

AVVENTURE PER GIOCHI DI RUOLO SCRITTE DA APPASSIONATI

Nr. 2  
04 dicembre 2008  
Ver. 1

Da 3 a 5 giocatori

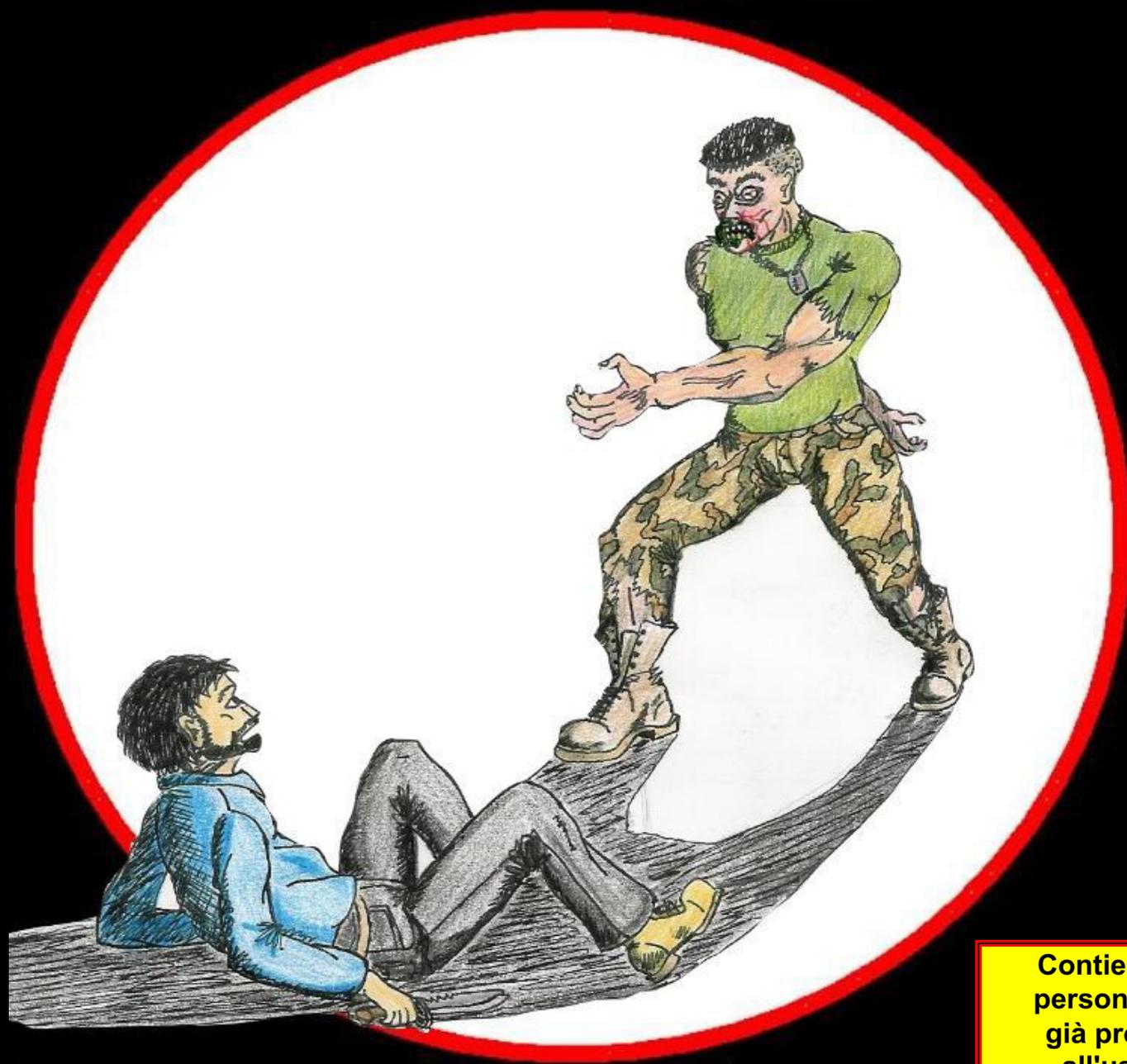


Cthulhu Now  
(1989)  
D100 System

32 pagine

**MORRIS STONEHOME**

# ***Il ponte maledetto***



Contiene 5  
personaggi  
già pronti  
all'uso

NC: 01-05

[m.stonehome@lycos.it](mailto:m.stonehome@lycos.it)





---

# *Il ponte maledetto*

*di Morris Stonehome*

---

Numero 2 - 04 dicembre 2008

AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO  
"IL RICHIAMO DI CTHULHU"  
(SISTEMA D100)  
AMBIENTATA NEL 1989  
Da 3 a 5 giocatori  
[m.stonehome@lycos.it](mailto:m.stonehome@lycos.it)

# ***Il ponte maledetto***

# Il ponte maledetto



Numero 2 del 04 dicembre 2008  
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:

*Nessun beta test effettuato*

Contatto con l'autore  
[m.stonehome@lycos.it](mailto:m.stonehome@lycos.it)

La presente avventura fa parte di una collezione che l'autore pubblicherà periodicamente grazie al riscontro positivo ottenuto dal pubblico. L'autore ringrazia per la collaborazione fino ad ora ottenuta e chiede una vostra opinione anche su quest'ultima opera.

## Introduzione al modulo

Ben ritrovati,

Eccoci al secondo modulo avventura di mia creazione, dopo i commenti ricevuti per il primo, spero che anche questo sia di vostro gradimento.

Chiedo scusa per l'enorme ritardo con cui questo scenario è stato pubblicato, purtroppo ho la sensazione che i miei giocatori non siano più interessati a partecipare alle sessioni sia di Cthulhu sia di D&D.... credo che loro siano cresciuti.

Chiedo quindi a voi che giocherete questa avventura di darmi un parere il più obiettivo possibile sia sui pregi sia sui difetti della trama e dell'ambientazione.

Dopo questa triste premessa vi anticipo che i prossimi due scenari avranno scadenze decisamente più brevi e probabilmente il primo vedrà la luce già nei primi mesi del prossimo anno. Sono già stati testati negli scorsi anni e non necessitano di particolari sistemazioni.

Ringrazio la comunità di Cthulhu.it e coloro che hanno scaricato, commentato e giocato al mio primo lavoro.

A presto!

*Morris Stonehome*

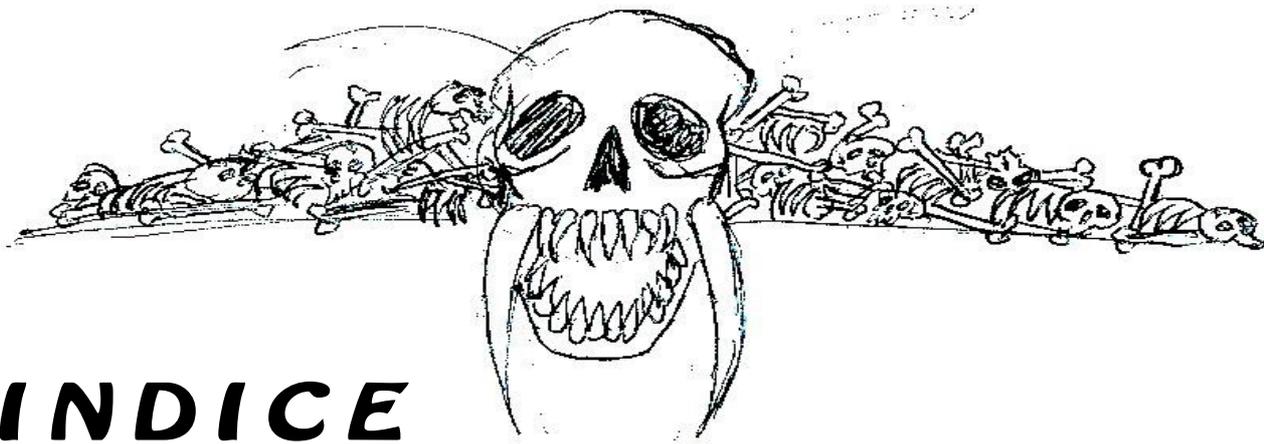
## ATTENZIONE

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

**Buon divertimento!!!**

# ***Il ponte maledetto***

# Il ponte maledetto



## INDICE

Introduzione al modulo, Crediti .....	5
Indice, Abbreviazioni usate nel testo .....	7
Presentazione, Introduzione, Coinvolgimento .....	8
Introduzione per i giocatori, L'arrivo, Le indagini .....	9
L'insediamento a valle, Il cantiere, La città di Taos .....	9
Bar ristorante "Los Amigos", Santa Fè e Rio Grande, Reclutare Alan Brent, Chi sa cosa .....	10
Esplorando il canyon, Il villaggio tribale, Cosa succede al ritorno? .....	12
Due morti, Primo scontro, Scontro finale, Epilogo, Premio finale .....	13
Indigeni e Mostri .....	14
Personaggi non giocanti .....	17
Mezzi di trasporto e Lista della spesa .....	19
Pagina di supporto per il Custode .....	20
Personaggi pregenerati .....	22
Scheda pregenerata - Daryl Chambers .....	23
Scheda pregenerata - Fabian Grant .....	24
Scheda pregenerata - Felipe Jimenez .....	25
Scheda pregenerata - Charles Manninger .....	26
Scheda pregenerata - Burt Simmons .....	27
Mappa del New Mexico per i giocatori (handout) .....	28
Collana .....	29
Nota sui diritti d'autore .....	30

### 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*

# Il ponte maledetto

di Morris Stonehome

## Presentazione

Avventura per "The Call of Cthulhu" (1990)

L'avventura che segue è di mia completa ideazione, dell'omonimo racconto di Richard Martin Stern sono stati mantenuti solo alcuni nomi ed il luogo dei fatti. Si tenga conto che la disposizione delle città e del canyon sono state reinventate quindi la mappa in fondo a questa pagina che è palesemente falsa e contiene anche qualche "buco" logico, accettatela com'è, serve solo a dare un'idea del luogo. Probabilmente esiste già una strada che congiunge le città citate ma questa è una realtà parallela e quindi qualsiasi cosa è possibile... attenti, gli antichi vi stanno osservando...

