

Nr. 1
24 Settembre 2007
Ver. 2

Da 3 a 5 giocatori

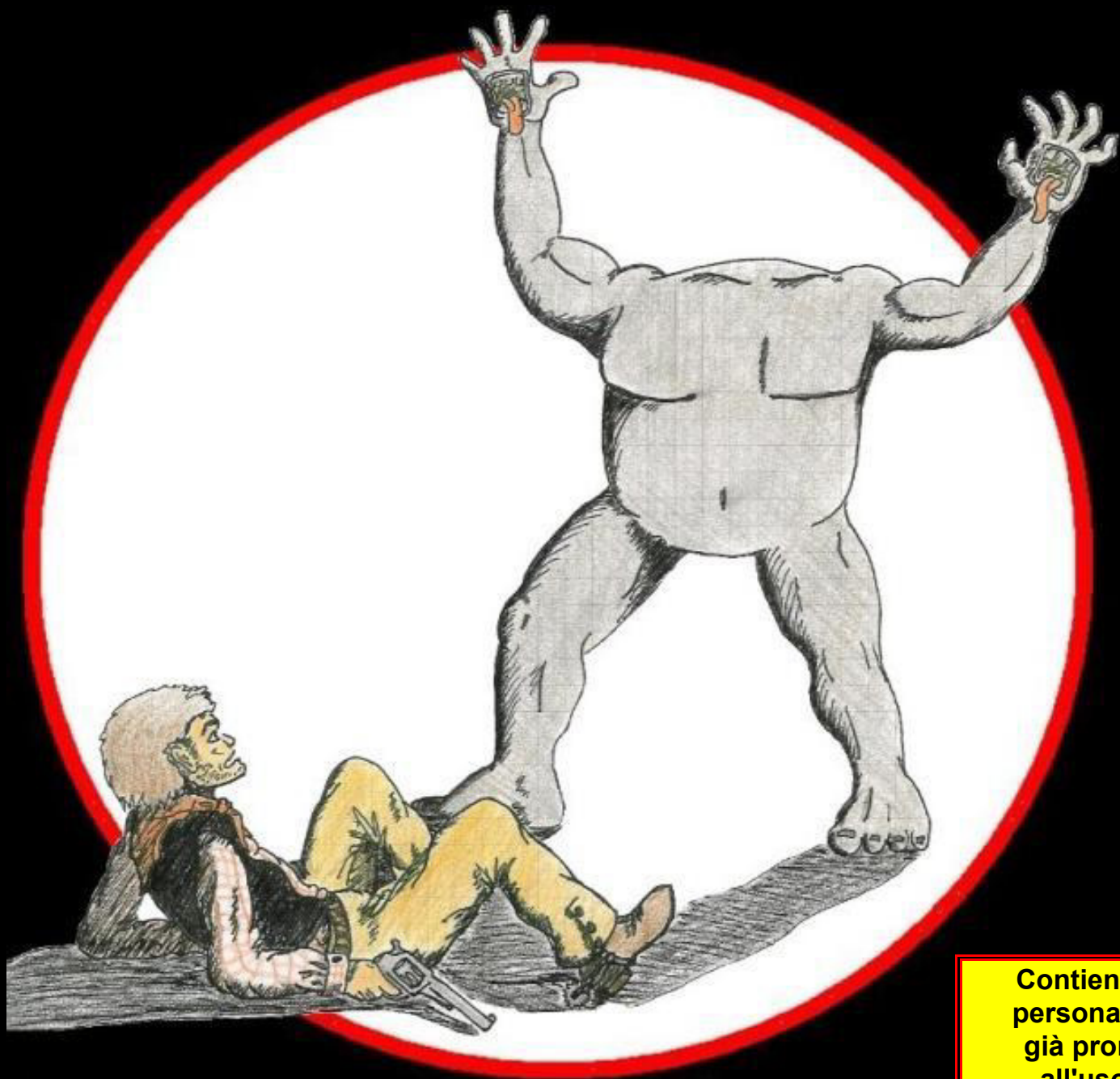


Cthulhu by gaslight
(1881)
D100 System

30 pagine

MORRIS STONEHOME

La città fantasma



Contiene 5
personaggi
già pronti
all'uso



La città fantasma

di Morris Stonehome

Numero 1 - 24 Settembre 2007

AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO
"IL RICHIAMO DI CTHULHU"
(SISTEMA D100)
AMBIENTATA NEL 1881
Da 3 a 5 giocatori
m.stonehome@postino.it

La città fantasma

La città fantasma



Numero 1 del 24 Settembre 2007

per il gioco di ruolo "Il richiamo di Cthulhu"
Sistema D100

(Tutti i diritti di quest'opera sono riservati)

Crediti:

Testo e impaginazione:

Morris Stonehome

Disegni in copertina e nel testo:

Maurizio Biason

Beta tester:

Custode: Maurizio Biason

*Investigatori: Roberto Barea
Ivan Lazzarini
Sergio Simioni*

Contatto con l'autore

m.stonehome@postino.it

La presente avventura fa parte di una collezione che l'autore intende pubblicare periodicamente se dovesse riscontrare l'approvazione del pubblico, per questo motivo si chiede di dare un giudizio all'opera stessa.

L'autore ringrazia anticipatamente per la collaborazione.

Introduzione al modulo

Ciao a tutti,

come buona parte di voi che state leggendo queste righe, anch'io sono un Custode de "Il richiamo di Cthulhu", ho conosciuto questo grande gioco di ruolo circa una decina di anni fa durante il servizio di leva, grazie ad un mio commilitone che non vedo più da parecchio tempo ma che mi sento di salutare: "Johnny" Dispenza!

Negli anni successivi ho alimentato le mie conoscenze sull'universo di Lovecraft con il supporto e la pazienza di un secondo amico, Stefano Torretta detto, solo da me, Luina Jones in quanto Luinese, archeologo e patito di cinema.

Con questa premessa appare chiaro che pubblicare avventure per "Il Richiamo di Cthulhu" è diventata una mia grande aspirazione.

Sono riuscito nell'intento una prima volta nel luglio 2006 grazie al sito www.chimerae.it di Tosatt Earp con il modulo "**I tre volti della paura**" e una seconda nell'agosto del 2007 grazie a Carl Stanford e allo staff del sito www.cthulhu.it che pubblica questa avventura.

Mi auguro che il mio lavoro vi piaccia e che soprattutto vi diverta, mandatemi le vostre segnalazioni, consigli, critiche via e-mail, nel limite del possibile cercherò di rispondere a tutti e, come sarcasticamente diceva un mio professore:

<< Interrogiamo... ci sono volontari?

Non vi affollate! Non vi affollate! >>

Grazie

Morris Stonehome

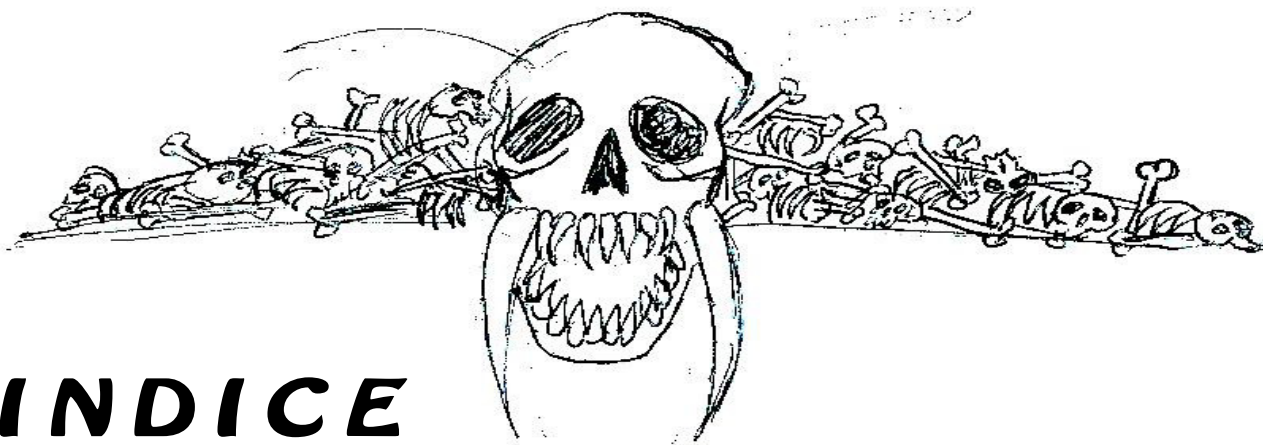
ATTENZIONE

**Questo modulo avventura
contiene anche cinque schede
personaggio precompilate per
poter iniziare subito la
vostra sessione di gioco**

Buon divertimento!!!

La città fantasma

La città fantasma



INDICE

Introduzione al modulo, Crediti	5
Indice, Abbreviazioni usate nel testo	7
Presentazione, Introduzione per il Custode, Coinvolgimento	8
Introduzione per i giocatori, Strane presenze, Il trapper, un percorso fatto di orme	9
Drixton city, Le case	10
Il saloon, La stalla, L'ufficio dello sceriffo, La banca	11
Il serbatoio dell'acqua, La chiesetta, Il campanile	11
La sacrestia, Il cimitero, Il bosco, La miniera, La baracca, Il cunicolo, La grotta	12
Ritorno in città, Epilogo	13
Animali e Mostri	14
Personaggi non giocanti	16
Pagina di supporto per il Custode	17
Personaggi pregenerati	18
Scheda pregenerata - Alce che corre	19
Scheda pregenerata - Jack Cassidy	20
Scheda pregenerata - Henry Dalton	21
Scheda pregenerata - Goeffrey Mc Namarra	22
Scheda pregenerata - Mary Sue Turner	23
Diario del reverendo Logan	24
Mappa di Drixton City per i giocatori (handout)	26
Nota sui diritti d'autore	27

Abbreviazioni usate nel testo:

BD.....	Bonus al danno
COS.....	costituzione
d.....	dado
DES.....	destrezza
EDU.....	educazione
FAS.....	fascino
FOR.....	forza
INT.....	intelligenza
MAN.....	mana
PF.....	punti ferita
SAN.....	sanità mentale
TAG.....	taglia

*Non è morto ciò che in eterno
può attendere e col passar
di strane ere anche la morte
può morire*

Howard Phillips Lovecraft

La città fantasma

di Morris Stonehome

Presentazione

Avventura per "The Call of Cthulhu" (1890)

Il regolamento della 5° edizione, comprendeva oltre al classico periodo 1920/1930 anche un'ambientazione fine-ottocentesca. Se pensiamo a quel periodo, sappiamo che negli Stati Uniti d'America, il cosiddetto "west" non era ancora terminato, escludendo le grandi città, più si andava verso ovest più si incontravano le situazioni e i paesaggi tipici, che ci sono stati proposti in centinaia di film Western. L'avventura che propongo nelle prossime pagine, si basa proprio su questo punto focale.

L'idea è nata da un'avventura per "Basic West" apparsa su Excalibur nr.50 ed intitolata "Ghost Town". E' da quando l'ho letta la prima volta che desidero convertirla per renderla giocabile per "Il richiamo di Cthulhu". Dell'avventura originale rimangono solo il paesaggio ed una piccola parte di situazioni, il resto è stato completamente rielaborato.

Introduzione per il Custode

Nonostante la trama sia molto semplice, è consigliabile sottoporre l'avventura a dei giocatori di esperienza medio-alta. Y'golonac è un grande antico da non sottovalutare, consultando il regolamento si può notare che questo mostro attacca con una percentuale del 100% e i danni dei

morsi non sono guaribili, il suo tocco toglie 1 punto INT e 1 punto MAN per round in maniera permanente (vedi scheda di Y'golonac). Valutate attentamente sia il livello dei giocatori sia l'avventura prima di affrontarla.

