradito, ciò che vede è un trucco.

5) **PERSONA IMPORTANTE:** Consulta i trascorsi dell'investigatore relativi alle persone importanti. L'investigatore scambia un'altra persona per la propria persona importante. L'investigatore agirà in base alla natura del rapporto che lo lega a questa persona. Dura 1D10 round.

6) **SVENIMENTO:** L'investigatore sviene. Rinviene dopo 1D10 round.

7) **SCAPPARE IN PREDAL PANICO:** L'investigatore è costretto a scappare il più lontano possibile, con qualsiasi mezzo a sua disposizione, anche se ciò comporta prendere l'unico veicolo disponibile e lasciare tutti gli altri a piedi. Scapperà per 1D10 round.

8) **ISTERIA FISICA O SFOGO EMOTIVO:** L'investigatore è immobilizzato dal ridere, piangere, urlare, ecc. per 1D10 round.

9) **FOBIA:** L'investigatore acquisisce una nuova fobia, come **Claustrofobia** (paura degli spazi chiusi), **Demonofobia** (paura degli spiriti o dei demoni) o **Katsaridofobia** (paura degli scarafaggi). Sebbene la fonte della fobia non sia presente, l'investigatore immagina che lo sia per i successivi 1D10 round.

10) **MANIA:** L'investigatore acquisisce una nuova mania, come **Ablutomania** (costrizione a lavarsi), **Pseudomania** (irrazionale tendenza a mentire) o **Elmintomania** (simpatia eccessiva per i vermi). L'investigatore cercherà di indulgere nella sua nuova mania per i successivi 1D10 round.

■ Se l'investigatore allucinato fugge dalla cantina, fagli trovare in casa una foto che sembra testimoniare il fatto che Corbitt sia un suo antenato; mostra Corbitt assieme a suo nonno e li indica come fratelli (in realtà non è altro che un vecchio pezzo di giornale).

■ Se l'investigatore allucinato rimane in cantina, passa al giocatore un appunto che indichi che il volto e la voce di un altro investigatore è in qualche modo mutata e che questi sta mormorando qualcosa in latino (naturalmente si tratta solo di un'allucinazione).

**Prove di Realtà:** Se il giocatore dubita di un'allucinazione, suggerisci al giocatore di effettuare una 'prova di realtà' per permettere all'investigatore di discernere la verità. Se il giocatore vuole effettuare una prova di realtà, chiedi un tiro **Sanità:**

■ Se lo supera, interrompi le allucinazioni e smettila di presentarle al giocatore.

■ Se lo fallisce, l'investigatore perde 1 punto Sanità e soffre di un altro Episodio di Follia, oltre che precipitare ancora di più nelle sue allucinazioni.

Dato che la pazzia temporanea è provocata da una manifestazione dei Miti di Cthulhu, bisogna anche aggiungere 5% all'abilità **Miti di Cthulhu** dell'investigatore.

## CONCLUSIONE

Se gli investigatori hanno risolto il mistero ed eliminato la minaccia di Corbitt, il proprietario di casa sarà felice di saldargli prontamente quanto promesso.

Se non riescono a eliminare Corbitt e riferiscono al signor Knott che non hanno trovato nulla di strano, egli trascorrerà la notte nella casa per accertarsene e verrà trafitto a morte in cantina dal coltello magico di Corbitt. Gli investigatori potrebbero finire quindi sotto indagine da parte della polizia, ed essere costretti a dimostrare la propria innocenza.

Naturalmente, la situazione potrebbe volgersi al peggio per gli investigatori. Sia il coltello che Corbitt sono pericolosi e, a seconda dei risultati dei dadi, i giocatori potrebbero terminare le loro indagini morti o pazzi.

Un possibile finale potrebbe essere quello di dare un breve epilogo a ciascun giocatore: gli investigatori morti potrebbero essere rianimati dalla magia di Corbitt, per riparare le pareti della



cantina prima che i loro corpi si riducano in cenere. Gli investigatori pazzi fuggirebbero urlando, per non fare mai più ritorno.

Se gli investigatori escono trionfanti, allora potresti ignorare gli effetti continui degli Artigli di Corbitt (vedi attacchi in combattimento).

## Ricompense

Se Corbitt viene affrontato e distrutto, ogni investigatore partecipante allo scenario ottiene **1D6 punti Sanità**.

Gli investigatori possono tenere per sé il libro mangiato dai vermi rinvenuto nella Cappella.

Infine, il proprietario di casa sarà lieto di saldarli e offrirgli un bonus.

## Espansione

Come Custode avrai notato i segni di recente fattura tra le macerie della Cappella, oltre alla copertura delle prove in seguito alla retata del 1912. Sono quindi presenti collegamenti a quella che potrebbe essere una grande cospirazione su cui si potrebbe fare luce più avanti.

Inoltre, considera le strane carte che sembravano un oroscopo e si sono ridotte in polvere: hanno un qualche legame con la cospirazione o sono qualcosa di totalmente diverso?

Entrambi questi indizi potrebbero condurre a ulteriori avventure di tua invenzione per lo stesso gruppo di investigatori che ha partecipato a questo scenario.