## Introduzione

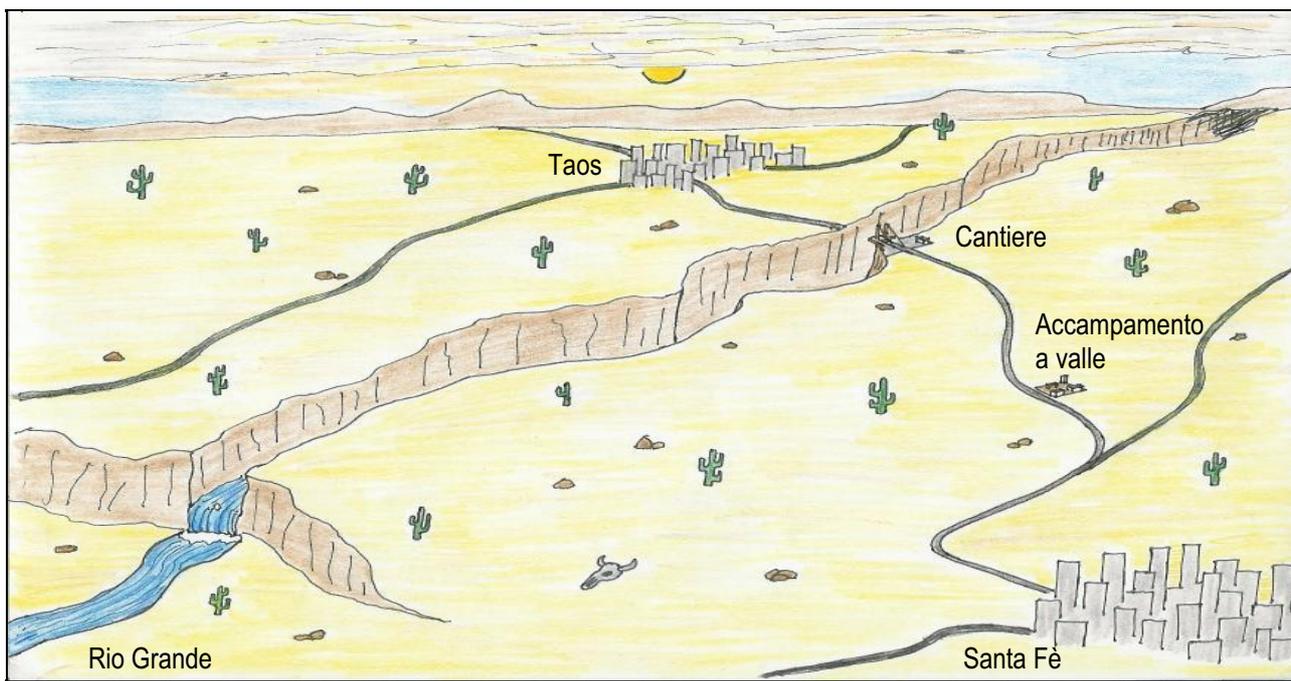
New Mexico, montagne rocciose. Una nuova autostrada dovrà unire Santa Fe alla contea di Taos, da anni i lavori proseguono senza problemi rilevanti, la strada ormai si inerpica sulle montagne fino a giungere alla gola di Taos ma i lavori per il ponte che dovrà attraversarla sono ad un punto morto. Qualsiasi sforzo per poterlo costruire viene vanificato dalle forti correnti ascensionali provenienti dal profondo canyon e da fenomeni anormali. Solo un troncone dello scheletro del ponte si sporge nel vuoto per una trentina di metri. I lavori proseguono solo a valle dove gli operai stanno costruendo le infrastrutture (cartellonistica,

guardrail, ecc...) ma hanno quasi terminato e costruire il ponte è divenuto quanto mai urgente, l'assicurazione della Bedford Roads incalza e il ministero dei trasporti invia continuamente diffide alla società!

## Coinvolgimento

Un'eventuale interesse da parte degli investigatori può essere destato dal nome del canyon (legato a qualche avventura precedente) oppure un personaggio architetto o ingegnere può essere consultato dall'ente statale per effettuare i lavori. Più semplicemente i giocatori potrebbero vedere a notte fonda lo speciale della CNN che ripropone alcuni momenti dell'ultima catastrofe avvenuta durante i lavori (corpi orribilmente mutilati, lo strano ululato del vento, un'immagine sfocata che riporta loro alla memoria una strana creatura già incontrata). I consigli di cui sopra potrebbero essere anche coesistenti, al Custode la scelta o la nuova idea di coinvolgimento.

Se si vuole affrontare l'avventura con i personaggi pregenerati, considerate che Daryl Chambers ingegnere, Charles Manninger ingegnere e Fabian Grant geologo, vengono contattati dalle Bedford Roads per studiare la situazione del Canyon e per trovare una soluzione al problema delle correnti ascensionali. Una volta giunti a Santa Fe i due tecnici conoscono Felipe Jimenez e Burt Simons due degli operai appena assunti nel cantiere.



New Mexico: Mappa reinventata del luogo dei fatti.

# Il ponte maledetto

## Introduzione per i giocatori

Siamo nel luglio 1989, la Bedford Roads è la ditta a cui è stato affidato l'appalto per la costruzione della nuova mastodontica 'arteria' che collegherà la contea di Taos alla città di Santa Fè (ovviamente non quella in argentina). I lavori stanno procedendo regolarmente da circa tre anni oggi però, la costruzione del ponte sembra impossibile. Parecchi operai sono morti colti, mentre camminavano sulle travi, dalle improvvise folate di vento che soffia dal fondo del canyon a più di 70 miglia orarie facendoli precipitare. Altri operai sono scomparsi durante la notte e sono poi stati ritrovati morti appesi alle travi di sostegno del ponte. A peggiorare il tutto si vocifera spesso della scomparsa del primo ingegnere a cui erano stati affidati i lavori (Robert Emmerich) e di un gruppo di operai che lavoravano con lui durante il sopralluogo. A causa di questi "incidenti", come li considera la Bedford Roads, gli operai sopravvissuti hanno abbandonato il posto ma anche i loro sostituti non resistono molto e fuggono. Oramai è da circa sei mesi che i lavori sono praticamente fermi. I pochissimi addetti rimasti sul posto si sono insediati una decina di chilometri a valle abbandonando il cantiere adiacente il ponte.

## L'arrivo

Gli investigatori giunti a Santa Fè verranno accolti dall'ingegnere capo Sam Taylor e verranno invitati a proseguire il viaggio su un autobus di proprietà della Bedford Roads, che condurrà fino all'accampamento sia loro, sia alcuni nuovi operai. Taylor sarà molto gentile con i personaggi e risponderà a tutte le domande con sicurezza e precisione (Vedi paragrafo "Chi sa cosa"). Il viaggio sarà comodo e non troppo lungo, si avrà tutto il tempo di parlare con Taylor. Se usate i personaggi pregenerati tenete presente che i due ingegneri e il geologo giungono in aereo a Santa Fè mentre i due operai sono già lì e fanno parte di un gruppo di nuovi assunti. La strada che porta all'accampamento è poco trafficata ma comunque asfaltata.

## Le indagini

Nell'insediamento gli investigatori avranno la possibilità di parlare con tutti i "residenti", le indagini però saranno quasi un buco nell'acqua, tutto ciò che verranno a sapere riporterà comunque alla gola di Taos come fonte del problema ma forse lo sapevano già. Per questa parte consultare il paragrafo "Chi sa cosa".

Ci si augura che terminate le indagini, i giocatori converranno che l'unica soluzione è raggiungere il fondo del crepaccio.

Alan Brent (vedi paragrafi relativi), pilota d'elicotteri assunto dalle Bedford Roads, potrebbe essere disposto a far sorvolare la gola con l'elicottero ma solo mantenendo una discreta distanza dallo stesso, accetta comunque di atterrare nei pressi del cantiere adiacente al ponte. L'elicottero può trasportare quattro persone oltre al pilota.