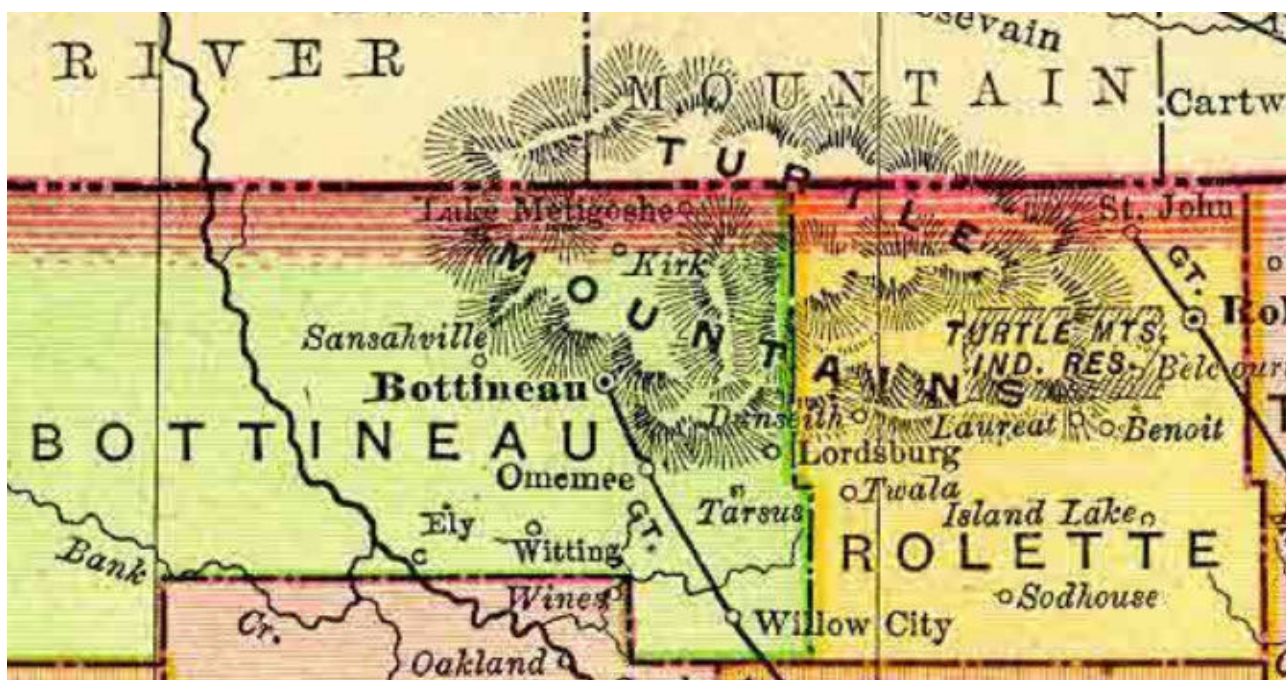
Coinvolgimento

Introdurre i giocatori all'avventura potrebbe essere arduo, bisogna trovare un motivo valido per cui si trovino a cavallo ed in viaggio sulle fredde ed innevate Turtle Mountains del North Dakota. Ad esempio sono in viaggio e la città fantasma potrebbe trovarsi proprio sul loro cammino, potrebbero essere alla ricerca di un loro amico minatore o sulle tracce dello Yeti.

Se vengono usati i personaggi pregenerati presenti in questo modulo, la storia è la seguente:

Geffrey Mc Namarra e Johnathan Turner sono due uomini d'affari che vogliono congiungere Sansahville a Bottineau proseguendo il tratto di ferrovia già esistente. Per poter affrontare questo lavoro decidono che Goeffrey e la figlia di Turner, Mary Sue, dovranno fare un sopralluogo a Sansahville.

Data la pericolosità del luogo assoldano Henry Dalton come scorta armata e partono per Bottineau. Una volta arrivati cercano e trovano due guide che conoscono la strada per giungere a Sansahville: Jack Cassady, un giovane mandriano in cerca di lavoro e 'Alce che corre', indiano Lakota.



North Dakota: Dettaglio delle Turtle mountains sul confine col Canada

La città fantasma

Introduzione per i giocatori

North Dakota, 15 gennaio 1881, una carovana di cavalli e/o carri si sta inerpando a fatica sul versante della montagna, ne fanno parte gli investigatori. E' quasi il tramonto e un vento gelido promette bufera. Proseguendo giungono ad un bivio dove un cartello malandato segnala Drixton City a pochi chilometri sul versante della montagna. I personaggi dovrebbero essere convinti della necessità di raggiungere la cittadina per poter trovare un riparo.

Il terreno è fangoso e poco stabile, i cavalli faticano parecchio a proseguire.

Gli investigatori saranno costretti a scendere da cavallo mentre scoppia la bufera per evitare di azzopparli e, se c'è un carro, dovranno spingerlo per farlo uscire da una pozza fangosa. Fate in modo che i giocatori percepiscano la fatica fisica dei propri personaggi. Una volta giunti in città saranno esausti e bagnati fradici, oltre che sporchi di fango e dovranno riposare. Fate fare loro qualche test in cavalcare, condurre carrozze, test su forza per spingere il carro e sulla costituzione per non buscarsi un raffreddore.

I personaggi raggiungeranno la cittadina quando ormai è già il tramonto, guardandosi intorno vedranno case semi distrutte e cadenti, la costruzione più stabile è il Saloon. Data la luce e la stanchezza dovrebbero accamparsi lì e rimandare l'esplorazione al giorno successivo anche perchè la bufera non si è placata. Se vorranno curiosare subito hanno il 50% di possibilità di cadere esausti a terra. Gestite comunque il tutto ricordandovi che è buio e inciampare e sbattere rompendo magari una lampada è molto più facile rispetto al giorno. (vedere paragrafi dedicati alla città)

Strane presenze

Durante la notte uno degli investigatori a sorte o a discrezione del Custode, si sveglierà e vedrà l'ombra di un indiano, una forza al di sopra della sua volontà lo costringerà a seguirla. L'ombra entra in una stanza da letto del saloon in cui nessuno dei giocatori si è stabilito, da quella stanza un leggero bagliore illuminerà il corridoio. In quella stanza c'è il segno degli antichi dipinto sul pavimento. Non essendo del tutto sveglio, l'investigatore crederà di sognare e tornerà a dormire.

Per il resto la notte passa piuttosto tranquilla, la tempesta di neve si placa ed il mattino seguente un flebile sole spunta fra i monti ad est. Uno dei personaggi (preferibilmente quello col punteggio MAN più alto) si sveglierà disturbato da qualche cosa che non comprende. Alzatosi sentirà il nitrito dei cavalli e un rumore come di passi leggeri proveniente dal piano inferiore. Armatosi per il controllo della situazione gli investigatori non noteranno nulla di strano o fuori posto ma nella neve, proprio fuori dal saloon, ci sono delle piccole impronte lasciate di fresco. Con un tiro riuscito in seguire tracce, si può capire che le impronte sono state lasciate da un piccolo umano forse un bambino o un adulto di piccola statura, o forse uno gnomo, un nano o un folletto?

Davanti alla stalla, impresse nella neve, troveranno le stesse impronte che ci sono di fronte al Saloon.

Se i personaggi hanno chiuso bene la porta troveranno dei segni sul legno che lasciano intendere un tentativo di sfondamento fatto a circa mezzo metro d'altezza. Se la stalla è rimasta aperta troveranno invece almeno uno o due cavalli feriti e sanguinanti a causa di numerosi morsi alle zampe. Si dovrà procedere a curarli se non si vuole riprendere il viaggio a piedi!

Il trapper

Durante l'esplorazione della prima casa o durante una perlustrazione generica, i personaggi incontreranno il trapper Jessie Corman, descrivete l'incontro:

Dell'edificio rimane in piedi solo una delle quattro pareti esterne, il soffitto è crollato sul pavimento ed è ora ricoperto di neve. A questo punto i personaggi potrebbero iniziare a guardarsi intorno e a cercare qualche cosa di utile. Tra le macerie uno degli investigatori, scelto a discrezione del Custode vede qualche cosa luccicare. Mentre si china per guardare o raccogliere l'oggetto sentirà un colpo di fucile, dietro di lui un bambino di Y'gonac cade a terra stecchito (primo incontro, anche se morto va fatto il tiro SAN). Dopo questa scena i personaggi vedranno arrivare correndo dal bosco un trapper (Jessie Corman) armato di fucile con mirino simile a quello che Clint Eastwood usava ne "Il buono il brutto e il cattivo". Il trapper raggiungerà i personaggi e gli dirà di aver ammazzato quel miserabile essere che li stava attaccando. In questo momento il Custode può gestire l'attacco da parte di altri 3 o 4 Bambini. Alla fine dell'eventuale combattimento Jessie prenderà da una tasca una pipa, e cercherà qualche cosa nei borselli alla cintura (del tabacco che non ha) poi rimetterà via la pipa. Per le presentazioni consultare anche la scheda personaggio dedicata a Jessie.

L'oggetto luccicante fra le macerie è una scatola di metallo in ottimo stato contenente del tabacco da pipa.



Un percorso fatto di orme

Con un paio di test in seguire tracce con bonus del 20% (grazie alla neve) si potrà stabilire il percorso delle stesse. Le piccole orme nella neve giungono da nord, arrivano fino al saloon poi si dirigono verso la stalla e, da lì, tornano dalla direzione da cui provengono. Queste tracce però non vanno verso la chiesetta ma proseguono sul sentiero che costeggia la montagna inoltrandosi nel bosco. Qui le tracce si perdono e non è possibile seguirle se non con l'aiuto del Trapper. Durante le esplorazioni nel bosco c'è la possibilità del 30% di essere attaccati da parte di animali selvatici (vedi paragrafo dedicato al bosco). La pista trovata da Jessie conduce ad un buco in una parete rocciosa: la miniera.

La città fantasma

North Dakota: Veduta estiva di Drixton City



Drixton City

La città è costituita da un'unica strada fiancheggiata dalle abitazioni, sulla sinistra le case sono costruite a ridosso di una parete rocciosa mentre a destra sono collocate sul ciglio di un dirupo piuttosto scosceso. In totale le costruzioni sono circa una ventina, sono tutte di legno ad eccezione della chiesetta a monte e della prigione.

Dalla mattina seguente il loro arrivo, gli investigatori hanno, in città, la probabilità del 30% di essere attaccati da 1d4+2 di scheletri circa ogni ora. Gli scheletri sorgono sempre dal cimitero.

Le case

Quando gli investigatori esploreranno la prima casa diroccata, seguite la descrizione ed eventi del paragrafo "Il Trapper".

Lo stato di abbandono è evidente, tutte queste costruzioni hanno i vetri delle finestre rotti, persiane e porte distrutte, pavimenti marci e amuffiti. Cercando con cautela si possono trovare, in totale, tre fiasche di petrolio, una bottiglia contenente del liquido ambrato (è whisky ma lo devono scoprire),

una latta contenente del grasso per lubrificare, varie coperte in stato quasi pietoso ma utilizzabili, un paio di coltelli da caccia, tre scuri da boscaiolo, almeno quattro badili e una decina di picconi e altrettante torce. Stoviglie, piatti rotti, stracci e pentole ammaccate sono sparse ovunque. Per il Custode: Lasciate che i giocatori esplorino e fate loro trovare gli oggetti in maniera casuale nelle varie case. Ovviamente altri eventuali oggetti possono essere trovati a discrezione del Custode. Mobili e letti non sono utilizzabili.

La città fantasma

Il saloon

E' l'edificio più grande dell'intera città, disposto su due piani si trova all'incirca in mezzo al paese. il salone principale è completamente a soqquadro, tavoli sedie, cocci di bicchieri e bottiglie sono sparsi ovunque. Dietro il vecchio bancone, gli specchi sono in frantumi (Se un personaggio osserva lo specchio e supera un test sul MANx5 vedrà riflessa l'immagine di un uomo corpulento nudo e senza testa che appoggia una mano su un uomo, l'uomo lentamente avvizzisce urlando e cade a terra (test su SAN 1/1d6). La cosa succederà una sola volta e ad un solo personaggio.