## Walter Corbitt, Terrificante Non Morto

FOR 90 COS 115TAG 55 DES 35 INT 80

POT 90 FAS 05 IST 80 SAN 0 PF 16

**BD:** +1D4

**Struttura:** 1

**MOV:** 8

**PM:** 18 (se spesi, ne recupera 1 all'ora). Ignora il costo in SAN degli incantesimi.

### Spunti di interpretazione:

- Corbitt è un coacervo di malizia e cercherà di dividere gli investigatori e rivoltarli gli uni contro gli altri.
- Corbitt cerca di divertirsi ed emozionarsi in maniera perversa a spese degli investigatori.
- Cercherà di appropriarsi di qualsiasi fonte di sapere dei Miti che venga portata dentro la casa (come il Liber Ivonis).

**NOTA DEL CUSTODE:** *Tieni traccia dei Punti Magia di Corbitt. Ricordati bene che egli ne recupera 1 all'ora. Corbitt eseguirà Tutela della Carne non appena qualcuno farà ingresso nella villa. Se gli intrusi si dirigono immediatamente verso il suo corpo, potrebbero incontrare Corbitt prima che sia riuscito a recuperare questi due punti.*

### Attacchi per round: 1

**Attacchi in combattimento:** Quando animato, Corbitt è in grado di effettuare dei normali attacchi (pugno, calcio, ecc.). Restare feriti dalle dita artigliate di Corbitt fa correre il rischio di contrarre una grave malattia; se riesce a sferrare con successo un attacco contro un investigatore, quest'ultimo deve effettuare un tiro **Fortuna**. Se lo fallisce, l'investigatore è stato graffiato dagli artigli di Corbitt e il giorno dopo cade preda di febbre altissima e deliri e deve effettuare un tiro **COS**:

- Fallimento: Il delirio dura 1D10 giorni; perde 1D10 COS.
- Successo: Il delirio dura 1D6 giorni; non perde ulteriore COS.
- Ripeti la procedura finché l'investigatore non si rimette o muore. La perdita di COS non viene rigenerata.

Coltello magico fluttuante. Vedi **Il Coltello Fluttuante** (pagina 15). Spendere 1 Punto Magia per far attaccare il coltello per 1 round è considerata l'azione di combattimento di Corbitt per quel round.

Combattere 50% (Arduo 25%/Estremo 10%), danno 1D3 + BD (1D4) + possibile infezione (vedi sopra)

Schivare 17% (Arduo 8%/Estremo 3%)

**Armatura:** Ogni punto di armatura riduce il danno ricevuto di 1 punto. Corbitt ha già eseguito Tutela della Carne. Tira 2D6 per la sua armatura. Riduci la sua armatura di 1 punto per ogni punto di danno subito.

**Incantesimi:** Dominare (variante, vedi sotto), Evocare/Vincolare Errante Dimensionale, Tutela della Carne.

**Artefatti Magici:** Coltello fluttuante.

**Abilità:** Ascoltare 60%, Furtività 72%, Intimidire 64%, Miti di Cthulhu 17%, Rapidità di Mano 30%.

**NOTA DEL CUSTODE:** *Forniamo per Corbitt solo una selezione di abilità, ovvero quelle che potrebbero entrare in gioco. Se lo desideri giuene puoi attribuire delle altre.*

**Perdita di Sanità:** 1/1D8 punti Sanità per vederlo muoversi.

## A PROPOSITO DELL'ESIMIO W. CORBITT

Per quanto all'inizio resti in silenzio, durante il confronto con gli investigatori sarà più convincente se lo si facesse iniziare a urlare, ruggire, ridere o sghignazzare. Non respira.

Corbitt non è un davvero un vampiro, e neppure alcun tipo di mostro specifico: è uno stregone nel processo di trasformarsi in qualcosa di totalmente disumano.

La luce solare gli provoca dolore ed è troppo intensa da impedirgli di vedere adeguatamente. Potrebbe ucciderlo, ma qualsiasi effetto gli procuri è lasciato alla discrezione del Custode. Anche se si nutre di sangue, per quanto ci riguarda potrebbe anche mangiare carote: è solo che trova più appagante bere sangue.

Il suo incantesimo Tutela della Carne funziona come descritto sotto, ma caratterizzane gli effetti a questo modo: i proiettili e i colpi sferratigli contro si limitano a far saltare solo piccoli pezzi del suo corpo, rendendolo ancora più orribile a vedersi di quanto già non sia. La sua carne rinsecchita e dura come il ferro rimane invulnerabile fino a quando l'incantesimo è attivo. Se i danni eccedono l'armatura, i suoi Punti Ferita vengono ridotti come di norma. Non può guarire e non può svenire. Ridotto a zero Punti Ferita, Corbitt è ridotto in cenere e sarà distrutto per sempre.

Corbitt controlla il coltello fluttuante, ma se gli investigatori riescono a sottrargliene il controllo e pugnalarlo con esso, egli si ridurrà rapidamente in cenere, quale che sia l'incantesimo che lo difende.

### Incantesimi di Corbitt

**DOMINARE (Variante di Corbitt):** Costa a Corbitt 1 Punto Magia e richiede un round per essere eseguito.

Con la sua versione dell'incantesimo Dominare, Corbitt può annebbiare la mente di un investigatore alla volta, purché il bersaglio si trovi fisicamente dentro Villa Corbitt. Il giocatore deve effettuare un tiro POT contrastato dal POT 90 di Corbitt.

Se Corbitt vince il contrasto, il bersaglio rimane frastornato per 1D6+1 round di combattimento. Mentre è in questo stato di confusione, la vittima è soggetta ai comandi telepatici di Corbitt. A discrezione del Custode, questi possono assumere la forma

di subdole e inquietanti allucinazioni o comandi diretti. Egli non commetterà atti suicidi, ma non avrà problemi nei confronti di atti omicidi, idioti, o incauti (come tentare di ingoiare un coltello da macellaio). Una volta ripresasi, la vittima non avrà ricordi di quanto accaduto.