## L'insediamento a valle

L'insediamento a valle è costituito da container, roulotte e da alcune baracche di legno, poco distante è stata costruita una piazzola di atterraggio per elicotteri e una piccola officina meccanica. Uno dei container è adibito ad infermeria, ci lavora il dottor Howard Price. Un altro container funge da bar, al suo interno si possono trovare gli operai rimasti e, di sera, anche Alan Brent. Il barista si chiama Steve Rosenberg. Viveri e acqua sono garantiti da una carovana di camion che, partendo da Santa Fe, settimanalmente raggiunge l'insediamento sfruttando la strada già costruita. In questo luogo si trovano circa una cinquantina di persone per la maggior parte operai e carpentieri. Il responsabile è l'ingegnere Sam Taylor affiancato dall'ingegnere Carl Zabinski e dal capocantiere Jud Wilder. Un container piuttosto grande è adibito ad ufficio degli ingegneri, all'interno oltre alle mappe della zona, c'è un apparecchio radio, le ricetrasmittenti sono state consegnate a Sam Taylor, Carl Zabinski, Howard Price, Jud Wilder e Alan Brent. Nel garage ci sono alcune Jeep, l'unico elicottero disponibile è pilotato dall'ex berretto verde Alan Brent. Una baracca è adibita a magazzino, all'interno è possibile trovare pale, picconi, un martello pneumatico, scope, secchi, spranghe di metallo, cassette ricolme di attrezzi da lavoro, elmetti da cantiere, tute, scarponi e guanti da lavoro, qualche borraccia ed infine due pistole lanciarazzi (di segnalazione) con venti razzi. I personaggi potranno usufruire degli alloggi per gli operai che sono rimasti vuoti.

## Il cantiere

Il campo vicino al ponte in costruzione è in completo abbandono, chiunque si rifiuta di tornarci. In questo ventoso e polveroso luogo, rimangono solo poche baracche e qualche tenda. Nelle baracche ci sono ancora alcuni attrezzi da lavoro, un cavo d'acciaio arrotolato su una bobina (500 mt circa), una jeep Renegade non funzionante e senza carburante (test in rip. Meccanica con malus 30%). Sotto una tenda è rimasto un serbatoio contenente circa 60 litri d'acqua pulita (anche se calda a causa del sole). A discrezione del Custode, se i personaggi esploreranno il cantiere fra il crepuscolo e l'alba, verranno attaccati da 1D4 di Beati di Shub-Niggurath (vedi scheda) che vedranno uscire dal crepaccio. Lo scheletro del ponte sporge per una trentina di metri, esplorarne le travi comporta ai giocatori vari test in Arrampicarsi, saltare e DESx5, vari Malus possono essere applicati se il Custode dovesse decidere di sorprendere gli investigatori con raffiche di vento. Fare l'equilibrista è pericoloso, senza corde di sicurezza è un suicidio!

## La città di Taos

Taos è la capitale dell'omonima contea. La città conta circa ventimila abitanti sono diffidenti nei confronti degli stranieri e tenderanno ad ingorarli. Per poter raggiungere Taos è necessario aggirare

# Il ponte maledetto

il canyon o sorvolarlo. L'unico posto dove eventualmente potranno avere informazioni è il bar ristorante "Los Amigos"

## Bar ristorante "Los Amigos"

In questo trasandato pub, la gente addolcita dall'alcool sembra essere piuttosto loquace. Da loro si potranno però conoscere solo biascicate leggende di ululati provenienti dalla gola o di strani esseri come Uomini-mouflones o di grossi uccelli con la testa di cavallo. Tutto avrà però l'aria di essere favole per bambini.

Qualcuno ricorda anche che circa un anno prima circolava in città un uomo, forse uno studioso, che cercava informazioni sulla gola, da una eventuale descrizione, si può riconoscere l'uomo come Robert Emmerich.

## Santa Fè e Rio Grande

Gli investigatori potrebbero cercare informazioni anche a Santa Fè ma non riusciranno ad apprendere molto più di quello che già sanno.

Essendo una città moderna, è possibile trovare quasi tutto dall'attrezzatura sportiva (gommoni da fiume, mazze da baseball, attrezzatura per scalate, ecc... vedi "Pagina di supporto per il Custode") agli attrezzi da lavoro, il Custode può deciderne il limite. Se i giocatori sono sprovvisti di armi, date loro la possibilità acquistarle, possono però trovare solo fucili da caccia e pistole, con prezzo maggiorato del 10% rispetto a quanto riportato sul manuale.

Alla cascata che segna l'uscita del fiume dal canyon non ci sono particolari informazioni da recuperare, può essere solo una probabile via di accesso.

## Reclutare Alan Brent

Se e quando gli investigatori cercheranno di parlare con Brent lo troveranno di sera o nelle pause nel container-pub, di giorno è in officina e di notte dorme nella sua roulotte vicino all'officina stessa. Se sta lavorando all'elicottero li scaccerà dicendo di aspettare la pausa quando andrà al pub. Qualsiasi frase gli si rivolga però egli dirà che lui non parla con le pappe-molli, se i giocatori insistono li sfiderà a braccio di ferro. (x il Custode: fate vincere gli investigatori al secondo o terzo tentativo). Una volta battuto, Brent sarà molto più disponibile nei confronti dei personaggi e accetterà anche di portarli in elicottero.

Dei problemi del cantiere sa poco e si rifiuterà di passare sopra la gola col suo elicottero dato che ha già rischiato più di una volta di precipitare.

L'ex berretto verde sarebbe veramente comodo da reclutare per esplorare il fondo del canyon, la sua esperienza militare e la sua abilità tattica lo fanno un vero e proprio mastino da guerra. Sarà in primis Taylor a consigliare ai personaggi di farsi aiutare da Brent, se rifiutano sarà Brent ad unirsi spontaneamente a loro. Il pilota potrà sfoggiare le sue abilità di rematore, nuotatore e scalatore in modo da convincere i giocatori a farsi aiutare da lui. Una volta unitosi al gruppo, Brent diverrà pian piano sempre più succube dei sacerdoti che vivono

sul fondo del canyon, in quanto riescono facilmente a manipolarne la mente annebbiata dall'alcool. Nonostante tutto Alan si accorge che qualcuno sta cercando di controllarlo mentalmente ma non lo dirà agli investigatori, combatterà fino alla fine con grande spirito. Brent si rilasserà solo dopo la probabile morte del gran sacerdote, e questo sarà il momento in cui la sua mente cadrà definitivamente in mano a Shub-Niggurath il quale ne farà un suo pericoloso servo.

## Chi sa cosa

Nel cantiere le cinquanta persone rimaste sono prevalentemente operai, molti sono di origine messicana. Ecco un elenco delle informazioni che si possono ottenere:

### Ing. Sam Taylor

- Robert Emmerich e alcuni operai fecero un sopralluogo alla gola circa un anno fa ma sono scomparsi e di loro non si hanno più notizie, la polizia ha addirittura chiuso il caso.

- Le forti correnti ascensionali presenti impediscono i lavori del ponte.

- La gola di Taos è molto profonda, lui stima circa 300 metri, il vento soffia dal fondo con punte massime di 70 miglia orarie, il crepaccio è largo 200 metri, sul fondo scorre il Rio Grande, nessuno ha mai esplorato il fondo ed è sopravvissuto, laggiù ci sono delle correnti troppo forti per essere affrontate.

- Qualcosa di strano succede a chi sta troppo tempo vicino al dirupo, parecchi operai sono già morti.

- Carl Zabinski è l'ingegnere che aiuta Taylor.

- Il capo cantiere è Jud Wilder, il medico è Howard Price.

- Gli operai sono spaventati, chi non è ancora fuggito, si rifiuta di tornare al cantiere.

- Alan Brent è un alcolizzato ma una volta era un capitano dei berretti verdi.

- La Bedford Roads è molto adirata per i ritardi e Taylor teme di essere sostituito o peggio, licenziato perché non all'altezza del compito.

### Ing. Carl Zabinski

- Robert Emmerich e alcuni operai fecero un sopralluogo alla gola circa un anno fa ma sono scomparsi e di loro non si hanno più notizie, la polizia ha addirittura chiuso il caso.

- Le forti correnti ascensionali presenti impediscono i lavori del ponte.

- La gola di Taos è molto profonda, il vento soffia dal fondo con punte massime di 70 miglia orarie, il crepaccio è largo 200 metri, sul fondo scorre il Rio Grande.

- Qualcosa di strano succede a chi sta troppo tempo vicino al dirupo, parecchi operai sono già morti.

- Il capo ingegnere è Sam Taylor, il capo cantiere è Jud Wilder, il medico è Howard Price.

- Gli operai sono spaventati, chi non è ancora fuggito, si rifiuta di tornare al cantiere.

- Alan Brent è un alcolizzato ma una volta era un capitano dei berretti verdi.

# Il ponte maledetto

## Doc. Howard Price

- Robert Emmerich e alcuni operai fecero un sopralluogo alla gola circa un anno fa ma sono scomparsi e di loro non si hanno più notizie, la polizia ha addirittura chiuso il caso.
- Le forti correnti ascensionali presenti impediscono i lavori del ponte.
- La gola di Taos è molto profonda, il vento soffia dal fondo con punte massime di 70 miglia orarie, il crepaccio è largo circa 200 metri, sul fondo scorre il Rio Grande.
- Qualcosa di strano succede a chi sta troppo tempo vicino al dirupo, parecchi operai sono già morti.
- Il capo ingegnere è Sam Taylor, il capo cantiere è Jud Wilder.
- Carl Zabrinski è l'ingegnere che aiuta Taylor.
- Gli operai sono spaventati, chi non è ancora fuggito, si rifiuta di tornare al cantiere.
- Alan Brent è un alcolizzato ma una volta era un capitano dei berretti verdi.
- Dalle autopsie fatte ai cadaveri risulta che la causa principale delle morti sia il dissanguamento, anche per quelle che sembrano suicidi.