Sul palco, a sinistra dell'ingresso c'è una pianola e dei resti delle scenografie. Le altre stanze del piano terreno (cucina, camerino, dispensa e vestibolo delle scale) sono polverose e disordinate ma oltre a questo non c'è nulla di rilevante. Al piano superiore ci sono sei camere da letto, ognuna ha un bagno privato. Tutte le stanze sono abitabili e in uno stato sufficientemente pulito da essere utilizzate. Dipinto sul pavimento di una stanza (una qualsiasi) c'è un cerchio rosso con all'interno una stella a 5 punte al cui centro, quello che sembra essere un occhio (il simbolo degli antichi). Questo simbolo è coperto dalla polvere e non sarà visibile, il Custode faccia in modo che non sia nella stanza o nelle stanze che i giocatori sceglieranno per dormire. Una scala porta ad una botola che esce sul tetto.

La stalla

Questa costruzione risulta ancora stabile, essendo posizionata quasi dietro il Saloon, gode di una posizione alquanto protetta. All'interno c'è posto per una decina di cavalli, la paglia sul pavimento è bagnata e marciscende come pure alcune corde e fruste appese alle pareti. Gli unici oggetti utili sono un paio di secchi e una forca. La porta può essere chiusa ma necessita della lubrificazione dei cardini. In un angolo c'è del fieno che sembra essere ancora commestibile per i cavalli.

L'ufficio dello sceriffo

L'esterno è ancora stabile nonostante parecchie assi siano state divelte, all'interno sembra sia passato un ciclone. Tutti i mobili dell'ufficio sono ribaltati e rotti, sul pavimento si vedono anche dei cocci di una lampada, una macchia di petrolio e alcune cartucce di fucile ancora non sparate. Per il custode: Le cartucce sono inutilizzabili (test in riparazione meccanica), se qualcuno cercherà di usarle avrà seri problemi, c'è infatti il 30% di probabilità che esplodono danneggiando il fucile e ferendo chi lo usa, altrimenti non sparano ma inceppano il fucile.

Le pareti della prigione sono in pietra, sembra essere tutto in ordine ma le sbarre di una delle celle sono state contorte e divelte in maniera impressionante. Una parete è completamente sfondata come se fosse stata colpita da una palla di cannone. Con un tiro in Individuare si noteranno tre strani segni paralleli su una parete a circa un metro e ottanta da terra.

La banca

Anche se il soffitto sembra crollato a causa della neve, l'interno dell'edificio è ancora ordinato. Le sbarre e la cassaforte sono aperte e vuote ma non presentano nessun segno di scasso. In questo luogo non ci sono oggetti interessanti da raccogliere.

Il serbatoio dell'acqua

La struttura è crollata, da un esame (test in riparazione meccanica), sembra sia crollato perché i pali di sostegno sono marciti. Nessun altro particolare degno di nota.

La chiesetta

Questo luogo di culto è l'unica costruzione di pietra. Posta a nord, poco fuori città, e quindi dal lato opposto a quello da cui sono giunti i personaggi, è circondata da alberi che ne nascondono parzialmente la presenza. Dal paese l'unica cosa che si vede è la cima del campanile.

Il soffitto è crollato, tutta la navata centrale è a vista dato che una delle pareti è quasi completamente crollata. Tutti i simboli sacri sono stati distrutti o rovinati, l'altare è spezzato come tutte le panche e i banchi. Il portone d'accesso è di legno, ed è stato divelto dai cardini. Sul pavimento, oltre ai resti delle panche, sono disseminati vari frammenti di una vetrata colorata.

Il campanile

Alto circa una decina di metri, è stato eretto adiacente alla chiesa. Si può accedere direttamente dalla chiesa ma anche da una piccola porta di legno posta nel lato nord. Entrambe le porte sono state sfondate.

Nonostante l'apparenza, il campanile è pericolante. La campana è ancora attaccata ma se qualcuno prova a tirare la corda la farà cadere (Test in schivare con bonus del 10% solo se chi tira la corda guarda verso la campana stessa. La campana infligge 1d10+1 di danni). Per raggiungere la cima, c'è una serie di scale di legno (3 per la precisione) alte circa tre metri l'una. Inutile dire che il legno delle scalette è marciscende e quindi si potrebbe spezzare. Calcolare come di consueto i danni da caduta. In cima al campanile, sulla passarella vicino alla campana, c'è un simbolo degli antichi segnato per terra ma gli investigatori non riusciranno a vederlo (le scale d'accesso non reggono il loro peso) ma potrebbero intuirlo.



Il segno degli antichi

La città fantasma

La sacrestia

Si accede tramite una porta dietro l'altare, sull'uscio della porta aperta c'è uno scheletro, fra i brandelli di un abito scuro si intravedono parecchie ossa rotte. (E' lo scheletro di un prete, non può risorgere per combattere)

Il locale è piuttosto piccolo, sul pavimento ci sono i resti di uno scrittoio di legno, sul lato opposto a quello d'ingresso c'è un piccolo camino e a sinistra un mobiletto di legno marciscente.

Nella cappa del camino (test in individuare) è nascosta una bottiglia di vetro chiusa con un tappo di sughero, al suo interno ci sono dei fogli arrotolati. E' il diario del reverendo Logan.

Nel mobiletto ci sono alcune coppe di rame per funzioni religiose e i resti di abiti da prete.

Niente altro di utile.

Il cimitero

A poche decine di metri dalla chiesa, in mezzo ad una radura fra gli abeti, ci sono una serie di pietre tombali e decine di croci di legno improvvisate con pezzi di intelaiature di finestre e gambe di tavoli. Tutte le sepolture sono state violate e lucide ossa appaiono in mezzo al fango ed alla neve. Mentre i personaggi sono nel cimitero sentiranno la voce di un vecchio indiano provenire dalla chiesa, guardando in quella direzione lo vedranno in cima al campanile. Il vecchio sembra recitare una preghiera. Alle loro spalle alcuni scheletri si alzeranno dalle tombe ed attaccheranno. Gli scheletri dovrebbero essere in numero leggermente superiore a quello dei giocatori.



Il Bosco

La vegetazione sulla montagna è costituita prevalentemente da conifere, esplorandolo si ha il 30% di probabilità di essere attaccati da piccoli branchi di 1d4+2 di lupi o, se un investigatore dovesse andare in esplorazione da solo, ha il 40% di probabilità di incontrare un ghiottone (wolverine), vedi scheda esplicativa. L'unica cosa interessante di questo posto è l'ingresso della miniera a nord. Il sentiero nel bosco però, non conduce alla miniera, i personaggi non saranno quindi in grado di trovarla senza l'aiuto di Jessie. A vostra discrezione considerate anche una probabilità del 20% che un cumulo di neve crolli dai rami.

La miniera

La zona esterna della miniera è caratterizzata da una radura innevata disseminata di assi di legno ed un carrello ribaltato, qualche attrezzo arrugginito e

dei barili pieni d'acqua ghiacciata; c'è anche una piccola baracca di legno. Tutto è parzialmente coperto dalla neve.

La baracca

La porta è aperta, all'interno si trovano alcuni picconi, dei berretti da minatore e una cassa di legno chiusa con un lucchetto e nascosta sotto un mobile (test in individuare). Sulla cassa c'era scritto qualche cosa con della vernice rossa ma il tempo e l'umidità hanno quasi del tutto cancellato la scritta (superando un test in INTx5 si capirà: TNT).

La cassa a tenuta stagna, contiene una dozzina di candelotti di dinamite e un barilotto di polvere da sparo da 5 kg pieno, siccome è chiusa a chiave probabilmente penseranno di sparare sul lucchetto... meglio di no! (40% di probabilità che esploda; 2d10+3 di danni per chi è dentro la baracca, 1d6+2 per chi è fuori a meno di 10 mt di distanza)

Il cunicolo

Una volta entrati nella miniera si dovrà percorrere un lungo e tortuoso percorso senza bivi, sul pavimento ci sono dei binari, il passaggio è completamente buio. Durante questo percorso c'è la possibilità del 30% di essere attaccati da 1d4+3 di bambini di Y'gonolac.

Dopo circa 200 metri, la galleria si apre in una vasta grotta, i binari del carrello finiscono contorti nel vuoto, sembra di essere sul versante di una montagna. I personaggi si trovano in un buco a metà parete, di fronte a loro, a circa 20 metri di distanza, vedono il cunicolo proseguire nelle tenebre. Il dirupo alla loro destra scende per una decina di metri, a sinistra c'è una ripida facciata rocciosa che sale per circa cinque metri e termina con la volta della grotta.

Se i personaggi tenteranno di raggiungere il proseguo del cunicolo originale lo troveranno bloccato dai detriti dopo pochi metri.

La grotta

Per scendere dal cunicolo fino al fondo della grotta è consigliabile usare una corda che possono tranquillamente attaccare ai binari. Dopo la breve scalata si troveranno sui detriti della frana. La superficie del fondo è sconnessa ma abbastanza agevole, voltando le spalle alla frana, proprio di fronte agli investigatori, c'è una grossa pietra, dietro la pietra ci sono dieci bambini e lo sciamano che li attendono.

Quando lo sciamano avrà meno di 3 punti ferita si posizionerà su uno strano disegno sul pavimento e scomparirà in un leggero bagliore, tipo il teletrasporto di Star Trek.

Sul pavimento della grotta c'è un simbolo identico a quello trovato al piano superiore del saloon. Se vogliono è possibile cancellare o rovinare il segno.

A combattimento terminato, Jessie troverà nella grotta alcuni fogli rilegati in una copertina di cuoio, il suo contenuto sono alcuni fogli delle "Le Rivelazioni di Glaaki", sono in inglese. Jessie le

La città fantasma

nasconderà tentando di non farsi vedere dagli investigatori che se ne accorgono solo passando un test in osservare con malus del 20%. Usciti dalla miniera, indipendentemente dall'ora in cui vi sono entrati, sarà quasi notte e quindi dovranno rientrare in città. (test in INT x 5 per accorgersi che è come se si fossero trovati in una bolla temporale)

La bolla temporale è stata generata dallo sciamano Lupo grigio per poter preservare la grotta che è per lui una casa ed un luogo di culto.