**TUTELA DELLA CARNE:** Corbitt avrà già eseguito questo incantesimo prima che gli investigatori lo raggiungano, per fornirsi di un'armatura (vedi Armatura sopra).

■ **Costo:** Punti Magia variabili

■ **Tempo di Esecuzione:** 5 round

Conferisce protezione dagli attacchi fisici. Ogni Punto Magia speso fornisce all'incantatore (o al bersaglio scelto) 1D6 punti armatura contro gli attacchi non magici. Questa protezione diminuisce mano a mano che blocca i danni. Ad esempio, se un personaggio che avendo 12 punti di Tutela della Carne come armatura subisse 8 punti di danno, vedrebbe la Tutela della Carne ridotta a 4 punti, pur senza ricevere alcun danno. L'incantesimo dura 24 ore o finché la protezione non viene consumata. Una volta eseguito, l'incantesimo non può essere rinforzato da ulteriori Punti Magia, né eseguito di nuovo fino a quando il vecchio incantesimo non è stato consumato.



## SEZIONE DOCUMENTAZIONE DEI GIOCATORI

## Documentazione I

*Il signor Knott vi chiede di esaminare una vecchia casa al centro di Boston, nota come Villa Corbitt. I precedenti occupanti, la famiglia Macario, sono stati colpiti da una tragedia e il proprietario vuole cercare di comprendere cosa sia avvenuto dentro la casa e sistemare la faccenda. Il signor Knott non è più riuscito ad affittare la casa dalla tragedia e spera che possiate far luce su quanto accaduto e ripristinare il buon nome dell'edificio. Vi offre di rimborsarvi per il disturbo: vi consegna quindi le chiavi, l'indirizzo e \$25 in contanti come anticipo.*

*Conoscendo il lavoro, vorrete compiere delle ricerche prima di dirigervi alla villa. Potreste controllare i vecchi articoli di giornale negli uffici del Boston Globe, recarvi alla Biblioteca Centrale o al Municipio.*

*La scelta spetta a voi.*

**Documentazione 2**

*Storia Inedita, Boston Globe 1918.*

*Un articolo di giornale del 1918 mai pubblicato. Racconta che nel 1880, una famiglia di immigranti francesi si trasferì nella villetta, ma ne fuggì dopo una serie di violenti incidenti, che provocarono la morte dei genitori e lasciarono mutilati tre figli. L'edificio restò a lungo disabitato.*

*Nel 1909, vi si trasferì un'altra famiglia, che cadde subito vittima di una malattia. Nel 1914, il fratello più anziano impazzì e si suicidò con un coltello da cucina, spingendo la disperata famiglia a trasferirsi. Nel 1918, una terza famiglia, i Macario, affittò la casa, ma la lasciarono praticamente subito dopo in circostanze misteriose.*

**Documentazione 3**

*La villa venne edificata nel 1835 da un ricco commerciante, che si ammalò subito dopo e la vendette all'egregio signor Walter Corbitt.*

**Documentazione 4**

*Nel 1852, Walter Corbitt viene denunciato dai suoi vicini, che chiedono che se ne vada dal quartiere "in conseguenza alle sue suriose [sic] abitudini e all'atteggiamento sgradevole."*

**Documentazione 5**

*Evidentemente Corbitt vinse la causa. Il suo necrologio riporta che nel 1866 viveva ancora nello stesso posto. Viene anche riportato che venne intentata una seconda causa per evitare che Corbitt venisse sepolto in cantina, come indicava il suo testamento.*

**Documentazione 6**

*Non viene riportato nessun risultato della seconda causa.*

**Documentazione 7**

*I registri della corte civile indicano che l'esecutore testamentario di Walter Corbitt fu il reverendo Michael Thomas, pastore della Chapel of Contemplation and Church of Our Lord, Granter of Secrets. Il registro delle chiese (anch'esso disponibile al Municipio) indica la chiusura della Chapel of Contemplation nel 1912.*

**Documentazione 8**

*Il documento è inerente a una retata segreta alla Chapel of Contemplation. La retata fu provocata da deposizioni giurate sostenenti che i membri della chiesa fossero responsabili della scomparsa di alcuni bambini nel vicinato. Durante l'operazione, tre poliziotti e diciassette cultisti rimasero uccisi nella sparatoria o nell'incendio che ne seguì. I rapporti delle autopsie sono peculiari nell'essere privi di dettagli e informazioni utili, come se il medico legale non avesse eseguito alcun esame.*

*Per quanto 54 membri della chiesa fossero stati arrestati, solo otto vennero rimessi in libertà. I documenti suggeriscono l'intervento illegale da parte di un importante ufficiale della polizia locale, presentando resoconti della battaglia, la più grande azione criminale nella storia della città, mai apparsi sui giornali.*

*Il pastore Michael Thomas venne arrestato e condannato a 40 anni di prigione per cinque capi di accusa di omicidio di secondo grado. Fuggì di prigione nel 1917 e si suppone abbia lasciato lo stato.*