## Alan Brent

- Robert Emmerich e alcuni operai fecero un sopralluogo alla gola circa un anno fa ma sono scomparsi e di loro non si hanno più notizie, la polizia ha addirittura chiuso il caso.
- Le forti correnti ascensionali presenti impediscono i lavori del ponte.
- A causa delle correnti non si può sorvolare la gola con l'elicottero, Brent ci ha provato più volte ed ha sempre rischiato di precipitare.
- La gola di Taos è molto profonda, il vento soffia dal fondo con punte massime di 70 miglia orarie, il crepaccio è largo 200 metri, sul fondo scorre il Rio Grande.
- Qualcosa di strano succede a chi sta troppo tempo vicino al dirupo, parecchi operai sono già morti.
- Il capo ingegnere è Sam Taylor, il capo cantiere è Jud Wilder, il medico è Howard Price.
- Carl Zabrinski è l'ingegnere che aiuta Taylor.
- Gli operai sono spaventati, chi non è ancora fuggito, si rifiuta di tornare al cantiere.
- Nel container pub servono un pessimo whisky ma è l'unica cosa alcolica che valga la pena bere in questo posto.
- Price è un medico ed un rompiscatole.
- Sam Taylor è un rammollito, se quelli della Bedford Roads lo licenzieranno potranno solo migliorare la situazione.

## Steve Rosenberg

- Robert Emmerich e alcuni operai fecero un sopralluogo alla gola circa un anno fa ma sono scomparsi e di loro non si hanno più notizie, la polizia ha addirittura chiuso il caso.
- Le forti correnti ascensionali presenti impediscono i lavori del ponte.
- Il capo ingegnere è Sam Taylor, il capo cantiere è Jud Wilder, il medico è Howard Price.

- Carl Zabrinski è l'ingegnere che aiuta Taylor.
- Gli operai sono spaventati, chi non è ancora fuggito, si rifiuta di tornare al cantiere.
- Alan Brent è un alcolizzato ma una volta era un capitano dei berretti verdi.

Solo dopo il ritorno dal fondo del canyon, Steve rivelerà ai giocatori che:

- Sam Taylor è diventato strano, a volte si siede al bar e sembra dormire ad occhi sbarrati, altre volte sembra parli da solo.

## Gli operai e Jud Wilder

Gli operai del cantiere sono per lo più di origine messicana, il loro inglese non è perfetto ma riescono a farsi capire (avete presente Speedy Gonzales?) Molti di loro sono spaventati dai fatti avvenuti al cantiere e si rifiutano di tornarci, conoscono vecchie leggende locali.

Jud Wilder e tutti gli operai sanno che:

- Robert Emmerich e alcuni operai fecero un sopralluogo alla gola circa un anno fa ma sono scomparsi e di loro non si hanno più notizie, la polizia ha addirittura chiuso il caso.
- Le forti correnti ascensionali presenti impediscono i lavori del ponte.
- La gola di Taos è molto profonda, il vento soffia dal fondo con punte massime di 70 miglia orarie, il crepaccio è largo 200 metri, sul fondo scorre il Rio Grande.
- Alan Brent è un alcolizzato ma una volta era un capitano dei berretti verdi.
- Il capo ingegnere è Sam Taylor, il capo cantiere è Jud Wilder, il medico è Howard Price.
- Carl Zabrinski è l'ingegnere che aiuta Taylor.

Gli operai di origine messicana (il 60%) sanno anche che:

- Antiche leggende locali parlano di strani ululati provenienti dal canyon che di notte si diffondevano per il deserto, i loro nonni ne erano spaventati e i gringos che hanno cercato di esplorare il fondo della gola ne sono sempre usciti cadaveri trascinati dal fiume. "*La boca del Diablo*" la chiamano, alcuni ancora più anziani dicono che i loro bis nonni raccontavano che prima della guerra di secessione, per il deserto vagavano strani demoni pelosi in cerca di carne umana. Questa però è forse solo una storia per far star buoni i mouchachos.

Alcuni nomi che potrebbero venir utili se i personaggi chiedono il nome all'operaio:

Se sono americani: John Smith, Phil Brown, Carl Johnson, Frank Turner, Bruce Baker, Mike Burton, Clark Jackson, Mark Reed, Jason White.

Se sono di origine messicana:

Pablo y Ramirez y Garcia y Sovares y Gonzales y Gutierrez y Sancez y...

Usate comunque nomi come Alvaro, Pedro, Pablo, Ramon, Ignachis, Gustavo, Roberto, Edoardo, Gomez, José, Paco, Manuel, Francisco, Carlos, ecc...

# Il ponte maledetto

## Esplorando il canyon

Indipendentemente dalla direzione da cui giungono sul fondo i personaggi, il primo essere vivente che incontrano è l'ingegnere scomparso Robert Emmerich (vedi scheda). Emmerich spiegherà loro cosa gli è successo e se necessario darà particolari su ciò che ha scoperto relativamente al villaggio tribale e ai loro riti. Maggiori informazioni su come raggiungere il fondo della gola e sul villaggio sono esplicitate nella "Pagina di supporto per il Custode"

## Il villaggio tribale

Su una delle rive del fiume, addossato alla parete rocciosa, c'è un villaggio costituito principalmente da capanne e tende. Appena fuori dal villaggio, ad una decina di metri dalla parete rocciosa, una piramide di pietre sostiene un grosso oggetto a più di quattro metri d'altezza coperto da teli e stuoie. Per il Custode: nel villaggio gli abitanti sono 60 (esclusi i sacerdoti).

Dal capannello di tende, piccole scie di fumo salgono da focolari nascosti, l'aria è stranamente ferma, non c'è un filo di vento ma lo si sente fischiare fra le rocce decine di metri più in alto. Sia di giorno sia di notte il posto resta piuttosto buio, di giorno la luce raggiunge solo la piramide di pietre. Sulla parete rocciosa dietro il villaggio si possono notare alcune rientranze che fanno presupporre siano imboccature di grotte, questi anfratti si possono trovare solo in prossimità del villaggio. Ogni volta che i personaggi si muoveranno avranno il 50% di probabilità di incappare in 1D4 + 1 di guerrieri.

**Le grotte:** Le grotte dietro il villaggio sono poco più di buchi nella parete, ogni buco ha un diametro massimo di 2 mt ed è scavato per la profondità di 4 o 5 metri. Ognuna di queste grotte è abitata da 1D4 di Beati di Shub-Niggurath.

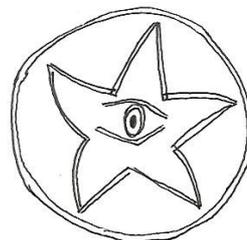
**Tende e capanne:** Ogni abitazione occupa una superficie non superiore ai tre metri quadri, all'interno di ogni capanna c'è il 60% di probabilità di trovare una donna indigena che non esiterà ad attaccare.

**Centro del villaggio:** Al centro del villaggio c'è un orrendo totem formato principalmente da orribili bocche, occhi sproporzionati e tentacoli contorti, la sola vista causa una perdita di punti sanità pari a 0/1D4. Di fronte al totem c'è la capanna più grande del villaggio: il tempio.

**Capanna tempio:** All'interno ci sono sei sacerdoti più il gran sacerdote. Nel centro della capanna c'è un altare di pietra sporco di sangue raggrumato e si sta compiendo un sacrificio umano.

**La lente:** La piramide di pietre sostiene una grossa lente concava coronata da una serie di specchietti. La piramide è guardata a vista da tre guerrieri e solo sconfiggendoli sarà possibile esaminarla. Se i personaggi vorranno distruggere la lente non ci

riusciranno, i proiettili addirittura rimbalzano. Per ogni colpo lanciate un d100, ignoratene il risultato per i primi due ma se tenderanno di sparare tre o più inutili colpi, considerate il 30% di probabilità che un investigatore venga colpito da un colpo di rimbalzo (danno dimezzato). Attenzione, gli spari attireranno tutti i guerrieri rimasti nel villaggio!



## Cosa succede al ritorno?

Una volta che i personaggi avranno esplorato il fondo del canyon e sconfitto la tribù, penseranno di aver risolto il problema ma in realtà non è così.

Il primo problema che dovranno affrontare è come uscire dalla gola, il secondo è come trasportare Emmerich.

Appena rientrati nell'accampamento a valle, Brent si allontanerà dicendo di dover controllare il suo elicottero mentre Zabinski andrà loro incontro per avvisarli che alcuni strani esseri alati sono usciti dalla gola e ora di notte attaccano l'insediamento.

Per il Custode: Durante l'assenza dei personaggi il sacerdote Plaxtalan è uscito dalla gola trasportato dai Byakhee ed ha attaccato mentalmente nel sonno Taylor che ora è sotto l'influenza sua e di Shub-Niggurath. Quando gli investigatori gli diranno che il problema sul fondo del canyon è risolto cercherà di sapere che fine ha fatto la lente (e questo, se i giocatori sono attenti, lo tradirà).

Anche Alan Brent è sotto l'influenza del grande antico ed è stato lui a informare Taylor della lente via radio appena uscito dal canyon. Taylor sa che gli investigatori hanno lo scettro d'oro (vedi scheda del Gran Sacerdote) che è la chiave per far funzionare la lente e cercherà quindi di impossessarsene per consegnarlo al suo padrone.