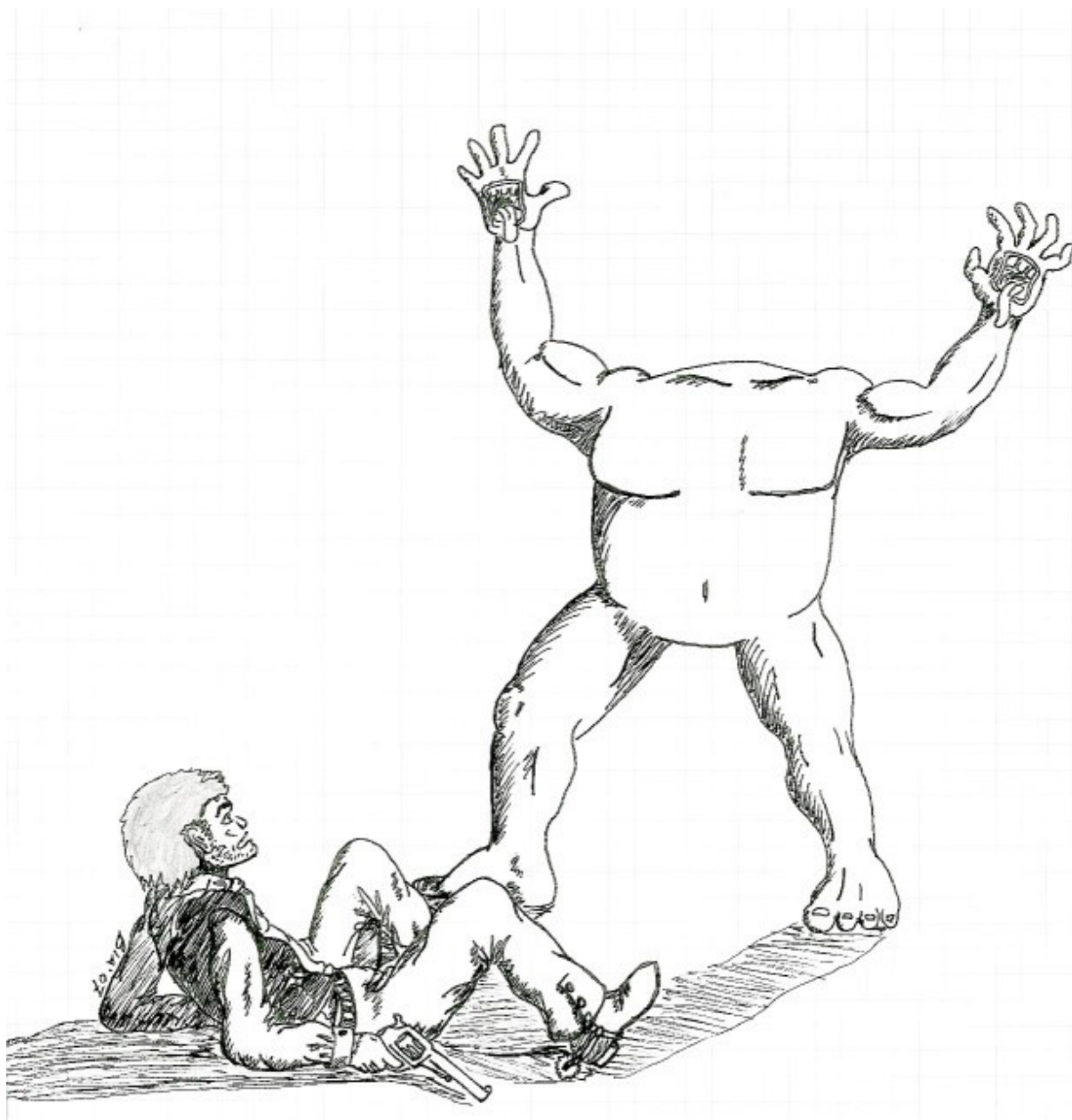
Ritorno in città

Dopo l'esplorazione della miniera e la fuga dello sciamano, tornando in città i giocatori più attenti potrebbero accorgersi dell'innaturale silenzio (nessun attacco da parte dei lupi). Giunti all'altezza della chiesa verranno nuovamente attaccati dallo sciamano che resterà tutto il tempo sul campanile o sul tetto della chiesa se il campanile è crollato, da un numero di Bambini di Y'golonac pari al doppio del numero dei personaggi e da 1d4 di scheletri.

Epilogo

Siccome Y'golonac si rivela e attacca solo chi ha una minima coscienza della sua esistenza, potrebbe non apparire subito ai personaggi. Jessie, il trapper, leggerà di nascosto durante la notte, i fogli trovati nella grotta causando inconsciamente l'arrivo del grande antico.

L'arrivo di Y'golonac sarà spettacolare quanto tragico. Inizialmente si sentiranno degli scricchiolii provenienti dai muri poi una parete esploderà letteralmente rivelando l'antico. Durante il combattimento Y'golonac tenderà a distruggere porte e pareti rendendo il saloon alquanto instabile, fatelo notare ai giocatori che, si spera, cercheranno di uscire. Al termine dello scontro il saloon crollerà sulla casa adiacente, chiunque si trovi all'interno di uno dei due stabili subirà 1d10 di danni a causa del crollo. Solo in questa fase il trapper potrebbe morire o impazzire completamente, i fogli che ha letto rimangono distrutti durante il combattimento. Come ricompensa i giocatori otterranno 1d10+1 di punti sanità ed avranno anche 3 punti in miti.



La città fantasma

Animali e Mostri

-Lupi

Tipico animale delle foreste del nord, raramente attacca uomini in buona salute, lo fa solo in branco se spinto dalla fame.

Caratteristiche medie

FOR 13 COS 11 TAG 8

MAN 10 DES 13

PF 10 BD --

Armatura 1

Abilità

Individuare 60%, Seguire tracce 80%,

Schivare 26%

Armi

Morso 30% 1d8 + BD

-Scheletri

Come da manuale. Gli scheletri non hanno punti ferita, devono essere distrutti. Effettuare normalmente l'attacco, moltiplicare il danno per 4 e si ottiene un valore percentuale, tirando 1d100 bisogna stare sotto questo valore e lo scheletro si frantumerà. La percentuale per colpire uno scheletro con armi dotate di penetrazione speciale si dimezza. Sono immuni ai colpi critici.

Usano un'arma bianca a scelta fra accetta e manganello.

Caratteristiche medie

FOR 10 COS -- TAG 10 INT 10

MAN 1 DES 11

PF -- BD --

Perdita SAN 1/1D6

Abilità

Schivare 22%

Armi

Accetta: 33% 1d6+1+BD

Manganello: 33% 1d6+BD



Scheletro risorto dal cimitero

-Ghiottone

Nome scientifico : *gulo gulo*

Nome inglese : glutton o wolverine

E' il più grande rappresentante della famiglia dei mustelidi. Il ghiottone ha un lungo pelo color marrone scuro che ricopre quasi tutto il corpo ad eccezione di una macchia più chiara sulla testa e una sulla schiena all'altezza delle zampe posteriori. L'aspetto è simile a quello di un piccolo orso, pesa dai 10 ai 20 kg ed è lungo mediamente un metro. Nonostante preferisca vivere a terra a volte si arrampica sugli alberi. Mentre d'estate si accontenta di mangiare piccoli roditori, uccelli o uova, d'inverno caccia anche crosse prede quali renne e caprioli. In caso di necessità può esalare cattivi odori in modo da intimidire i suoi avversari. Quest'animale non va in letargo, e d'inverno si muove agilmente sulla neve come sui prati grazie alle sue ampie zampe che gli permettono di correre senza problemi su qualsiasi terreno. Essendo un animale solitario, prende possesso di un vasto territorio (fin oltre i 1000 km quadrati) nel quale è l'unico esemplare maschio, anche se è possibile imbattersi in più femmine. E' piuttosto aggressivo e potrebbe attaccare anche gli uomini soprattutto nella stagione fredda. Solitamente attacca balzando all'improvviso da una roccia o dalle fronde più basse di un albero.

Se ferito da un'arma da fuoco potrebbe fuggire (30% dopo ogni ferita)

Habitat : Taiga Euroasiatica o America settentrionale

Nel suo habitat, le probabilità di incontrarlo sono: a fine '800 - 40%, nella prima metà del '900 - 25%, nella seconda metà del '900 - 5%

Caratteristiche medie

FOR 13 COS 13 TAG 3

MAN 10 DES 14

PF 8 BD --

Armatura 1 (pelliccia)

Abilità

Arrampicarsi 50%, Individuare 40%,

Nascondersi 40%, Saltare 45%,

Seguire tracce 34%, Schivare 30%

Armi

Tre attacchi per round o esalazione

Morso 25% 1d6 + BD

Artigli 35% 1d6 + BD

Esalazione - Speciale

In caso di estremo pericolo, il ghiottone esala dalle ghiandole anali un odore nauseabondo che mette in fuga gli avversari. In termini di gioco si consideri che se i punti ferita del ghiottone scendono sotto 5, il ghiottone potrebbe usare questo tipo di attacco e, in questo caso se l'avversario è nel raggio di 3 metri, dovrà superare un test sulla COSx5 per non fuggire. Se il risultato del test però è superiore a 95 comincerà a vomitare restando così in balia di altri attacchi senza possibilità di schivarli per un totale di 1d4+1 di round.

-Lupo grigio: Sciamano, età sconosciuta

E' un indiano, uno sciamano, apparentemente dimostra più di 70 anni, veste con un copricapo fatto con la testa di un lupo adornata con penne nere e grigie, sotto la pelliccia si nota un esile corpo dalla pelle incartapecorita, sulle spalle ha una lunga pelliccia scura probabilmente d'orso o di lupo. Al collo porta una collana fatta con orecchie, dita, bulbi oculari e denti umani, ai polsi e alle caviglie bracciali di pietruzze colorate senza valore e ai piedi porta dei mocassini di pelle vecchi e consunti. I pantaloni che indossa sembrano rubati ad un minatore. Nonostante il freddo è a torso nudo sul quale si nota un disegno rosso (Uguale a quello sul pavimento del saloon). Nella mano sinistra stringe un lungo bastone sulla cui testa è stato incastrato il teschio che, date le dimensioni, sembra essere quello di un bambino, anche qui pendono penne scure, bulbi oculari, orecchie e altri feticci costituiti da parti di cadaveri.

Possiede un coltello ma non lo userà a meno che non si trovi in un corpo a corpo.

Caratteristiche

FOR 9 COS 13 TAG 11 INT 16

MAN 18 DES 10 FAS 6 EDU 7

PF 12 SAN 30 BD --

Abilità

Ascoltare 80%, Inglese 30%, Osservare 30%,

Schivare 20%.

Armi

Coltello : 30% per 1D4+BD

Equipaggiamento

La collana di feticci (garantisce 4 punti mana aggiuntivi, oltre rigenerarne uno a round. Vedi paragrafo)

Bastone da sciamano, Borraccia, Borsa con erbe varie, Pelle di lupo, Coltello da caccia.

Incantesimi

Animare i morti, Controllo mentale, Dominare, altri a discrezione del Custode

-Bambini di Y'gonolac

Questa strana ed orribile creatura è molto simile al suo padrone, l'aspetto generale è identico a quello di un bambino di circa 5 o 6 anni, pelato, paffuto e vestito di stracci. Sul palmo delle mani c'è una bocca bavosa dai denti affilati, le orbite dei loro occhi sono vuote e per questo hanno sviluppato un'ottimo udito e un incredibile olfatto.

I bambini non indossano o trasportano nulla di utile.

Caratteristiche medie

FOR 7 COS 11 TAG 5 INT 3

MAN 7 DES 11

PF 8 BD --

Perdita SAN 1/1D4

Abilità

Ascoltare 80%, Annusare 80%, Schivare 22%

Armi

Morso: 30% 1d2+BD (tre attacchi per round)

-Y'gonolac, grande antico

Gigantesco umanoide dal corpo grasso, flaccido e luminescente, il grande antico è sprovvisto di testa ma possiede due fameliche bocche, una su ogni palmo. Y'gonolac si rivela a chiunque abbia letto "Le rivelazioni di Glaaki" ed abbia la pur minima idea della sua esistenza. Solitamente appare sfondando un muro come se si fosse sviluppato all'interno dello stesso. Nonostante possa assumere sembianze umane, in questa avventura non lo farà, si limiterà ad apparire ai personaggi perchè (molto probabilmente) hanno eliminato il suo sacerdote Lupo grigio.

Il morso di Y'gonolac infligge danni non curabili, il tocco di Y'gonolac sottrae permanentemente 1 punto INT e 1 punto MAN. Il tocco è un attacco mentale, se la vittima perde un tiro percentuale sul suo MANx5 perde automaticamente i punti caratteristica citati prima, ne perde 1 per round fino a che Y'gonolac non viene scacciato. Vedi anche pag. 153 del manuale della 5°edizione o pag. 174 della 5.5.