**Documentazione 9**

## LA CASA INFESTATA, UNA NUOVA VERSIONE

*Col lancio del kickstarter da parte di Chaosium Inc. per la produzione della nuova edizione del classico gioco di ruolo Il Richiamo di Cthulhu, Mike Mason, Paul Fricker e Charlie Krank ne hanno approfittato per sfruttare "La Casa Infestata" come base per una storia a puntate, presentata un capitolo alla volta, per ogni nuovo giorno di sviluppo del progetto. Riportiamo qui questo racconto per illustrarvi come un'avventura possa divergere dal testo scritto: una delle parti divertenti del gioco di ruolo.*

**IN MARCIA:** Il viaggio del nostro Kickstarter ha così inizio. Gli audaci giornalisti Harvey Walters e Jenny Johnson stanno indagando sugli strani avvenimenti che circondano una vecchia villetta di Boston. Villa Corbitt è legata a dei fatti bizzarri. Gli ultimi occupanti, la famiglia Macario, sono rimasti vittima di una tragedia. Da allora è impossibile affittare la villa. Spiegando razionalmente gli strani avvenimenti, si potrebbe risolvere la questione e il signor Knott potrà di nuovo affittare la dimora. Harvey e Jenny si recano a Boston.

**AL GLOBE:** I nostri intrepidi investigatori svolgono ricerche prima di recarsi a Villa Corbitt. Alla sede del quotidiano *Boston Globe*, il redattore deve essere persuaso a lasciar frugare gli investigatori nell'obitorio del giornale. "Non permetto certo al primo che passa di ficcare il naso nella mia cantina!"

**UN PO' DI PERSUASIONE:** Jenny si affida al proprio fascino (e comunque spera di poter lavorare al *Globe* un giorno), mentre Harvey estrae da sotto la giacca una fiaschetta di whiskey e aggiunge, "Pensavo che un piccolo dono per un redattore oberato di lavoro sarebbe cosa gradita...". Soddisfatti, i due scendono le scale che conducono all'obitorio del giornale per vedere cosa possano scoprire sulla misteriosa Villa Corbitt.

**RICERCHE APPROFONDITE:** Circondato da vecchi giornali, scatole, ed enormi pile di carta, Harvey nota un articolo mai pubblicato del 1880. Parla di una famiglia che si trasferì a Villa Corbitt, per fuggirne solo dopo che qualche terribile evento aveva lasciato i bambini feriti e i genitori morti! L'intuito di Jenny le suggerisce che potrebbero esserci altri indizi, e inizia a frugare con ancora maggior

lena tra le scatole di materiale. Potrebbe trovarvi qualche illustrazione interessante?

**TROVARE GLI INDIZI:** L'attenzione di Jenny è catturata da un racconto del 1909. Un'altra famiglia si era trasferita a Villa Corbitt solo per cadere vittima di una malattia sconosciuta. Nel 1914, il fratello più anziano impazzì e si suicidò con un coltello da cucina. "Devo saperne di più!" dichiara Harvey. Pertanto, prende Jenny e la trascina fuori dagli uffici del *Globe* per recarsi dall'altra parte della strada, alla Boston Central Library. Superando un tiro **Biblioteconomia**, trova un vecchio documento inerente alla casa, che indica che fu costruita nel 1835 da un ricco mercante. Il mercante innominato si ammalò, e vendette la proprietà a un certo signor Walter Corbitt.

I pezzi del puzzle sembrano iniziare a combaciare. Le famiglie che vivono in quel luogo si ammalano e ne vengono cacciate. Per quanto Jenny e Harvey riescono a ricostruire, Walter Corbitt sembra l'unica persona che abbia vissuto in quella casa per un periodo di tempo considerevole. Rimase davvero immune alla misteriosa malattia che aveva colpito gli altri residenti?

**CHI È WALTER CORBITT?** I nostri investigatori hanno bisogno di saperne di più su Walter Corbitt. Jenny effettua una ricerca tra gli indici della biblioteca, effettuando un tiro **Biblioteconomia**, e scopre dei documenti legali concernenti una causa intentata contro il signor Corbitt. I documenti sostengono che i vicini di casa di Corbitt redassero una petizione per obbligarlo a trasferirsi, "a causa delle sue curiose abitudini e all'atteggiamento sgradevole". Tuttavia, il necrologio di Corbitt sostiene che visse ancora in quella villa, quindi presumibilmente vinse la causa? Stranamente, si trova il riferimento anche a una seconda causa in merito al testamento di Corbitt, che richiedeva che il proprio corpo venisse sepolto nelle cantine dell'abitazione.

**ARCHIVI GIUDIZIARI:** Nella biblioteca, per i due non c'è altro di interessante. Volendo saperne di più sulle varie cause, Harvey e Jenny si recano presso gli uffici del Municipio. Parlando con una delle impiegate, Kim Debrun, Harvey cerca di accedere ai documenti giudiziari e agli archivi. La signorina Debrun non è particolarmente colpita dalla parlantina di Harvey, e non ha molto tempo da dedicare a chiacchiere e richieste simili.

Harvey ha fallito il suo tiro **Persuadere** e cerca di tentare la sorte flirtando con la signorina Debrun, chiedendole quand'è che va in pausa pranzo? Arros-

sendo, la signorina Debrun cambia atteggiamento nei confronti di Harvey (che ha superato il tiro **Persuadere** forzato), e gli permette di dare un'occhiata agli archivi. Più tardi, Harvey indica a Jenny che l'esecutore testamentario di Corbitt è indicato come il reverendo Michael Thomas della Chapel of Contemplation and Church of Our Lord, Granter of Secrets.