## Due morti

La prima notte dopo il ritorno dei personaggi passa tranquilla, il giorno seguente però verranno trovati i resti di Carl Zabinski e di un operaio nei pressi del sebatoio dell'acqua, i loro corpi sono completamente squarciati dall'inguine fino alla giugulare (SAN 0/1D4). Il dottor Price dirà inizialmente che le ferite, a causa della loro irregolarità, sembrano inferte dagli artigli di puma. Chiederà comunque che i corpi vengano portati in infermeria. Sul luogo, se ispezionato, i personaggi troveranno una borraccia di pelle contenente una stragna acqua giallastra e maleodorante. La cosa più furba è far analizzare l'acqua al dottor Price e controllare che nessun operaio beva acqua dei serbatoi. In caso contrario 1d8 + 2 di loro sarà infetto e genererà un essere dal ventre quando un sacerdote (Plaxtalan) lo evocherà.

Durante il resto del giorno i personaggi possono

# Il ponte maledetto

guardarsi in giro per cercare indizi o semplicemente aspettare la notte, il Custode dovrà aver cura però di far trovare un coltello da caccia con la punta spezzata (un test in INTx5 rivelerà che è quello di Brent) vicino all'elicottero o in giro per l'insediamento. Durante tutto il giorno Brent è introvabile, sembra scomparso nel nulla e nessuno lo ha visto.

## Primo scontro

La sera, subito dopo cena, il dottor Price manderà un operaio a chiamare urgentemente gli investigatori. Giunti all'infermeria Price li farà entrare velocemente, scaccerà l'operaio e dopo aver guardato fuori dal container chiuderà a chiave la porta e tirerà tutte le tendine. Dopo questa scena li inviterà a sedersi e, a bassa voce, dirà loro che le ferite inferte ai due morti della scorsa notte sono state fatte da un grosso coltello da caccia e poi tirerà fuori da una tasca un fazzoletto, lo aprirà e mostrerà loro la punta di un pugnale (lo so che i pugnali d'acciaio non si spezzano facilmente ma dovevo dare un indizio e questo mi piaceva n.d.a.). I personaggi dovrebbero avere il coltello di Brent trovato durante il giorno e capiranno che il frammento combacia perfettamente. Subito dopo questa rivelazione si sentiranno una serie di colpi su una delle pareti dell'infermeria. E' Brent con un'ascia in mano che cerca di entrare sfondando una parete. L'unico modo per fermarlo è attaccarlo (vedi seconda parte della scheda di Brent). Il dottore viene colpito da un assicella scagliata dall'irruenza di Brent e cade svenuto.

## Scontro finale

Dopo la probabile morte di Brent la notte viene rischiarata da uno strano bagliore, in lontananza un byakhee cavalcato dal sacerdote Plaxtalan si avvicina in picchiata seguito da altri byakhee (1D4+1). Gli operai che eventualmente sono stati infettati dall'acqua dei serbatoi sono 1d4+1 ma se i personaggi non si sono accorti che l'acqua è stata contaminata, contatene 1d8+2 (Price non è stato infettato). Gli infettati, cadono a terra rantolando le loro pance si contorcono mentre urlano e sbavano sangue, proprio dalle pance escono degli esseri sanguinolenti e scheletrici che attaccano i personaggi. (SAN 1/1D6),

Si avvisa il Custode che i vari esseri usciti dall'addome degli operai sono in giro per l'insediamento e che attaccheranno con molta calma dato che si muovono alla velocità massima di un metro a round e possono sferrare un attacco ogni due round (vedi scheda). Il vero pericolo sono i Byakhee e il sacerdote!

Se lo scontro con i demoni risulta essere troppo facile, considerate la possibilità che ci sia un altro sacerdote a cavallo di un Byakhee o anche due.

Se uno dei personaggi ha fra le sue abilità anche "Pilotare elicotteri", il Custode potrebbe permettere uno spettacolare confronto volante con i Byakhee.

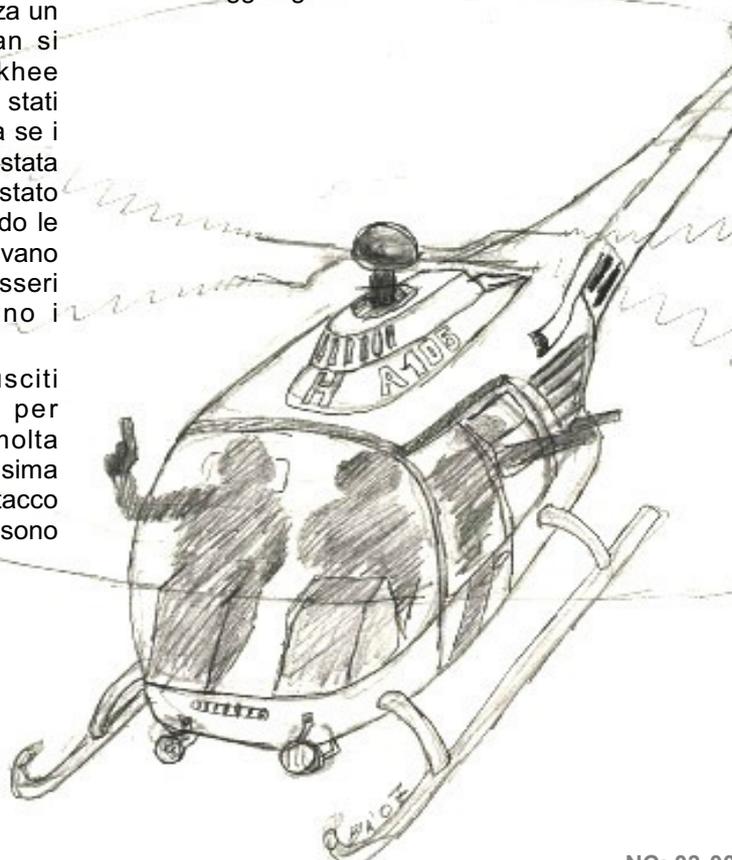
## Epilogo

L'accampamento è semi distrutto, cadaveri in rapida decomposizione sono sparsi sul terreno, alcune baracche sono in fiamme, gli investigatori sono esausti e feriti, sangue e liquidi non definibili di color giallastro formano piccole pozze intorno ai cadaveri, l'aria è pregna di un forte odore di morte. Le autorità non dovrebbero vedere ciò che si para davanti agli occhi dei personaggi. Il dottor Price curerà i feriti e si preoccuperà di chiamare i soccorsi, polizia e altro, suggerirà però di bruciare o comunque eliminare i resti dei demoni e di ripulire tutto per quanto sia possibile. Gli investigatori dovranno comunque trovare una scusa accettabile per l'accaduto e per la scomparsa degli operai e degli altri dipendenti.

Le forti correnti ascensionali lentamente si placano dopo una piena improvvisa del fiume che spazza e distrugge per sempre il villaggio in fondo al canyon. I lavori riprenderanno poi sotto la guida di un nuovo ingegnere e verranno conclusi in pochi mesi.

## Premio finale

Ai personaggi che usciranno vivi da questa avventura concedete ognuno 1D8+2 in punti sanità o, se sono stati particolarmente abili ed intuitivi 1D10+2. Aggiungete al tutto almeno 3 punti in Miti. Se hanno incontrato o visto il Custode della lente lunare aggiungetene altri 2. ✍



NC: 03-00

# Il ponte maledetto

## Indigeni e Mostri

### -Guerrieri indigeni

Gli abitanti del fondo della gola di Taos sono da considerarsi allo stato di larve umanoidi, da generazioni vivono all'ombra e sotto continuo influsso del Custode della lente lunare, il loro aspetto è macabro e scheletrico, vestono mantelli simili a dei poncho di colori scuri e portano i lunghi capelli raccolti a coda di cavallo inoltre la loro pelle è pallida e grinzosa, i lineamenti marcatamente aztechi sono ancor più evidenti a causa della magrezza. Nonostante questo sono guerrieri temibili e non è il caso di sottovalutarli. Ogni guerriero è armato di lancia.

Caratteristiche:

FOR 14 COS 14 TAG 10 INT 8

MAN 10 DES 16 FAS 5

PF 12 BD --

Abilità:

Miti 50%, Muoversi silenziosamente 45%,

Saltare 30%, Schivare 32%

Armi:

Calcio o pugno 45% per 1D6 di danno

Lancia 29% per 1D6 + BD

Incantesimi:

Nessuno ma possono lanciare un urlo che stordisce per 1D4 di round chi non passa un tiro su COSx5. L'urlo attira fino ad 1D4 di altri guerrieri.

Equipaggiamento:

Lancia

### -Capo dei guerrieri

Ogni gruppo di guardie ha un comandante con le seguenti caratteristiche

Caratteristiche:

FOR 15 COS 15 TAG 11 INT 10

MAN 13 DES 18 FAS 4

PF 13 BD 1D4

Abilità:

Miti 50%, Muoversi silenziosamente 50%,

Saltare 40%, Schivare 36%

Armi:

Calcio o pugno 50% per 1D6 di danno

Lancia 35% per 1D6 + BD

Incantesimi:

Nessuno ma possono lanciare un urlo che stordisce per 1D4 di round chi non passa un tiro su COSx5. L'urlo attira fino ad 1D4 di altri guerrieri.