Caratteristiche

FOR 25 COS 125 TAG 25 INT 30

MAN 28 DES 14

PF 75 BD --

Perdita SAN 1/1D20

Abilità

Schivare 28%

Armi

2 morsi o 1 tocco (dopo il primo tocco andato a segno non ne farà altri)

Morso 100% 1d4 (non guaribili)

Tocco 100% 1 punto MAN e 1 punto INT

(permanenti)

Incantesimi

Qualsiasi a discrezione del Custode



Bambino di Y'gonolac

La città fantasma

Animali e Mostri

-Cavalli

Sono l'unico mezzo di trasporto in dotazione agli investigatori, possono percorrere dai 60 ai 65 chilometri al giorno. Normalmente combattono solo se non esistono vie di fuga (attaccano i bambini di Y'gonolac nella stalla). Cavalcarli senza sella da un malus del 15% all'abilità Cavalcare.

Caratteristiche medie

FOR 28 COS 13 TAG 27 MAN 11 DES 11
PF 20 BD 2D6

Possono trasportare fino a 130 kg fra cavaliere e carico.

Abilità

Nascondersi 25%, Schivare 45%

Armatura 1 punto grazie ai possenti muscoli

Armi

Calcio: 5% 1d8 + BD

Morso: 5% 1d10

Calcio posteriore a due zampe: 5% 2d8 + BD

Personaggi non giocanti

-Jessie Corman: Trapper, 41 anni

Nelle foreste del North Dakota si possono incontrare alcuni trapper, la zona in cui è edificata Drixton City è presidiata da Jessie. Viso rude con pizzetto e capelli lunghi biondicci, cappello con coda di scoiattolo, lungo fucile, giacca e pantaloni in pelle di daino con frange e stivali di cuoio. Il trapper cercherà spesso di accendersi una pipa ma dopo un breve controllo delle tasche desisterà, questa cosa succederà finché i personaggi non gli offriranno del tabacco.

Jessie è a conoscenza della presenza dei bambini di Y'gonolac ma non sa che razza di creature siano, l'unica cosa di cui è a conoscenza è che lo sciamano indiano controlla i Bambini.

Inizialmente Jessie sarà piuttosto diffidente nei confronti degli investigatori (10% di malus in caso di test in raggirare, convincere ecc..) ma se questi gli offriranno del tabacco comincerà a fidarsi di loro.

Durante gli scontri il Custode deve aver cura di mantenere in vita Jessie.

Caratteristiche

FOR 15 COS 14 TAG 14 INT 14
MAN 11 DES 12 FAS 14 EDU 12
PF 14 SAN 52 BD 1D4

Abilità

Antropologia 22%, Ascoltare 55%, Biologia 15%,
Celare 52%, Cavalcare 56%, Condurre carri 35%,
Geologia 23%, Lanciare 40%, Lingua Dakota 36%,
Lingua Inglese 60%, Muov. silenzios. 54%,
Nascondersi 60%, Nuotare 55%, Orientamento
70%, Osservare 67%, Pronto soccorso 58%, Rip.
meccanica 43%, Saltare 52%, Scalare 68%,
Schivare 24%, Seguire tracce 75%

Armi

Calcio, pugno: 50% per 1D3+BD

Coltello: 35% per 1D4+BD

Accetta: 25% per 1D6+1+BD

Revolver cal.32: 47% per 1D8 (2 attacchi, secondo
con malus 10%)

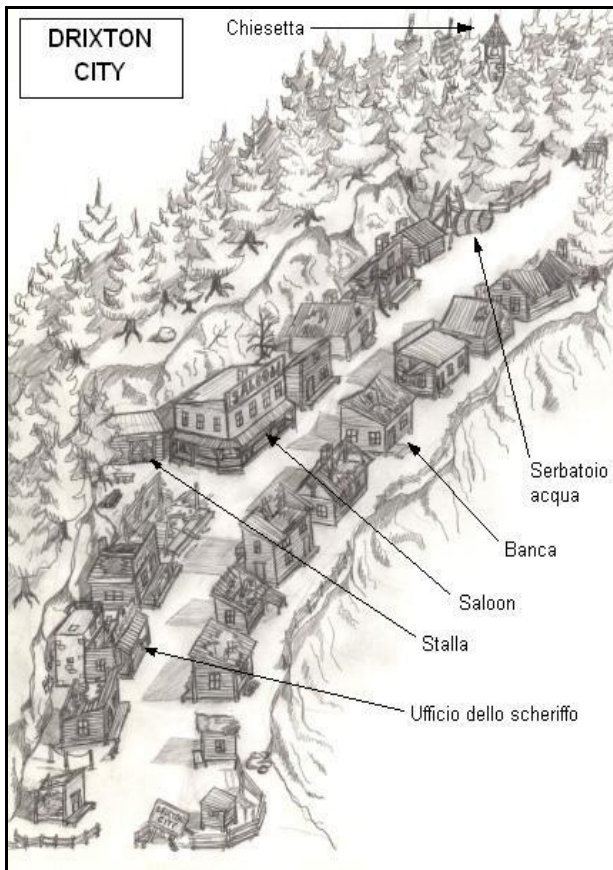
Fucile cal. 303: 68% per 2D6+4 (gittata 110mt ;
1 attacco ogni 2 round)

Equipaggiamento

40 Munizioni per fucile, 50 munizioni per pistola
Borraccia, Cannocchiale, Pipa, Scatola di
fiammiferi, Coltello da caccia, Accetta,
Corda (20mt), Specchietto.



Ritratto approssimativo di Jessie Corman



La città

La mappa qui a fianco riporta la disposizione dei principali edifici descritti nel testo.

Appena oltrepassato il serbatoio dell'acqua, c'è un bivio, a sinistra si giunge alla chiesa mentre a destra ci si inoltra nel bosco.

La chiesa, possiede un alto campanile visibile anche da sud, pochi metri oltre la chiesa c'è il cimitero dal quale lo sciamano Lupo grigio, divenuto sacerdote di Y'golonac, fa risorgere gli scheletri dei minatori defunti.

I posti in cui lo sciamano può materializzarsi sono tre: il primo è al secondo piano del Saloon, in una delle stanze da letto, il secondo è in cima al campanile della chiesetta, il terzo è nella grotta in fondo alla miniera.

Oggetto magico

-La collana indiana magica

La collana dello sciamano è un'orribile artefatto costituito da bulbi oculari, orecchie, dita e denti umani, se i personaggi riusciranno ad impossessarsene, chiunque di loro la toccherà avrà una visione di morte e di tortura, vedrà ciò che i bulbi hanno visto, udrà ciò che le orecchie hanno udito, sentirà ciò che le dita hanno toccato e sentirà la bocca impastarsi di sangue come i denti hanno sentito. In termini di gioco il personaggio dovrà effettuare un tiro sulla SAN (1d4/1d8) Se lo passa potrà tenere la collana indosso ma quando la toglierà subirà un danno sulla COS temporaneo che potrà essere recuperato solo con un mese di riposo. Ogni volta che lo stesso investigatore indosserà la collana dovrà effettuare un tiro sulla San (questa volta 1/1d4) Se non passerà il test perderà subito 1 punto COS e getterà la collana, in quest'ultimo caso esiste la possibilità del 30% che la collana si rompa.

Collana indiana magica :

+4 MAN e -1 COS (temporanei) ;
rigenera 1 punto magia ogni 2 round ;
1 punto danno ;
San 1/1d4 (1°volta 1d4/1d8)



Collana magica

Armi improprie

Durante l'avventura i personaggi potrebbero usare, per difendersi, delle armi non convenzionali. Per questo motivo specifico i dati di quelle che potrebbero usare.

Arma	Prob. base	Attacchi	Danni	PD
Candelotto dinamite	Lanciare	1/2	5d6/2	1
Torcia (manganello)*	25%	1	1d6+BD	15
Pala o badile	20%	1	1d10+BD	10
Piccone **	20%	1	1d6+1+BD	10
Padella	20%	1	1d3+BD	15

* Se la torcia è accesa aggiunge 1d3 di danni ma ad ogni attacco c'è il 25% di probabilità che si spenga.

** Il piccone è un'arma dotata di penetrazione speciale, in caso di penetrazione speciale si incastra nelle ossa e aggiunge 1d3 di danni)

Il barilotto di polvere da sparo da 5 Kg può essere lanciato (malus 10%) fino ad un massimo di 5 metri, o essere piazzato con la famosa scia da incendiare. Ogni 2 metri di scia corrispondono a 25gr di polvere. L'esplosione causa 1d6 di danni per ogni 25gr di polvere ancora nel barilotto.

La città fantasma

Personaggi pregenerati

Informazioni per il Custode

Per rendere più facile la vita ai Custodi, ho inserito nel modulo cinque personaggi che i giocatori possono impersonare.

Per poter rispettare il filo logico della trama, l'unico personaggio che non deve mancare è Goeffrey Mc Namarra mentre gli altri possono essere scelti o scartati senza problemi.

Osservando le schede nelle pagine seguenti si può

notare una sezione particolare: **Speciale**

In questa sezione ho inserito una capacità particolare di cui il personaggio è a disposizione, ovviamente potete applicarla solo se lo ritenete opportuno.

Specifico che tali abilità speciali sono di derivazione da un altro famosissimo gioco di ruolo.

Segue spiegazione dettagliata:

Alce che corre - Guarigione sciamanica

Alce che corre ha la capacità di poter curare le ferite riportate da lui o dai suoi compagni usando un rituale sciamanico e delle particolari erbe curative. Tre volte al giorno quindi, può sacrificare un punto magia per poter curare 1d4+2 punti ferita ma il rituale dura qualche minuto ed è quindi possibile eseguirlo solo in un momento di calma e non durante uno scontro.

Jack Cassady - Uso corde

Essendo un ottimo mandriano, Cassady è diventato espertissimo nell'utilizzo delle corde. Questo gli permette di utilizzare un'abilità particolare che lui solo ha: Uso delle corde.

Questa abilità gli permette di avere una percentuale del 70% su tutte le azioni che prevedano l'uso di corde.

Ovviamente si usa questa abilità per effettuare nodi ma si può decidere di usarla al posto di Arrampicarsi se per farlo deve aiutarsi con una corda. Come tutti i Cowboy usa le corde anche per prendere al lazo gli animali o altro.

Henry Dalton - Tiro fortunato

Henry è un tipo decisamente fortunato e, se sta usando un fucile, può decise di applicare un bonus del 20% alla sua abilità Uso fucile.

Dalton può usare questa possibilità solo tre volte al giorno sia per i colpi mirati sia per i colpi generici.

Goeffrey Mc Namarra - Uso delle armi

Pur essendo un uomo d'affari, Goeffrey ha un invidiabile pregio, impara molto in fretta ad usare qualsiasi arma.

Ha quindi un bonus gratuito del 10%.

Ad esempio, se la percentuale base prevista dal manuale per usare un Revolver cal. 32 è del 20%, Mc Namarra la userà per la prima volta in vita sua ottenendo come percentuale base 30%.

Questo vantaggio lo ottiene sia con le armi bianche sia con le armi da fuoco ma non usando pugnali, calci o testate.

Mary Sue Turner - Intuito femminile

Anche se si comporta come un rude cowboy, Sue rimane pur sempre una donna. Geneticamente possiede quello che oggi chiamiamo intuito femminile e che le permette percepire i pericoli. In termini di gioco chi interpreta Sue può dichiarare, tre volte al giorno, di essere all'erta questo le darà un bonus del 10% nei tiri in Schivare.