**SEGRETI DELLA CAPPELLA:** Frugando tra registri e documenti legali, Harvey scopre un documento che menziona una retata della polizia alla Chapel of Contemplation. "Ehi!" dice Jenny, "Mi fa venire in mente una cosa: il testamento di Walter Corbitt venne eseguito da un pastore di quel posto! Fammi vedere che dice". Il documento indica che l'operazione di polizia venne condotta in seguito a dichiarazioni giurate che accusavano i membri della Chapel of Contemplation della sparizione di numerosi bambini nel vicinato. Diverse persone morirono durante la retata, e più di cinquanta vennero arrestate assieme al pastore Michael Thomas, che venne condannato a quarant'anni per cinque diversi capi d'imputazione per omicidio di secondo grado! "Bell'esempio di pastore, direi", pensa Harvey.

**I VICINI:** Continuando a cercare indizi, Harvey e Jenny decidono di capire cosa ne pensano i vicini di Villa Corbitt. Di visita in visita, Harvey finisce a parlare con il vecchio signor Dooley, un commerciante locale che conosceva la famiglia Macario.

Harvey avverte chiaramente l'odore di alcool nel fiato del commerciante, quando Dooley gli si avvicina e gli sussurra in maniera cospiratoria, "Sì, li conoscevo io, i Macario". I suoi occhi saettano da una parte all'altra, come per sincerarsi che nessun altro li stia osservando. "Si sono trasferiti nella villa qualche anno fa. Gente a modo, per quanto quei discoli dei loro figli si intrufolassero ovunque. Circa un anno dopo essersi trasferiti, il vecchio signor Macario diede di matto, cominciò a urlare e dire cose senza senso! Tutto il vicinato poteva udire chiaramente le sue urla e le sue violenze domestiche. Continuava a urlare di un uomo dagli occhi di fuoco che lo fissava. Pazzo totale, secondo me". Dooley smette improvvisamente di parlare e fissa lo sguardo in lontananza...

**CHE FINE HANNO FATTO I MACARIO?** Harvey vuole saperne di più e incoraggia Dooley a continuare la sua storia, mettendogli in mano un biglietto da un dollaro. "In effetti, se mi ricordo bene, poco dopo anche la signora Macario perse la testa. Adesso sono entrambi rinchiusi nel manicomio di Roxbury. Non mi ricordo cosa ne sia stato dei figli".

Non molto felici della loro prossima tappa, Harvey e Jenny si dirigono al Roxbury Sanitarium.

**IL MANICOMIO DI ROXBURY:** Nonostante tutto l'impegno profuso per entrare in contatto con il padre, Vittorio Macario, Jenny scopre che il poveretto è decisamente pazzo. L'uomo stringe al petto una bibbia e continua a urlare: "Dalla sua stessa arma il diavolo sarà vinto!" Harvey invece se la cava meglio con la signora Macario, che gli dice con voce tranquilla, "C'è qualcosa di malvagio in quella casa. Che ti osserva, che ti osserva in continuazione. A cui non piacevamo. In particolare Vittorio. Ce l'aveva continuamente con lui".

**VILLA CORBITT:** Jenny e Harvey concordano che sia giunto il momento di fare visita a Villa Corbitt. Sperano che trascorrendo un po' di tempo in quel posto, riusciranno a capire il motivo dell'aura di negatività che sembra avvolgere la casa. Le ombre di edifici più alti, di recente costruzione, proiettano le loro ombre su Villa Corbitt. La casa è rivolta verso la strada, mentre sul retro c'è un giardino abbandonato e un portico mezzo crollato. Si può accedere al retro da entrambi i lati della struttura. Osservando la casa, Jenny è impressionata dal modo in cui sembra nascondersi tra le ombre degli edifici adiacenti, e come le finestre sporche e coperte da tende nascondano perfettamente qualsiasi cosa si nasconda al suo interno. La porta principale è chiusa da un'unica serratura, di cui Harvey possiede la chiave.

**L'ARMADIETTO DEL MAGAZZINO:** Harvey deve trafficare parecchio per far scattare l'arrugginita serratura della porta principale, e quando finalmente riesce ad aprirla, Jenny e Harvey gettano un'occhiata in un corridoio polveroso e silenzioso. Si possono notare segni di abbandono ovunque: una bicicletta arrugginita, scatole di rifiuti, mobili malconci, segni di parassiti e marciume. Tutto è coperto da polvere. Mentre Harvey si aggira per le stanze del primo piano, Jenny dà un'occhiata all'interno di un magazzino. Lì ad ammuffire si trova un armadietto di buona fattura, ormai rovinato dal tempo, di cui Jenny si sofferma ad ammirare le antiche maniglie dei cassetti. Tirando uno dei cassetti per aprirlo, la maniglia si stacca. A quel punto, qualcosa coglie la sua attenzione! Nascosto sotto il cassetto, Jenny trova un libro! Sembra una specie di diario.

**IL DIARIO:** Sfogliando le pagine del diario, lo sguardo di Jenny si sofferma su di un passaggio in particolare, intitolato "Richiamare l'Apertore di Vie". Si tratta di un bizzarro poema, e Jenny si ritrova



distrattamente a ripeterne le parole in toni sommessi. “Ehi, cosa hai trovato?” la interrompe Harvey, spezzandone la concentrazione. Jenny solleva lo sguardo, apparentemente disorientata, “Un vecchio libro. Sembra un diario”, risponde “Muoviamoci, voglio dare un’occhiata al piano di sopra. Studieremo il libro più tardi!” Dice Harvey, voltandosi verso le scale. Ne ha ancora da imparare sui metodi di indagine.