Equipaggiamento:

Lancia

### -Donne indigene

Ogni donna del villaggio è confinata nella sua tenda, non può uscire ma riconosce il marito dall'odore, attacca gli altri.

Caratteristiche:

FOR 11 COS 11 TAG 8 INT 8

MAN 10 DES 17 FAS 7

PF 9 BD --

Abilità:

Miti 40%, Muoversi nell'ombra 35%, Saltare 30%,

Schivare 34%

Armi:

Calcio o pugno 40% per 1D6 di danno

Graffi 40% per 1D6 +1 di danno

### -Indigeni sacerdoti

L'unica cosa che differenzia i sacerdoti dai guerrieri è l'abbigliamento, indossano lunghi abiti che li coprono fino ai piedi, hanno la testa coronata di piume e la loro cintura è formata da piccoli teschi umani, sono armati di bastoni.

Caratteristiche:

FOR 9 COS 10 TAG 9 INT 13

MAN 16 DES 13 FAS 5

PF 10 BD --

Abilità:

Cavalcare Byakhee 30%, Miti 60%, Occultismo

30%, Schivare 26%

Armi:

Bastone 24% per 1D6 + BD

Incantesimi:

Sveglia Esseri generati dal ventre, Evoca e vincola

scheletri, Contatta Beati di Shub-Niggurath, Crea

nebbia di Releh. (altri a discrezione del custode)

Equipaggiamento:

Ogni sacerdote ha un medaglione di pietra

raffigurante il serpente piumato Quetzalcoatl.

### -Gran sacerdote

Il gran sacerdote è il più anziano, la sua pelle è grinzosa e cadente, le sue mani hanno lunghe unghie bianche, i capelli bianchi sono trattenuti da un fermaglio d'ossidiana, alcune piume sono legate ai polpacci e alle braccia oltre che sul copricapo. Il gran sacerdote eviterà qualsiasi attacco con il bastone e preferirà scatenare incantesimi e bestie contro i personaggi. E' anche il capovillaggio.

Caratteristiche:

FOR 10 COS 9 TAG 9 INT 14

MAN 18 DES 12 FAS 3

PF 9 BD --

Abilità:

Miti 65%, Occultismo 50%, Schivare 24%

Armi:

Bastone 20% per 1D6 + BD

Incantesimi:

Sveglia Esseri generati dal ventre, Evoca e vincola

Byakhee, Evoca e vincola scheletri,

Contatta Beati di Shub-Niggurath, Crea nebbia di

Releh, Lampo mentale, Crea venti ascensionali

(altri a discrezione del Custode)

Equipaggiamento:

Un medaglione di pietra raffigurante un serpente

piumato, uno scettro d'oro, Fermaglio d'ossidiana.

(test in archeologia per capire che gli oggetti sono tutti di origine Maya)

### -Sacerdote Plaxtalan

Plaxtalan è un particolare sacerdote, quello che dovrebbe diventare il Gran sacerdote alla morte dell'attuale. Questo indigeno è particolarmente intelligente, il suo potere mentale gli ha permesso di studiare e imparare l'inglese, durante l'avventura prende il controllo mentalmente di Brent e Taylor e li fa agire come suoi burattini. Il suo aspetto è più simile a quello di un guerriero che a quello di un sacerdote, indossa un gonnellino a strisce di cuoio e una corona di piume, alle caviglie e alle spalle

# Il ponte maledetto

Indigeni e Mostri



Il sacerdote Plaxtalan trasportato da un Byakhee

sono legate delle piume. Sul suo volto c'è un ghigno persistente, come un'orribile contrazione muscolare.

Caratteristiche:

FOR 12 COS 9 TAG 10 INT 15

MAN 18 DES 13 FAS 3

PF 9 BD --

Abilità:

Cavalcare Byakhee 50%, Lingua Inglese 40%,

Miti 70%, Occultismo 40%, Saltare 45%,

Schivare 26%

Armi:

Bastone 25% per 1D6 + BD

Incantesimi:

Sveglia Esseri generati dal ventre, Evoca e vincola Byakhee, Contatta Beati di Shub-Niggurath, Crea nebbia di Releh, Lampo mentale, Crea venti ascensionali (altri a discrezione del Custode)

Equipaggiamento:

Collare di metallo raffigurante un serpente piumato, un giaguaro e un pipistrello.

**-Byakhee**

Grossi demoni alati, possono facilmente trasportare i gracili sacerdoti. In caso di manovra pericolosa il sacerdote deve però effettuare un tiro in Cavalcare Byakhee per non cadere.

Se riescono a mordere la vittima non si staccano

# Il ponte maledetto

## Indigeni e Mostri

fino al decesso di uno dei due. Il morso sottrae 1D6 di punti forza per round. La vittima sopravvissuta può recuperare i punti forza al ritmo di 1D3 al giorno se a completo riposo.

Un Byakhee non attacca fintanto che trasporta un sacerdote, in questo caso però il sacerdote usufruisce dell'abilità schivare della cavalcatura.

### Caratteristiche medie

FOR 18 COS 12 TAG 18

INT 11 MAN 11 DES 14

PF 15 BD 1D6

Armatura: 2

Abilità:

Ascoltare 50%, Individuare 50%, Schivare 32%

Armi:

Artiglio 35% 1D6 + BD di danno

Morso 35% 1D6 + risucchio sangue

Sanità: Questo demone provoca la perdita di 1/1D6 di punti sanità.

### -Beati di Shub-Niggurath

Sono le creature generate dal custode della lente lunare che divora le vittime e le rigurgita sotto forma di beati. Queste creature vivono nelle grotte scavate nella parete rocciosa, usciranno solo se evocati dai sacerdoti.

(vedi 'Compendio delle creature' di Aniolowski)

### Caratteristiche medie

FOR 11 COS 16 TAG 12

INT 11 MAN 16 DES 11

PF 14 BD --

Armatura: 0

Rigenerazione: 1D6 per round

Sanità: 0 / 1D4

Armi:

Artiglio 30% 1D6

Incantesimi:

Invocano Shub-Niggurath +1D6 di incantesimi a discrezione del Custode.

Sanità: L'incontro prevede la perdita di 0/1D4 di punti SAN



Beato di Shub-Niggurath

### -Esseri generati dal ventre

Sono esseri semi-scheletrici simili a zombi. Nascono nel ventre del corpo ospite e ne escono dilaniandone le carni per volere di un sacerdote.

Gli operai sono stati infettati dalle larve immesse nei serbatoi durante la prima notte dopo il ritorno dal canyon, Carl Zabinski e un operaio si sono accorti che Brent, già schiavo di Plaxtalan, stava gettando qualche cosa nell'acqua ma muoiono nel tentativo di fermarlo. Quando attaccheranno ricordatevi che possono essere un massimo di 46. Se il Custode decidesse di "usarne" di meno, gli altri si considerino salvi ma spaventati all'interno di un container-alloggio, evidentemente tra quello che hanno bevuto nell'ultima giornata non è compresa l'acqua dei serbatoi. Anche Sam Taylor è vittima di queste larve.

### Caratteristiche medie

FOR 13 COS 13 TAG 7

INT 6 MAN 1 DES 6

PF 10 BD --

Armatura: 0

Abilità:

Schivare 12%

Armi:

Calcio o pugno 30% per 1D4 di danno (attaccano 1 volta ogni 2 round)

Sanità: 0/1D4 o 1/1D6 durante la "nascita".

### -Custode della lente lunare

Questo avatar di Shub-Niggurath, vive in cunicoli sotterranei, viene evocato utilizzando una grossa lente convessa coronata da alcuni specchi che convogliano la luce in una particolare direzione quando la luna è in un punto specifico della volta celeste. Per eseguire il rito è necessario lo scettro d'oro in possesso del Gran Sacerdote.

Il Custode della lente lunare ingoia le vittime sacrificali e le ripartorisce quali beati di Shub-Niggurath. (vedi anche il Compendio delle creature di Aniolowski)

### Caratteristiche

FOR 55 COS 135 TAG 95

INT 21 MAN 70 DES 16

PF 115 BD 8D6

Armatura: 0, tutte le armi convenzionali gli infliggono 1 danno per attacco, 2 in caso di impalamento.

Elettricità e fuoco infliggono il loro danno abituale.

Rigenerazione: 1d10 per round

Armi:

Becco 90% per 1D10

Stritolamento 75% per 1D6 + 6D6

Incantesimi:

Tutti gli incantesimi degli dei esterni più quelli della natura e altri a discrezione del Custode.

Sanità: Vedere il Custode della lente lunare comporta la perdita di 1D10/1D100 di punti SAN

# Il ponte maledetto

## Personaggi non giocanti

### -Alan Brent

Quest'uomo di 45 anni è stato da poco congedato dall'esercito, apparteneva ai berretti verdi e ne era un capitano, durante una missione in elicottero è precipitato in una giungla riportando gravi ferite che ne hanno causato il congedo forzato. Oggi affitta il suo elicottero per viaggi di trasporto o semplice turismo. Non permetterà a nessuno di pilotare il suo elicottero. Se i giocatori lo vorranno al loro fianco, almeno uno di loro dovrà sconfiggerlo a braccio di ferro (vedi paragrafo Reclutare Alan Brent). Passa molto tempo attaccato alla fiaschetta di whisky. Sul suo elicottero c'è una valigetta per il pronto soccorso.