Sue smette automaticamente di essere all'erta dopo uno scontro, durante il sonno e se passa troppo tempo senza che accada nulla (tre ore circa)

La città fantasma

Personaggi pregenerati

Alce che corre

Professione

Scout indiano

Età

30 anni

FOR	15	DES	17	INT	13	Idea	65
COS	12	FAS	13	MAN	16	Fortuna	80
TAG	12	SAN	60	EDU	8	Conoscenze	40

Bonus al danno 1D4

Punti ferita 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Punti magia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Sanità mentale

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 99 93 94 95 96 97 98 99

Abilità

Arrampicarsi	50%	Lingua Lakota	40%	Rip. meccanica	25%
Ascoltare	40%	Nascondersi	34%	Saltare	45%
Cavalcare	70%	Nuotare	32%	Schivare	40%
Celare	20%	Orientamento	55%	Seguire tracce	44%
Geologia	10%	Pilotare canoa	45%	Storia naturale	54%
Individuare	40%	Pronto soccorso	30%		
Intrufolarsi	30%	Reputazione	10%		
Lanciare	50%	Reputaz. fra indiani	40%		
Lingua Inglese	32%	Reputaz. fra indiani	40%		



Descrizione

Fiero e coraggioso, Alce che corre è un indiano della tribù Lakota. Si trova a Bottineau in cerca di un lavoro per poter acquistare viveri per la sua famiglia e la sua tribù. Non teme i visi pallidi ed è pronto a collaborare con loro, ha già aiutato Cassady in passato. Essendo comunque un guerriero ha sviluppato bene l'abilità Schivare.

Mc Namarra gli ha promesso un compenso di 30\$ per raggiungere Sansahville, conosce abbastanza bene il sud delle Turtle mountains ma ha solo sentito parlare di Drixton City, città di minatori ma non l'ha mai visitata.

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Pugno	60%	1d3 + 1d4	tocco	1	no	no	no
Fucile Winchester cal. 30	45%	2d6	50	1	6	8	98
Score	43%	1d6 + 2 + BD	tocco	1	no	12	no
Arco indiano	60%	1d10/1d6	25/35	1/2	1	6	99

Speciale

A discrezione del Custode

Tre volte al giorno, Alce che fugge può operare una quarigione sciamanica per curare o curarsi 1d4+2 punti ferita (pagando un punto magia).

Note

Equipaggiamento

Cavallo da sella
 Stuoia indiana per sellare
 Stivali di pelle indiani
 Giacca in pelle di renna
 Score
 Coltello da caccia
 Fucile Winchester cal. 30
 80 proiettili cal. 30
 Arco indiano
 Faretra con 40 frecce
 Borraccia di pelle
 Coperta di lana indiana
 Erbe e medicamenti indiani
 Viveri per 20 giorni
 12 Dollari

Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

La città fantasma

Personaggi pregenerati

Jack Cassady Professione Cowboy Età 28 anni

FOR 14 **DES** 15 **INT** 14 **Idea** 70
COS 13 **FAS** 14 **MAN** 12 **Fortuna** 60
TAG 13 **SAN** 60 **EDU** 10 **Conoscenze** 50

Bonus al danno 1D4

Punti ferita 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 **13** 14 15 16 17 18

Punti magia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12** 13 14 15 16 17 18

Sanità mentale

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 **60**
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 99 93 94 95 96 97 98 99

Abilità

Arrampicarsi	40%	Legge	10%	Scassinare	13%
Ascoltare	35%	Lingua madre	40%	Schivare	30%
Cavalcare	60%	Nascondersi	25%	Seguire tracce	20%
Celare	26%	Nuotare	30%		
Contrattare	15%	Orientamento	50%		
Condurre mandrie	65%	Raggirare	15%		
Individuare	45%	Reputazione	44%		
Intrufolarsi	20%	Rip. meccanica	30%		
Lanciare	30%	Saltare	45%	Uso corde	70%



Descrizione

Jack è un mandriano del North Dakota, viene assoldato da Goeffrey Mc Namarra come guida per raggiungere Sansahville. Jack è un tipo riflessivo e attento, combatte con due revolver cal. 38 con le quali spara contemporaneamente. E' un esperto di corde e nodi oltre che di animali, sa esattamente cosa fare contro i lupi... sparare!

Mc Namarra gli ha promesso un compenso di 50\$ per raggiungere Sansahville, Jack conosce bene la zona ma non ha mai sentito parlare di Drixton City.

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Pugno	65%	1d3 + 1d4	tocco	1	no	no	no
Revolver cal. 38	50%	1d10	15	2	6	10	00
Coltello	40%	1d4 + 2 + BD	tocco	1	no	15	no

Speciale

A discrezione del Custode

Cassady può usare l'abilità speciale Uso corde con capacità al 70%. Può essere usato per qualsiasi azione che coinvolga delle corde.

Note

Equipaggiamento

Cavallo da sella
 Sella e finimenti
 Corda da 15 mt
 Cinturone, cappello e stivali da Cowboy
 Cappotto di lana
 Coltello da caccia
 Due revolver cal. 38
 120 proiettili cal. 38
 Borraccia
 Coperta di lana
 Bussola
 Fiammiferi
 Viveri per 20 giorni
 35 Dollari

La città fantasma

Personaggi pregenerati

Henry Dalton

Professione

Cacciatore di taglie

Età

33 anni

FOR	16	DES	13	INT	12	Idea	60
COS	15	FAS	13	MAN	10	Fortuna	50
TAG	15	SAN	50	EDU	10	Conoscenze	50

Bonus al danno 1D4

Punti ferita 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 **15** 16 17 18

Punti magia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 **10** 11 12 13 14 15 16 17 18

Sanità mentale

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 **50** 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 99 93 94 95 96 97 98 99

Abilità

Arrampicarsi	45%	Legge	40%	Saltare	37%
Ascoltare	30%	Lingua madre	50%	Scassinare	30%
Cavalcare	57%	Nascondersi	30%	Schivare	26%
Celare	30%	Nuotare	27%	Seguire tracce	35%
Contrattare	45%	Orientamento	42%	Storia naturale	20%
Convincere	35%	Pronto soccorso	40%		
Individuare	35%	Raggirare	36%		
Intrufolarsi	22%	Reputazione	20%		
Lanciare	25%	Rip. meccanica	25%		



Descrizione

Henry Dalton è un cacciatore di taglie, negli ultimi mesi c'è stato per lui un calo di lavoro e ha quindi accettato di fare da scorta a Geoffrey Mc Namarra nel suo viaggio da Bottineau a Sansahville

Mc Namarra paga 20 \$ al giorno pasti esclusi, un lavoro di tutto riposo da un pollo da spennare.

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Pugno	70%	1d3 + 1d4	tocco	1	no	no	no
Fucile Winchester cal. 30	55%	2d6	50	1	6	8	98
Coltello	20%	1d4 + 2 + BD	tocco	1	no	15	no

Speciale

A discrezione del Custode

Dalton ha la capacità di Tiro fortunato se usa un fucile e tre volte al giorno può aggiungere un 20% di probabilità sul tiro in 'Uso fucile'.

Note

Equipaggiamento

Cavallo da sella
 Sella e finimenti
 Corda da 10 mt
 Cinturone, cappello e stivali da Cowboy
 Giacca in pelle di daino
 Coltello da caccia
 Fucile Winchester cal. 30
 Borraccia
 100 proiettili cal. 30
 Coperta di lana
 Fiammiferi
 Viveri per 10 giorni
 Tabacco e cartine per sigarette
 115 Dollari

La città fantasma

Personaggi pregenerati

Goeffrey Mc Namarra Professione Uomo d'affari Età 46 anni

FOR 12 DES 12 INT 16 Idea 80
COS 14 FAS 11 MAN 11 Fortuna 55
TAG 14 SAN 55 EDU 14 Conoscenze 70

Bonus al danno 1D4

Punti ferita 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Punti magia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Sanità mentale

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 99 93 94 95 96 97 98 99

Abilità

Arrampicarsi	40%	Lanciare	25%	Storia	40%
Ascoltare	25%	Legge	50%		
Biblioteconomia	40%	Lingua madre	70%		
Cavalcare	30%	Nascondersi	10%		
Contabilità	50%	Psicologia	20%		
Contrattare	55%	Raggirare	44%		
Convicare	45%	Reputazione	55%		
Individuare	25%	Saltare	30%		
Intrufolarsi	10%	Schivare	26%		



Descrizione

Goffrey è un lungimirante uomo d'affari, ha deciso di estendere ulteriormente il tratto ferroviario che giunge a Bottineau facendolo proseguire fino a Sansahville. Purtroppo non ha ancora soldi sufficienti e cerca di limitare al massimo le spese quindi esplorerà personalmente il tratto di strada in cui dovranno correre le rotaie. Una volta tornato a casa dal suo socio Johnathan Turner decideranno sul da farsi.

Al momento deve dare giornalmente 20 \$ a Dalton. Una volta giunti a Sansahville dovrà dare 50 \$ a Cassidy e 30 a 'Alce che corre'.

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Pugno	50%	1d3 + 1d4	tocco	1	no	no	no
Derringer cal.25	40%	1d6	3	1	1	5	00
Bastone animato	35%	1d6 + BD	tocco	1	no	10	no

Speciale

A discrezione del Custode

Goeffrey è particolarmente dotato nell'uso delle armi, dispone di un bonus del 10% sul %base delle armi che usa anche per la prima volta.

Note

Equipaggiamento

Cavallo da sella
Sella e finimenti
Orologio da polso
Bombetta e stivali da Cavallerizzo
Paltò il lana nero
Bastone animato
Derringer cal. 25
Borraccia
25 proiettili cal. 25
Coperta di lana
Fazzoletto di cotone
Viveri per 10 giorni
Guanti e sciarpa di lana
1200 Dollari

La città fantasma

Personaggi pregenerati

Mary Sue Turner

Professione

Dilettante

Età

25 anni

FOR	11	DES	15	INT	14	Idea	70
COS	14	FAS	15	MAN	13	Fortuna	65
TAG	10	SAN	60	EDU	12	Conoscenze	60

Bonus al danno --

Punti ferita 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Punti magia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Sanità mentale

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 99 93 94 95 96 97 98 99

Abilità

Arrampicarsi	38%	Lanciare	43%	Scassinare	30%
Ascoltare	33%	Legge	20%	Schivare	32%
Cavalcare	55%	Lingua madre	60%	Storia	28%
Celare	20%	Nascondersi	65%		
Contabilità	25%	Nuotare	56%		
Contrattare	15%	Orientamento	20%		
Convivere	40%	Pronto soccorso	37%		
Individuare	30%	Reputazione	30%		
Intrufolarsi	70%	Saltare	35%		



Descrizione

Figlia di Johnathan Turner, socio alla pari di Goeffrey Mc Namarra, è un maschiaccio stile Calamity Jane. Esperta pistolera, lavora per il padre che ha poca fiducia nel lavoro di Mc Namarra. Mary Sue seguirà tutto quasi come uno spettatore ma in caso di necessità saprà far valere i suoi diritti (quelli di suo padre) e la sua pistola. E' un tipo piuttosto nervoso ma è capace di aiutare e fiuta il pericolo.

Non riceve compensi da Mc Namarra è stipendiata direttamente dal padre.

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Calcio	45%	1d6	tocco	1	no	no	no
Revolver cal.32	70%	1d8	15	3	6	10	00
Coltello	30%	1d4	tocco	1	no	9	no

Speciale

A discrezione del Custode

Essendo una donna, Sue è dotata dell'intuito femminile che le permette, tre volte al giorno, di ottenere un bonus del 10% in schivare (3 ore)

Note

Equipaggiamento

Cavallo da sella
 Sella e finimenti
 Specchietto
 Cinturone, cappello e stivali da Cowboy
 Cappotto il lana
 Coltello
 Revolver cal. 32
 110 proiettili cal. 32
 Borraccia
 Coperta di lana
 Fazzoletto di cotone
 Viveri per 15 giorni
 Guanti e sciarpa di lana
 500 Dollari

La città fantasma

Il diario del reverendo Logan

Anno domini 1872, 10 ottobre

Oggi ho deciso di cambiare la mia vita da semplice missionario a pastore di una comunità. Il mio amico d'infanzia Ben Drixton, ha intenzione di investire i suoi risparmi in una nuova miniera d'oro in North Dakota, poco più a nord di Bottineau e mi ha chiesto di seguirlo per diventare il prete della città che fonderà sulle Turtle mountains. Ben è un brav'uomo, morigerato e timoroso di Dio, darà un lavoro e un tetto a molte persone.