**UN’OCCHIATA AL PIANO SUPERIORE:** Jenny e Harvey salgono con circospezione le scale scricchiolanti. Jenny nota che il corrimano è coperto da polvere e traballa quando vi si appoggia. “Non mi fiderei di questo per evitare di cadere”, mormora tra sé e sé. Al piano di sopra trovano tre stanze da letto. Una era chiaramente la stanza di Vittorio e Gabriella, ed è piena di candele e croci. La stanza successiva contiene due letti più piccoli; deve essere quella dei bambini. Figure disegnate coi pennarelli e parole illeggibili decorano la carta da parati. Una terza stanza non contiene altro che la rete di ferro di un letto.

Harvey suggerisce di andarsi a prendere un caffè prima di proseguire e condurre una ricerca più approfondita della struttura. Jenny sorride, “Mi pare un’ottima idea. Ho proprio bisogno di una tazza di caffè!” Mentre scendono le scale, un tremendo stridio squarcia il silenzio della villa, come di unghie su di una lavagna. Harvey sbianca in volto, “L’hai sentita anche tu, vero?” dice guardando implorante Jenny.

**ATTENTO!** Alcuni minuti dopo, Harvey e Jenny si ritrovano dubbiosi nella stanza da letto vuota, non avendo trovato nulla che possa essere riconosciuto come fonte dell’orribile rumore che hanno udito. “Può essere stato un uccello”, suggerisce Harvey nervosamente, guardando alla finestra. Dalla strada sottostante, qualcuno sta guardando nella loro direzione. Che sia Dooley? Distratto, Harvey non vede il pesante letto di ferro che scivola rapidamente verso di lui... nel più totale silenzio.

“Attento!” urla Jenny all’ultimo momento!

**TROPPO TARDI!** Harvey si sposta, ma troppo tardi! Colpito alla gamba dal letto, Harvey barcolla all’indietro verso la finestra del secondo piano, ma la fortuna non lo abbandona. L’angolo del letto ha colpito solo di striscio la sua gamba, e Harvey si afferra alla cornice della finestra prima di sbattere contro il suo vecchio vetro ondeggiante. Pantaloni strappati e gamba ferita, ma niente di rotto, Harvey urla a Jenny, “Me ne vado di qui!” Assieme, fuggono dalla stanza sbattendosi dietro la porta.

All’esterno, Harvey inizia a giocherellare con il buco nei suoi pantaloni, “Ma che diavole è stato? Quella cosa mi ha quasi fatto volare fuori dalla finestra”. Poi, all’improvviso, realizza...

“È fantastico! Lo sai che vuol dire? La casa è davvero infestata!”

**PAUSA PER LA CENA:** Seduti a un pub della zona, Jenny fissa la sua tazza mezza vuota, mentre Harvey finisce di leggere il vecchio diario trovato nell’armadietto. “Dobbiamo tornare indietro”, insiste Jenny. “Ancora un attimo...” risponde Harvey. “Guarda, questo libro è stato scritto da quel Corbitt. Hmm, inizio a capire. Potrebbe trattarsi di lui: è lui che infesta la casa. Dobbiamo dargli riposo”.

Jenny è percorsa da un brivido, “E come intendi farlo?” Harvey alza lo sguardo, chiude il libro, e si massaggia il brutto bozzo sulla gamba. “Non ne ho idea. Forza, torniamo lì. Dobbiamo perlustrare quel posto da cima a fondo”.

**UN’OCCHIATA ALLE CANTINE:** Dopo alcune valutazioni, Harvey suggerisce che dovrebbero cominciare le loro indagini approfondite dalle cantine. Curiosamente, la porta che conduce in cantina è stata inchiodata, e devono forzarla per aprirla. Le scale sono in pessime condizioni e la luce elettrica non funziona. Le pareti della cantina sono coperte da assi di legno; tutto puzza di umido e Jenny avverte un odore... diverso. La torcia elettrica di Jenny proietta ombre sinistre sul pavimento, illuminando ogni sorta di rifiuti.

Harvey si muove con cautela per la stanza, dando un’occhiata dietro le scatole e bussando alle pareti. “Questa suona vuota!” Prende un mattone da terra e lo sbatte contro il muro, rivelando uno spazio dietro di esso. Il fascio di luce della torcia di Jenny illumina una nube di polvere sollevata dai colpi di Harvey. Jenny nota del movimento intorno ai piedi di Harvey, abbassa il fascio di luce: qualcosa sta strisciando fuori da un buco alla base della parete!

Harvey urla, “Topi! Topi dalle pareti!”

**TOPI DALLE PARETI:** Fuoriuscendo dal buco nel muro, i ratti invadono la cantina. Il silenzio è rotto dalle loro urla stridule e dallo scalpiccio di centinaia di piccole zampe. Alcuni si inerpicano sulla gamba di Harvey, mordendolo e graffiandolo. La sensazione delle creature che gli camminano addosso e il pensiero che possano divorarlo getta Harvey nel panico! Si agita forsennatamente, sbattendo contro le pareti e rovesciando le cose disseminate per la

stanza, nel tentativo di togliersi di dosso le bestie. In pochi attimi, i ratti sono spariti, lasciando Harvey graffiato e tremante, *“Devo andarmene di qui!”*

*“No! Aspetta, Harvey, ma non lo capisci?”* Jenny tenta di calmare il suo compagno, *“significa che ci stiamo avvicinando. Di qualsiasi cosa si tratti, potrebbe trovarsi dietro questa parete.”* Jenny nota un vecchio piede di porco lì a terra e lo afferra. Passando la torcia ad Harvey, ancora terrorizzato, si avvicina al muro in cui si trova il buco da cui sono fuoriusciti i ratti. Usando il piede di porco come piccone, tira giù il vecchio legno marcio, che ha visto fin troppa umidità.