#### Caratteristiche:

FOR 15 COS 17 TAG 15 INT 15  
MAN 16 DES 14 FAS -- EDU 15  
PF 16 SAN 50 BD 1D4

#### Abilità

Arrampicarsi 65%, Arti marziali 32%,  
Individuare 56%, Lanciare 30%, Inglese 75%,  
Vietnamita 25%, Nuotare 72%, Usare natanti 60%,  
Pilotare elicotteri 66%, Rip. Mecc. 51%,  
Rip Elettrica 34%, Reputazione 45%,  
Saltare 55%, Seguire tracce 49%, Schivare 35%.

#### Armi:

Calcio o pugno 50% per 1D4 + BD di danno  
Coltello 32% per 1D4+2+BD di danno  
Shotgun 48% per 4D6 / 2D6 / 1D6 di danno  
a 10 / 20 / 50 mt

#### Equipaggiamento:

Ricetrasmittente, Torcia elettrica, Coltello da caccia con logo dei berretti verdi sull'impugnatura, Radio FM, Telo mimetico impermeabile, Piastrina militare con morfina, Occhiali da sole, Shotgun a pompa, 30 cartucce a pallettoni, Zippo, Custodia di cuoio nero contenente 8 sigari e Fiaschetta in metallo con 35cl di whisky.

### -Alan Brent schiavo di Shub-Niggurath

Brent è ormai sotto il totale controllo di Plaxtalan e quindi anche del grande antico, il suo aspetto è terribile, le vene del collo e sulla fronte sono gonfie e pulsanti, i suoi occhi sono rossi e digrigna ferocemente i denti, i muscoli sembrano ingrossati e la maglietta è a brandelli, gli anfibio gli sono diventati stretti, dalla sua bocca cola una strana schiuma verde e perde sangue dal naso, sulla superficie della sua pelle affiorano centinaia di vene gonfie e scure. E' completamente impazzito.

#### Nuove caratteristiche:

FOR 18 COS 18 TAG 18 INT 10  
MAN 16 DES 12 FAS -- EDU --  
PF 18 SAN 00 BD 1D6

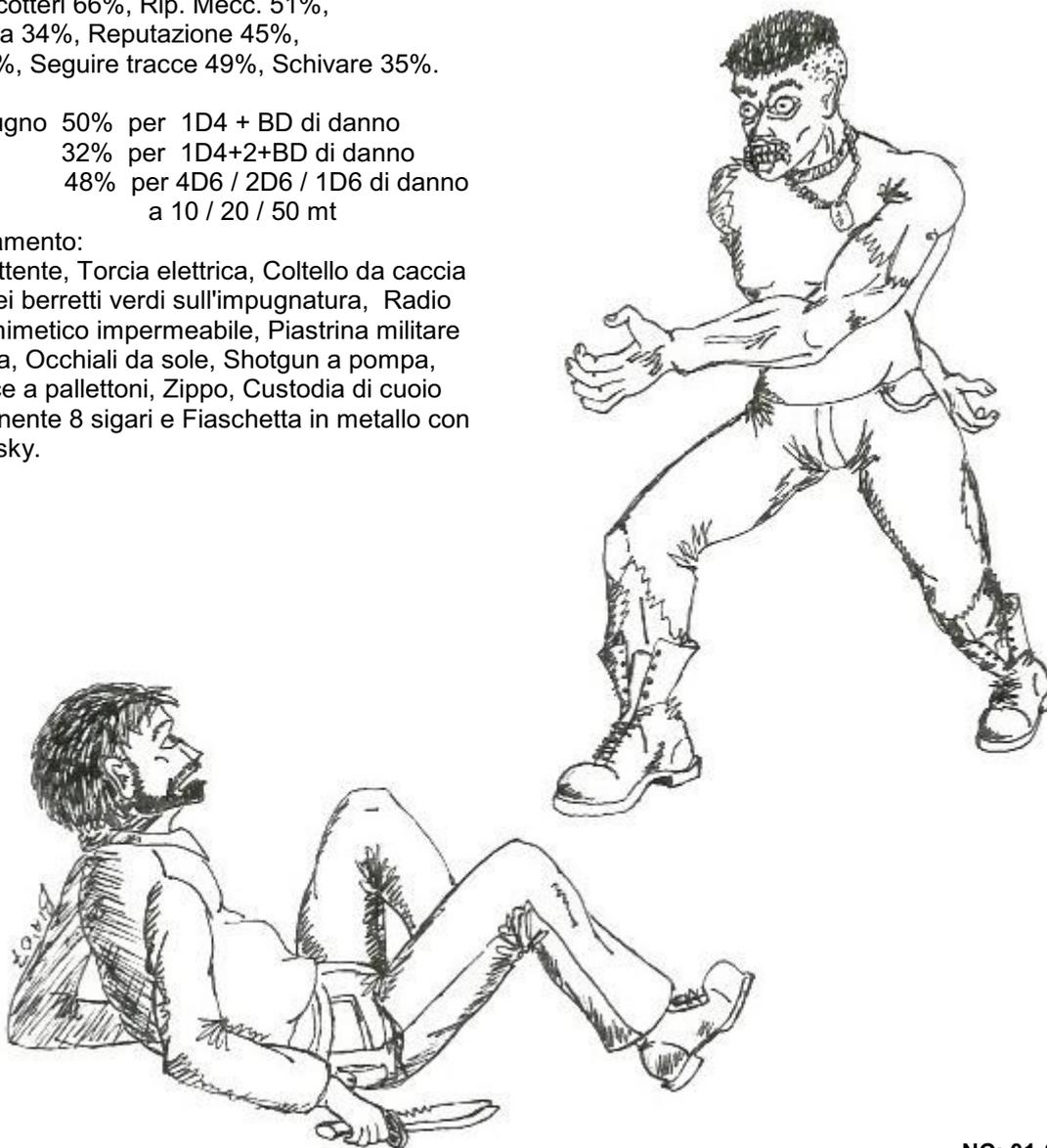
#### Abilità:

Lanciare 40%, Saltare 60%, Schivare 30%.

#### Armi:

Calcio o pugno 65% per 1D4 + BD di danno  
Ascia 25% per 1D8+2 +BD di danno

Sanità: In questo stato, Brent causa una perdita di punti sanità pari a 0/1D4



NC: 01-05

# Il ponte maledetto

## Personaggi non giocanti

---

### -Sam Taylor

Giovane ingegnere di 36 anni, responsabile del cantiere. Questa è l'occasione che attende per poter dimostrare il suo valore al presidente della Bedford Roads e per poter quindi ambire ad un avanzamento di carriera.

#### Caratteristiche:

FOR 11 COS 13 TAG 12 INT 17  
MAN 13 DES 12 FAS 12 EDU 16  
PF 13 SAN 65 BD 1D4

#### Abilità:

Bibliotec. 50%, Chimica 62%, Fisica 34%,  
Individuare 45%, Inglese 80%, Geologia 20%,  
Giapponese 43%, Guidare auto 54%,  
Rip. Mecc. 75%, Rip Elettrica 65%, Storia 52%,  
Uso PC 70%.

#### Armi:

Calcio o pugno 50% per 1D4 di danno  
Pistola 9mm 45% per 1D10 (2 attacchi)

#### Equipaggiamento:

Ricetrasmittente, Torcia, guanti e casco da cantiere, bussola, radio, orologio, progetto del ponte, occhiali da sole, pistola 9mm, 25 proiettili cal.9, sigarette e zippo.

---

### -Howard Price

E' il dottore che lavora presso il cantiere, ha 51 anni, è molto magro e sembra essere piuttosto gracile. Ha i capelli brizzolati, porta un paio di occhiali costantemente sulla punta del naso ed uno stetoscopio al collo.

Non viene infettato dalle larve nel serbatoio dell'acqua perchè dispone di una riserva d'acqua minerale personale.

#### Caratteristiche:

FOR 10 COS 10 TAG 11 INT 16  
MAN 11 DES 14 FAS 11 EDU 17  
PF 11 SAN 55 BD --

#### Abilità:

Biologia 35%, Bibliotec. 65%, Chimica 43%,  
Farmacologia 67%, Fisica 53%, Inglese 85%,  
Latino 40%, Pronto soccorso 75%, Medicina 86%,  
Guidare auto 48%, Psicoanalisi 38%,  
Psicologia 40%, Reputazione 50%, Storia 49%,  
Storia naturale 34%, Uso PC 57%.

#### Armi:

Calcio o pugno 50% per 1D4 di danno

#### Equipaggiamento:

Ricetrasmittente, Stetoscopio, Occhiali da vista, Kit pronto soccorso, Kit medico.

### -Robert Emmerich

Quando la Bedford Roads ottenne l'appalto per la costruzione della strada da Santa Fè a Taos, diede l'incarico di responsabile dei lavori all'ingegner Emmerich. Quest'ultimo circa un anno prima dell'arrivo dei personaggi, fece un sopralluogo a Santa Fè e Taos, volle poi esplorare il fondo della gola sia per lavoro sia per curiosità personale. Emmerich infatti ha una passione quasi ossessiva per l'occulto e il mistero, le leggende sentite a Taos riguardo la gola lo hanno parecchio incuriosito e si è quindi organizzato, con il suo assistente Jordan Mitchel e altri volontari, per esplorare il luogo. Una disgraziata imprudenza durante la discesa causò la morte di tutti i suoi compagni e solo lui sopravvisse ma si ruppe una gamba e, non potendo avere soccorsi cercò di steccarla ma ora, ad un anno di stanza è zoppo e malnutrito, sul fondo vive solo grazie a bacche e qualche pesce. Nei mesi passati nel canyon, ha visto e studiato gli indigeni i quali non sembrano essersi accorti di lui o forse non lo considerano un pericolo. Dopo la sua scomparsa, regolarmente denunciata alle autorità, la Bedford Roads affidò l'incarico di Emmerich a Taylor. Le indagini si conclusero dopo qualche mese con un "nulla di fatto" e il caso venne archiviato come "fuga ingiustificata".