Anno domini 1872, 30 novembre

Siamo a Bottineau, amico di Drixton, Cooper, domani all'alba ci condurrà sul luogo in cui sorgerà la miniera. Sono emozionato per questa opportunità che il buon Dio mi sta donando, possa la sua luce illuminare i passi di Ben verso un prospero futuro.

Anno domini 1873, 12 gennaio

E' deciso, dai sopraluoghi e dagli scavi effettuati, la montagna promette oro in abbondanza per decenni. A primavera una squadra di boscaioli raderà al suolo una striscia di terra sulla costa della montagna per far spazio alla nuova città. Ho insistito con Ben perché la chiami Drixton City. Inizialmente era titubante poi le mie lusinghe lo hanno dissuaso. Questa estate saremo cittadini di Drixton City.

Anno domini 1873, 23 marzo

Per la prima volta ho raggiunto il luogo che ospiterà la nostra città. Il sole raggiunge la piana già al mattino presto e illumina tutta la costa della montagna, il paesaggio è meraviglioso. Ho parlato con Ben e con alcuni futuri cittadini, la chiesa verrà edificata poco più a nord della città, in una paradisiaca radura. Ben ha già deciso di volerla costruire in stile europeo, con le mura di pietre levigate, con una piccola sacrestia e con un alto campanile esterno che sia visibile dalla città. La casa del signore di Drixton City sarà stupenda.

Anno domini 1873, 13 aprile

Da qualche tempo ci siamo accorti che una tribù di indiani Pawnee delle pianure ha stabilito il suo accampamento qualche chilometro più a nord della città. Ho parlato con lo sciamano Lupo grigio che conosce la nostra lingua e ho saputo che lui e la sua tribù sono fuggiti dalle pianure a causa dell'uomo bianco. Ci sono ostili ma hanno promesso di non attaccarci se non invaderemo il loro nuovo territorio. Nei prossimi mesi cercherò di stringere con loro rapporti più amichevoli in maniera tale da poterli convertire alla nostra religione.

Anno domini 1873, 19 giugno

La città è praticamente ultimata, solo pochi lavori per terminare la chiesa e poi faremo l'inaugurazione. Gli abitanti sono ora circa una cinquantina ma, se il lavoro aumenterà nel giro di pochi anni saremo prosperi e benestanti. Gli indiani si vedono raramente, a volte qualcuno di loro si avvicina alla città per scambiare qualche manufatto d'oro con cibo e coperte. Siccome ho preso in mano le redini degli scambi, sto ottenendo, da alcuni di loro, rispetto e riconoscenza, gli altri sono ancora diffidenti o forse indifferenti al mio ruolo di pastore. Cercherò di convertirli.

Anno domini 1873, 3 luglio

L'opera di conversione è molto ardua, i Pawnee hanno convinzioni troppo radicate. Ho parlato con uno di loro per ore ieri e mi ha svelato molte sciocche superstizioni. Dice che in queste montagne, il loro sciamano ha trovato una grotta sacra e

spesso vi conduce alcuni guerrieri iper iniziarli ai segreti degli spiriti. Con alcune astute domande sono riuscito a capire la posizione della grotta. E' molto vicina alla miniera ma per il momento eviterò di invadere quel luogo con la mia presenza, potrebbero non capire le mie buone intenzioni.

Anno domini 1873, 22 luglio

I minatori e lo sciamano indiano hanno avuto un'accesa discussione, l'ingresso della grotta sacra è più vicino di quello che pensavo alla miniera. Le esplosioni causate dalla dinamite disturbano le preghiere dell'indiano che ha quindi protestato. I minatori lo hanno trattato in malomodo e il mio intervento non ha migliorato la situazione.

Anno domini 1873, 16 agosto

L'intolleranza razziale sta avendo effetti intollerabili, ieri un indiano è giunto in città per parlarmi, mi trovavo nell'ufficio di Cooper, nostro sceriffo, quando abbiamo sentito degli spari provenire dal Saloon. Siamo corsi a vedere cosa stava succedendo e abbiamo trovato l'indiano morto. McCarty e Jackson ci hanno detto che era iniziata una lite a causa dell'indiano e loro si sono solo difesi. Ho poi scoperto da Janet Sutter che l'indiano era disarmato e semplicemente mi stava cercando per delle coperte che gli avevo promesso. Ho scavato una fossa e l'ho sepolto sotto una croce cristiana nella radura vicino alla chiesa. Ho fatto tutto da solo, nessuno ha voluto partecipare, prego per quell'anima pagana morta ingiustamente. Questa domenica nella mia predica apostroferò la comunità perché episodi analoghi non capitino mai più.

Anno domini 1873, 18 agosto

Lupo grigio con una decina di Pawnee sono giunti in città questa mattina, cercavano un loro guerriero che ancora non ha fatto ritorno all'accampamento. A stento sono riuscito a contenere lo scontro ma i nostri più focosi cittadini gli hanno svelato che l'indiano è stato ucciso. Non credo che riuscirò ad evitare la guerra. Domani Ben Drixton e lo sceriffo rientreranno in città, sono scesi a Bottineau per portare un ladruncolo che hanno catturato nei giorni scorsi, ne parlerò con loro.

Anno domini 1873, 19 agosto

Ho parlato con Ben Drixton e ho capito che razza di uomo sia in realtà. Non gli importa nulla degli indiani e ha promesso di far sparare a tutti quelli che si avvicinano alla città. La chiesa, la città, la disponibilità nei confronti dei cittadini... cerca solo di comprare la redenzione della sua anima. La situazione sta precipitando e solo il buon Dio può illuminarmi il giusto sentiero da seguire per evitare lo scontro con gli indiani.

Anno domini 1873, 21 settembre

Gli indiani non si fanno più vedere, forse la loro saggezza è più grande della nostra e ci evitano. Speriamo non sia solo la calma prima della tempesta!

Anno domini 1873, 8 ottobre

Lo sceriffo Cooper ha catturato uno scout Pawnee che gironzolava poco fuori città e lo ha rinchiuso nella prigione. Ben lo ha fatto torturare atrocemente e l'indiano ha biasciato un'improbabile storia riguardante il loro sciamano Lupo grigio. Sembra che lo sciamano si fosse ritirato in montagna a pregare il grande spirito per avere una rivelazione. Dopo giorni e giorni di solitudine e digiuno, una notte senza stelle, un essere

La città fantasma

Il diario del reverendo Logan

incapucciato che poteva sembrare un uomo, gli si è avvicinato e gli ha donato una serie di fogli scritti in inglese. L'essere incapucciato gli ha spiegato come leggerli e poi è scomparso come una nuvola di passaggio. Quando Lupo grigio ha fatto ritorno al villaggio, ha parlato col grande capo Aquila Fiera davanti al fuoco sacro incitandolo a perseguire il sentiero di guerra contro i visi pallidi, il grande capo non era d'accordo e il villaggio si è diviso in due, favorevoli e contrari. La stessa notte strani bambini dall'aria paffuta e senza occhi hanno attaccato le tende uccidendo nel sonno chi non aveva odio nel cuore. Lui è fuggito appena in tempo ma la sua famiglia non si è salvata. Poteva essere dalla nostra parte e aiutarci a fermare Lupo grigio invece Drixton lo ha fatto uccidere. La guerra è appena iniziata, possano le nostre anime salvarsi dalla dannazione che meritiamo!

Anno domini 1873, 17 dicembre

Nonostante quello che ci ha riferito l'indiano catturato non abbiamo visto indiani o strani esseri aggirarsi per il paese. La neve scende copiosa e di notte gelide bufere spazzano il paese. Siamo isolati, scendere a valle è impossibile, il lavoro nella miniera è stato sospeso, i viveri scarseggiano e stanno scoppiando liti anche fra i concittadini. Devo riuscire a ristabilire la giusta atmosfera, il Natale è vicino.

Anno domini 1873, 26 dicembre

Ben è morto, lo abbiamo trovato ancora nel suo letto, il corpo è stato dilaniato da centinaia di morsi. Sembra lo abbia attaccato un lupo ma come può una di queste creature entrare in casa e morderlo nel sonno senza provocare rumori? Il demonio si insinua fra le mura delle nostre case... o opera dello sciamano?

Anno domini 1874, 3 gennaio

I lavori alla miniera sono ripresi ma un tragico imprevisto ha bloccato nuovamente tutto. Questa mattina presto, verso le 8 e mezza, il vecchio Sam Farrell è arrivato di corsa dalla miniera annunciandoci che a causa un crollo improvviso quattro minatori sono rimasti intrappolati nelle macerie. Siamo corsi subito sul posto. Nella miniera, dopo i primi duento metri, il cunicolo termina in una vasta grotta che prima non c'era. Sembra di essere sulla sponda di una collina scoscesa, in basso ci sono le tenebre, di fronte, a circa venti metri, sempre sulla sponda, c'è la prosecuzione del cunicolo originale. Dopo molte ore di lavoro non siamo riusciti a concludere nulla, di quelle povere anime intrappolate non abbiamo alcun segno, sono certamente deceduti sotto le macerie e non potrò dargli degna sepoltura. Durante le operazioni Jackson è precipitato nelle tenebre, ho sentito le sue ossa spezzarsi e un rantolo quando è atterrato. Per lui non c'era più nulla da fare, abbiamo recuperato il cadavere e siamo usciti che era già notte fonda ma è strano, forse ho perso il senso del tempo ma sarebbe dovuto essere pomeriggio inoltrato o il tramonto... qualcosa di demoniaco si nasconde in quel luogo, Dio ci protegga! Abbiamo sepolto sbrigativamente anche Jackson vicino alla chiesa e siamo tornati in città. Non abbiamo tempo di esplorare la grotta, le donne e i bambini sono indifesi ora e dobbiamo restare in città. Mi chiedo se siamo incappati nella grotta sacra degli indiani.

Anno domini 1874, 7 gennaio

Questa mattina sono andato in esplorazione nei pressi della miniera per cercare l'ingresso della grotta sacra. Ho visto lo sciamano che si è fermato davanti ad un grosso cumulo di

pietre franate da poco. L'indiano ha cercato di togliere qualche pietra ma poi se ne è andato. Credo che la frana nella miniera abbia causato la chiusura anche dell'ingresso della grotta.

Anno domini 1874, 11 gennaio

Siamo stati attaccati, decine di immondi bambini figli del demonio hanno invaso la città e hanno sterminato intere famiglie. Lo scontro è stato sanguinoso, ma li abbiamo scacciati, purtroppo in molti sono periti. Seppellirò tutti nella radura vicino alla chiesa che ormai è diventata un cimitero. Pregherò Dio perchè perdoni i loro peccati.

Anno domini 1874, 13 gennaio

Siamo stati nuovamente attaccati, oltre a quegli orrendi bambini c'erano dei guerrieri indiani e lo sciamano. Le armi da fuoco in nostro possesso hanno fatto la differenza ma le munizioni stanno scarseggiando. Lupo grigio è stato catturato, Cooper lo ha rinchiuso in cella e domani lo giustizierà. Non posso fare nulla, la mia autorità come prete non mi è di alcun aiuto. Dio perdona coloro che non sanno quello che fanno!

Anno domini 1874, 14 gennaio

Sono andato alla prigione per dare l'estrema unzione a Lupo grigio, sono ancora sconvolto.... Mentre recitavo la formula "rinunci tu al demonio" lo sciamano ha cominciato a ridere in maniera oscena, il muro dietro le sbarre, in fondo alla cella è letteralmente esploso, un essere grasso, nudo, luminescente e senza testa ne è uscito barcollando, mi tremano le mani ancora adesso, solo la fede sta impedendo alla mia mente di impazzire. Quell'essere con le mani ha morso Cooper, perchè ha delle bocche nei palmi delle mani e poi lo ha fatto avvizzire a terra di fronte ai miei occhi, sono svenuto dalla paura... Quando mi sono ripreso, l'ufficio dello sceriffo era completamente distrutto, il corpo rinsecchito di Cooper era ancora davanti a me. Io e alcuni cittadini lo abbiamo seppellito nel cimitero mentre molti stavano fuggendo a valle terrorizzati, prego il Signore perchè la neve non li ostacoli nella fuga.