**OLTRE LA PARETE:** Dopo pochi minuti, pur col fiatone, Jenny è riuscita ad aprire un grosso buco nella parete. Harvey non è di grande aiuto con la torcia, dato che sta cercando qualcosa tra i suoi abiti, ma Jenny riesce comunque a distinguere una sorta di scantinato nascosto tra le fondamenta della casa; un lavoro lasciato a metà con un tumulo di terra, ad altezza vita, al centro. La stanza è un quadrato di circa due metri e mezzo di lato. Jenny è colpita dall'odore di terra che pervade il posto.

Facendo gesto di avvicinarsi ad Harvey, il quale ha recuperato un po' di baldanza affidandosi a un po' di *“coraggio in bottiglia”*, finalmente riescono a illuminare la stanza che hanno appena scoperto. Distesa immobile e apparentemente morta su quel cumulo di terriccio, si trova una figura dall'aspetto legnoso e avvizzito, alta circa un metro e ottanta, emaciata e nuda. Attorno al collo porta una catena. I capelli sono lunghi e sottili, mentre la gengiva ritratta fa sembrare innaturalmente lunghi i suoi denti.

Entrambi i nostri intrepidi investigatori notano un odore forte, e incredibilmente dolce e stucchevole, come di mais putrefatto.

**GLI OCCHI:** Gli occhi di Corbitt catturano l'attenzione di Jenny. Spettrali. Incredibilmente grossi e spalancati. Iniettati di sangue. Una voce le parla nella mente, comandandole con una forza a cui non può resistere: *“Uccidi Harvey!”*

*“Che succede?”* chiede Harvey sorpreso. *“Che riesci a vedere, Jenny? Ehi, Jenny?”*

Jenny si volta verso Harvey con intenti malevoli, uno sguardo ferale negli occhi e i capelli bagnati di sudore, serrando il piede di porco arrugginito. Lo alza sopra la testa e sferra un fendente contro il compagno.

*“Ma che diamine, Jenny,”* urla Harvey, *“sei impazzita?”*

**PAURA:** La paura mette le ali ai piedi di Harvey. L'uomo evita il fendente e poi afferra l'avambraccio

di Jenny, sbattendola al muro con tutto il suo peso, incurante delle conseguenze. Le assi di legno già indebolite, cedono del tutto, e i due capitombolano sul pavimento della stanza nascosta.

Harvey finisce seduto in pancia a Jenny nella semi oscurità, immobilizzandola a terra. La torcia, caduta durante la lotta, riluce debolmente alle loro spalle, offrendo una scarsa illuminazione. Harvey afferra il piede di porco e lo getta lontano.

*“Oh, che diamine stai combinando, Harvey? Scendimi subito di dosso, imbranato!”* urla la vecchia e cara Jenny. Dal cumulo di terra dietro di loro, odono un lamento di agonia, mentre il corpo da tempo morto di Walter Corbitt cerca di mettersi in posizione seduta. Le sue giunture scricchiano ripetutamente, come se le sue ossa protestassero per la lunga inattività.

**SOLO UN FANTAMSA?** *“Non avevi detto che era solo un fantasma?”* balbetta Jenny mentre tenta di trovare il piede di porco. Una terrificante luce gialla viene emessa dagli occhi della creatura, tale da illuminare i detriti sul pavimento.

Harvey nota un riflesso metallico in ciò che sembra il fascio di luce della torcia, ma poi riesce a focalizzare lo sguardo: un coltello si sta dirigendo verso la schiena di Jenny. Con un gesto disperato, Harvey afferra l'arma mentre saetta verso Jenny.

**SGUARDO LUMINOSO:** Come prima, è la paura a far scattare Harvey e a renderlo determinato nell'afferrare il coltello lucente per l'impugnatura, ignorando il rischio certo di tagliarsi con la vecchia e putrida lama. Scopre che il coltello apparentemente si muove di propria volontà, e teme di non essere abbastanza forte da fermarlo a lungo, data la pessima presa che ha su di esso. Percepisce accanto a sé Jenny che sta cercando qualcosa sul pavimento sporco, mentre il vecchio Corbitt volge il suo sguardo luminoso in direzione di Harvey.

**UNA SCELTA TERRIBILE:** Avvolto dalla terribile luce gialla emanata dagli enormi occhi di Corbitt, Harvey trova impossibile concentrarsi per tenere la presa sul coltello decorato. I tagli sul palmo della mano gli rendono la presa scivolosa, e il coltello gli sfugge. Rimanendo a fluttuare per un attimo, il coltello poi si alza fino al soffitto della stanza. Harvey è totalmente rapito dall'antica lama, certo che in qualsiasi momento si abatterà su di lui, guidata da una mano invisibile. Si è totalmente dimenticato di Jenny.