Anno domini 1874, 22 gennaio

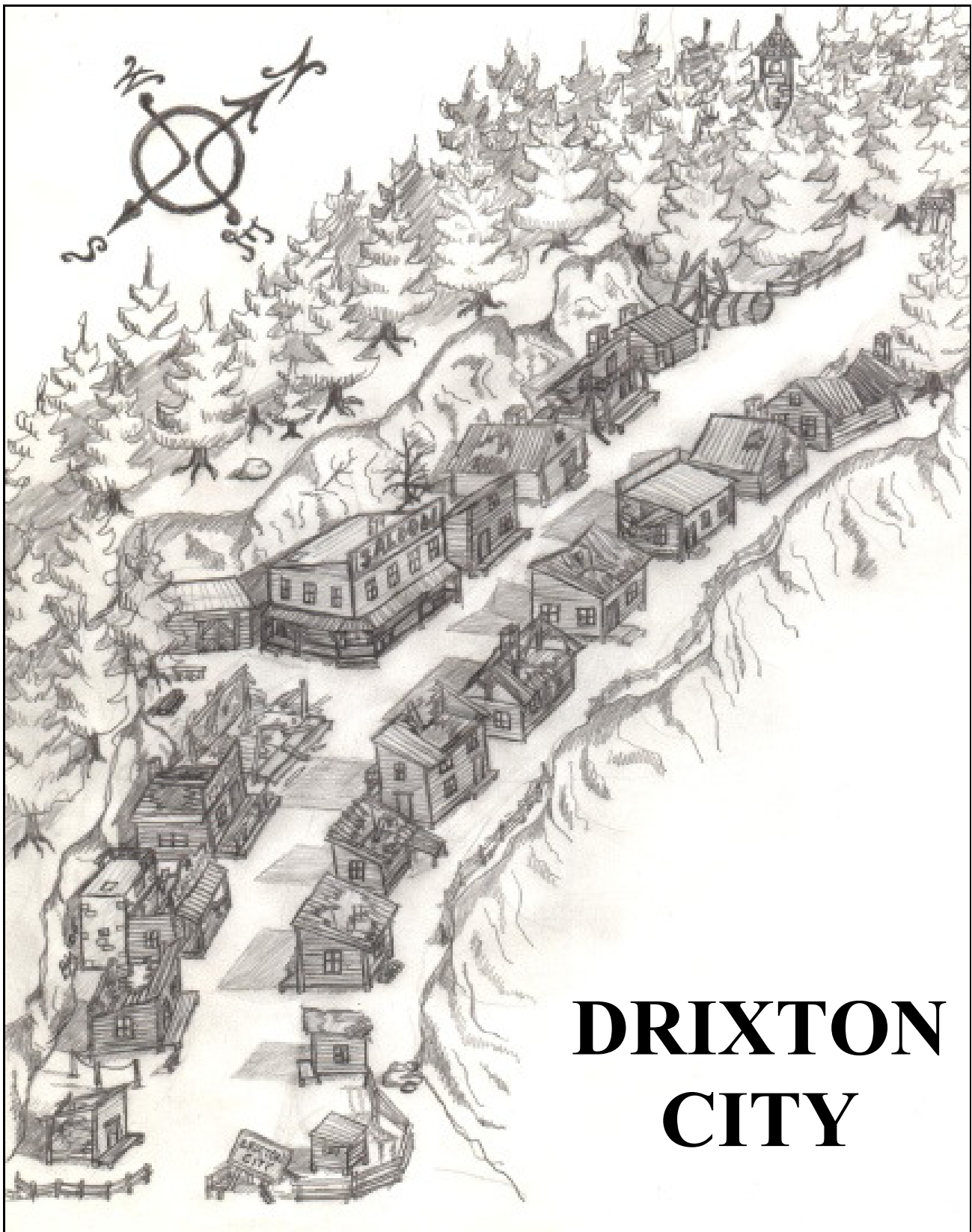
Siamo rimasti in meno di una decina a difendere le nostre case, frotte di bambini immondi e indiani ci attaccano continuamente, ne abbiamo uccisi parecchi ma sembrano non finire mai. Buon Dio questo è l'inferno, un inferno di ghiaccio e neve. La notte non dormo e nei rari momenti in cui mi assopisco il mio sonno è travagliato, incubi ricorrenti del demonio senza testa mi perseguitano. Siamo accampati nella chiesa, unico edificio di pietra, quelli di noi che piano piano vengono uccisi li seppelliamo usando gambe di tavoli o di sedie incrociati a formare le croci che spero proteggano il loro sonno eterno. Domani mattina fuggiremo con quel poco che ci è rimasto. Dio abbi pietà delle nostre anime e ci salvaci da quel demonio.

Anno domini 1874, 23 gennaio

Sono rimasto solo, rinchiuso nella sacrestia sto redigendo queste ultime righe. I miei compagni sono stati uccisi dal demone senza testa e presto toccherà anche a me. Ho troppa paura per restare ma ho troppa paura di uscire. Il mio destino è segnato... la mia fede sta vacillando e sono in preda alla disperazione... sento il tonfo di passi pesanti.... è lui, lo sento... metterò questi fogli in una bottiglia e la nasconderò nel camino.... reciterò le mie ultime vane preghiere e attenderò tremante l'angelo della morte.... Dio, perdona i miei peccati...

La città fantasma

Mappa di Drixton City

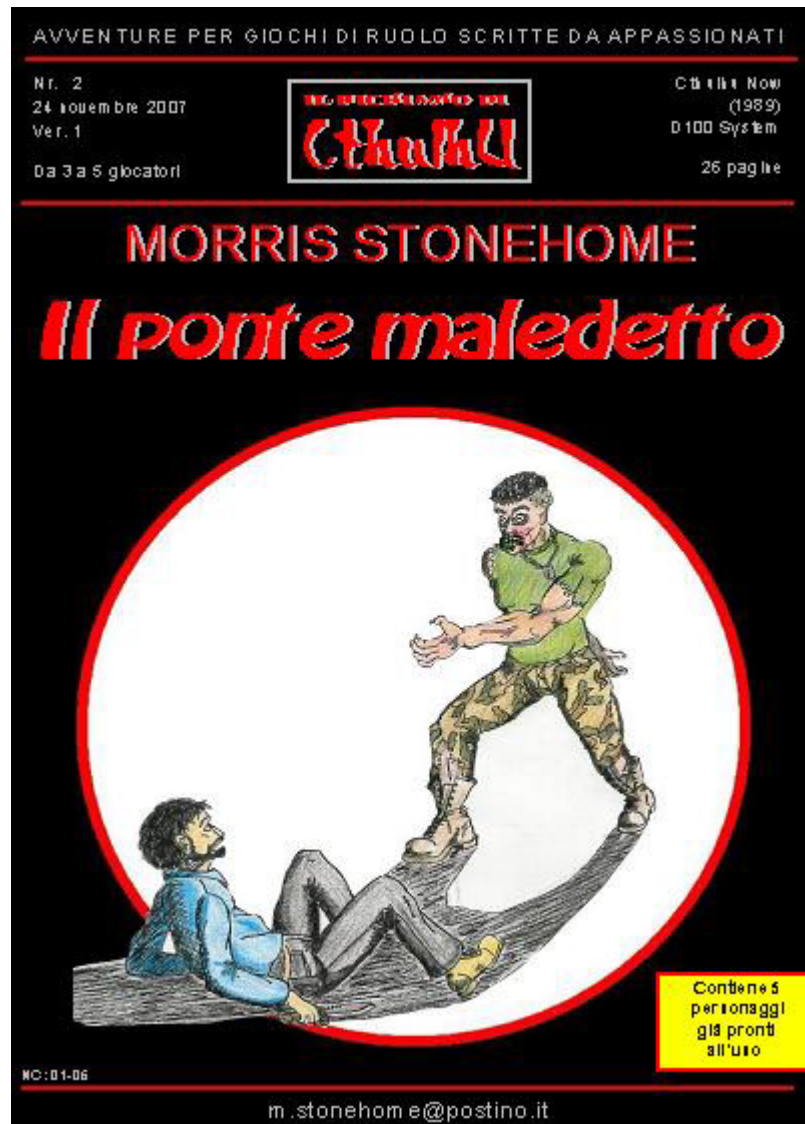


Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

Già pubblicati:



Prossima uscita:



Un caloroso ringraziamento alla comunità di

www.cthulhu.it

(staff e iscritti) per il sostegno e per
l'entusiasmo con cui hanno accolto il mio lavoro
Grazie ancora

La città fantasma

NOTA SUI DIRITTI D'AUTORE

Io sottoscritto **Biason Maurizio**, con lo pseudonimo di Morris Stonehome sono l'unico compilatore di questo modulo, non ritengo di aver leso volontariamente alcun diritto di copyright appartenente ad altre persone o società. Se qualcuno dovesse avanzare pretese su quanto scritto mi ritengo disponibile ad effettuare modifiche e/o sistemazioni del contenuto. Segnalate eventuali violazioni all'indirizzo m.stonehome@postino.it.

Il modulo avventura "**La città fantasma**" è di proprietà di Biason Maurizio che ne è il compilatore, l'impaginatore ed il disegnatore e quindi l'unico proprietario. Tutti i diritti sono riservati.

Attualmente il presente modulo è distribuito in forma gratuita e l'autore non ne percepisce alcun guadagno ma non ne esclude future variazioni.

Non è permesso riprodurre questo modulo ne parzialmente ne integralmente ed in nessuna forma senza permesso scritto dell'autore. Il permesso dell'autore non autorizza nessuno ad ottenerne profitto, a modificarne il contenuto e l'impaginazione. Se ne autorizza la distribuzione gratuita e solo nella forma integrale e SOLO previa autorizzazione. Se dovesse nascere l'esigenza di apportare modifiche o trarne vantaggi economici, l'autore ne deve essere preventivamente informato e si riserva il diritto di rifiuto a dare tale consenso.

Questo modulo può essere alterato per l'uso privato ma non se ne autorizza la diffusione se non previa autorizzazione dell'autore.

L'uso e/o la distribuzione del presente modulo implica l'accettazione di quanto sopra riportato.

In rispetto del lavoro altrui si chiede di non violare quanto sopra riportato. L'autore è comunque disposto a contrattare eventuali richieste.

Il richiamo di Cthulhu è un marchio registrato appartenente a **Caosium Inc.**, il suo utilizzo NON intende violare la proprietà o infrangere diritti su tale marchio.

Il contenuto del modulo "**La città fantasma**" NON è materiale ufficialmente approvato per **Il richiamo di Cthulhu**.

Prima versione del 06/08/2007

File PDF generato il 24/09/2007

La città fantasma

La città fantasma

di Morris Stonehome

**AVVENTURA PER "IL RICHIAMO DI CTHULHU"
(SISTEMA D100) AMBIENTATA NEL 1881**

Un gruppo di cowboys sta attraversando le Turtle mountains nel North Dakota ma improvvisamente vengono sorpresi da una tempesta di neve. La città di Drixton City è ad un paio di miglia sulla sponda della montagna e può offrire un buon riparo ma è abbandonata!

Questa "Ghost Town" era una città di minatori ma qualche cosa di blasfemo e maligno ha fatto fuggire gli abitanti.

Cosa si nasconde al suo interno e nella vicina miniera?

Saranno gli investigatori a scoprirlo.



Questo modulo contiene cinque schede personaggio precompilate