Recuperato il piede di porco, Jenny si nasconde tra le ombre, mentre lo sguardo di Corbitt è fissato sul povero Harvey. I suoi muscoli sono doloranti per gli sforzi sostenuti finora, per quanto sia solo un'ora che hanno fatto ritorno alla villa. Ignorando la fatica, si muove più silenziosamente possibile, portando il pesante piede di porco all'altezza delle spalle. Decide che un violento colpo sulla testa della creatura (*dopotutto non è davvero umano, no?*) sia la sua unica possibilità.

**UN COLPO SPAVENTOSO:** Raccogliendo tutte le forze, Jenny sferra un colpo violento a Walter Corbitt. Con un rumore secco, l'asta di ferro colpisce il lato della sua testa magra. In quella che pare un'eternità, Jenny vede la sbarra deformare il cranio di Corbitt e buttarlo violentemente a terra. Corbitt comincia lentamente a rialzarsi dal suo tumulto di terra. Pezzi d'osso volano via dalla profonda ferita al cranio, mentre Jenny cerca di districare il piede di porco. Non abituata a tanto sangue e violenza, Jenny sente lo stomaco in subbuglio e la bile accumularsi nel petto. Il fatto che non esca sangue dalla ferita, e l'eccessiva resistenza del cranio alla sua arma, la lasciano terrorizzata. Mentre Corbitt si rotola a terra, Jenny colpisce di nuovo, per realizzare soltanto adesso lo scarso effetto che i suoi colpi hanno avuto su di lui. Il vecchio e avvizzito Walter Corbitt la colpisce con incredibile rapidità, lacerandola con una mano antica e artigliata. I suoi occhi gialli luccicano al sentire l'odore di sangue fresco.

**IL COLTELLO COLPISCE:** La lama fluttua, riflettendo la malevola luce gialla emanata dagli occhi di Walter Corbitt. Harvey è disteso a terra, sul duro pavimento di terra, le mani ricoperte del suo stesso sangue. Mentre lo guarda, il coltello colpisce, avventandosi con grande forza sul corpo del povero Harvey. Non volendo morire e lasciare il suo corpo nelle mani di quel cadavere rianimato, Harvey afferra disperatamente il coltello, prima che si conficchi nel petto, e vi riesce, antepo- nendo il palmo della mano sinistra! Afferrando l'impugnatura con la mano destra insanguinata, osserva la lama decorata che spunta dalla carne. Harvey ha lottato contro la paura fin da quando ha messo piede in questa orrida cantina, e gli scappa così una risata nervosa, mista a una punta di isteria, mentre si volge verso Jenny urlando "*Guarda! Ho preso il coltello!*"

**UNA FAME ATAVICA:** Nel voltarsi, Harvey si accorge che Jenny è distesa a terra. Illuminata dagli occhi di Corbitt, Harvey vede una macchia di sangue fuoriuscire dal punto in cui la creatura l'ha artigliata con le sue antiche mani. Mentre

Corbitt avanza, inebriandosi dell'odore di sangue, Harvey cerca di restare in piedi, mantenendo la presa sull'impugnatura del coltello ancora conficcato nella sua mano sinistra. Il coltello vibra e trema, per paura di essere catturato o di gioia per aver colpito il bersaglio, sebbene non mortalmente come voleva. "*Ti prego...*" Harvey sente Jenny implorare, debolmente, "*Abbi pietà...*"

Corbitt non ha pietà, è pervaso solo da malvagità e una fame atavica.

**BRICIOLE DI CORAGGIO:** Jenny è distesa a terra, piagnucolando, interamente alla mercé del vecchio e ruvido Walter Corbitt. Per cercare di salvare il suo amico e collega, ella ha tentato di uccidere il vecchio, sferrando un colpo terribile, senza risultato. Le immagini del colpo continuano ad affollarle i pensieri, ma lo sguardo giallognolo di Corbitt continua a deriderla. Non può restare a guardare la propria fine.

Corbitt però non conosce pietà, solo fame e malvagità, e l'aroma pervasivo del suo liquido vitale. Il di lei sangue lo renderà più forte. Pregustando il momento, il vecchio Walter Corbitt si abbassa verso la terrorizzata Jenny, quando un colpo di gelido terrore gli squarcia la spalla. No, non può essere!

Con un urlo di furia omicida, Harvey, che è riuscito a raccogliere le ultime briciole di coraggio, ha estratto l'antico coltello decorato dalla sua mano sinistra e con l'altra l'ha conficcato a fondo nel corpo del vecchio Corbitt. Il tempo ha finalmente la meglio e Corbitt urla per l'ultima volta, crollando a terra in un ammasso disgustoso di pezzi di carne e ossa.

Harvey calcia via i resti blasfemi. "*Dalla sua stessa arma il diavolo sarà vinto!*"

### IN SEGUITO...

Messi i fiori ai piedi del letto dell'ospedale, Harvey si mette a sedere. Jenny si sta riprendendo. Il ricovero non è andato molto bene; le ferite si sono infette e ha dovuto subire diverse operazioni. Harvey l'ha continuata a tenere d'occhio mentre dormiva. Le ferite fisiche sono state fasciate, per quanto la sua mano sinistra non funzionerà mai più come prima. La sua mente avrà bisogno di più tempo per riprendersi.

Si chiede se sia il caso di parlare a Jenny delle carte che ha trovato nella tana nascosta di Corbitt. Che cos'era la Chapel of Contemplation e perché dieci anni fa la polizia vi ha condotto una retata?

*Forse la morte di Corbitt non è la fine della storia, ma solo il primo strato di una trama più intricata!*

*La scelta è vostra.*