Avendo visto più volte il "Custode della lente lunare", i beati di Shub-Niggurath e i macabri rituali, la sua SAN è scesa di parecchio, la gamba rotta e mal risaldata ha causato una diminuzione della sua DES e le cicatrici causate dalle ferite ne hanno abbassato anche il FAS.

#### Caratteristiche:

FOR 13 COS 15 TAG 11 INT 16  
MAN 14 DES 7 FAS 10 EDU 16  
PF 13 SAN 32 BD --

#### Abilità:

Bibliotec. 60%, Chimica 54%, Fisica 41%,  
Individuare 62%, Inglese 80%, Geologia 24%,  
Lanciare 40%, Nascondersi 65%, Nuotare 19%,  
Occultismo 46%, Orientamento 37%, Pronto  
soccorso 38%, Rip. Mecc. 66%, Rip Elettrica 67%,  
Saltare 10%, Storia 40%, Storia naturale 33%,  
Uso PC 37%.

#### Armi:

Bastone 20% per 1D6 + BD  
Coltellaccio 19% per 1D6 + BD  
Pietra (lanciare) per 1D4

#### Equipaggiamento:

Torcia con batterie scariche, guanti e casco da cantiere, bussola, coltellino multiuso, borraccia, orologio automatico con vetrino incrinato, occhiali da vista con lenti rigate, coltellaccio, corda da 10 mt. circa, zainetto malconcio.

# Il ponte maledetto

## Mezzi di trasporto e Lista della spesa

### Jeep Renegade

Passeggeri:	5 (autista compreso)
Velocità Max:	110 km/h
Punti danno:	95
Autonomia:	500 km
Carico Max:	500 kg
Movimento	8

Questa Jeep si trova al cantiere ma è danneggiata, se i personaggi vorranno usarla saranno costretti a ripararla. Anche all'accampamento ce ne sono almeno un paio ma questa è l'unica sulla quale è montato un argano. Per poterla riparare occorre effettuare un test in Rip. meccanica con malus del 10% a causa del lungo periodo di inutilizzo. Se il test è superato comunque occorreranno 1d100+30 di dollari in pezzi di ricambio facilmente reperibili a Santa Fè.

### McDonnell Douglas 500c

Passeggeri:	5 (pilota compreso)
Velocità Max:	160 km/h
Punti danno:	150
Autonomia:	310 km
Carico Max:	1200 kg
Movimento	12 (ovviamente solo in volo)

L'elicottero di Brent è il tipico usato dall'esercito americano negli anni sessanta, può trasportare il pilota più quattro passeggeri. Nonostante abbia 150 punti danno, un danneggiamento ad una alle eliche o al rotore, implicano un atterraggio forzato.

Nel caso in cui i danni subiti dal veivolo ne causino l'atterraggio, il pilota superando un tiro in "Pilotare elicotteri" può limitare i danni dei passeggeri ad 1D6, fallendo i danni sono 4D6.

Se l'elicottero perde solo l'elica di coda i danni in caso di riuscito test in "Pilotare elicotteri" possono considerarsi 0 se fallisce invece sono pari ad 1D6, questo perchè l'elica di coda rende piuttosto incontrollabile il veivolo ma non ne impedisce un sicuro atterraggio.

### Gommone a remi

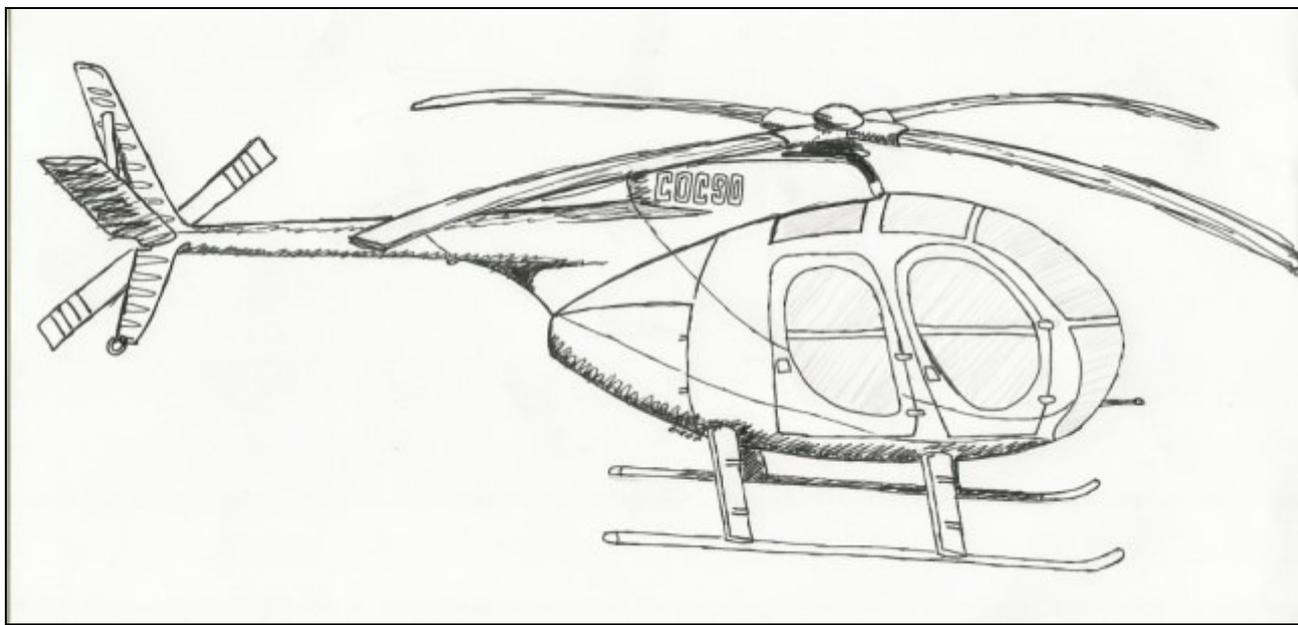
Passeggeri:	4
Punti danno:	30
Carico Max:	400 kg
Movimento	dipendente dalla colrente

Fallendo un test in pilotare barche tutti i passeggeri dovranno effettuare un test su DESx5 per non cadere, fallendo due test consecutivi, considerate il 50% di probabilità che il gommone si rovesci.

## Lista della spesa

I prezzi applicati a Santa Fè sono riportati qui sotto:

Attrezzatura sportiva	prezzo
Binocolo (no autofocus)	60 \$
Bussola	12 \$
Caschetto	35 \$
Corda in nylon (al metro)	1 \$
Giacchette e pantaloni impermeabili	45 \$
Giubbotto salvagente	70 \$
Gommone 4 posti con 4 remi	450 \$
Imbracatura per scalate	100 \$
Mazza da baseball	38 \$
Mezzo marinaio	15 \$
Moschettoni	3 \$
Tenda da campeggio a 2 posti	120 \$
Zaino da 6kg	45 \$
<b>Armi</b>	
Coltello serramanico	7 \$
Shotgun cal. 12 (a pompa)	110 \$
Pistola cal. 22	210 \$
Revolver cal. 45	330 \$
<b>Munizioni</b>	
Cal. 12 (25 cartucce)	35 \$
Cal. 22 (100 proiettili)	45 \$
Cal. 45 (100)	52 \$



Elicottero di Alan Brent: McDonnell Douglas 500c

# Il ponte maledetto

## Pagina di supporto per il Custode

---

### Rivelazione

---

Ciò che segue può essere comunicato ai giocatori a discrezione del Custode, per poter chiarire ciò che effettivamente è successo. Buona parte di queste informazioni possono essere apprese per bocca dell'ingegner Emmerich, altre studiando gli indigeni con tiri in Conoscenze, Antropologia, Archeologia o Storia.

### Il fondo della gola di Taos

---

Paragrafo ad uso esclusivo del Custode. Nel fondo del canyon tutt'oggi inesplorato, scorre il fiume Rio Grande e si trova un villaggio di indiani che vivono adorando Il "Custode della lente lunare" a stretto contatto con Byakhee, beati di Shub-Niggurath e altre nefande creature. La confusione creata dai lavori ha provocato la reazione della tribù che ha così scatenato i suoi poteri per liberare la via verso la luna voluta dal "Custode della lente lunare". Le vittime ritrovate appese alle travi sono state risvegliate durante la notte da un suono cantilenante che li ha portati alla follia e di conseguenza al suicidio, altri sono invece stati attaccati da Byakhee o Beati di Shub-Niggurath che li hanno poi appesi strozzandoli con le loro stesse budella.

Lo scopo dei giocatori è quello di capire cosa sta impedendo la realizzazione del ponte, i personaggi non giocanti che insinuano siano cause naturali hanno poco credito, lasciate investigare in superficie e premiate se viene trovata una soluzione intelligente per raggiungere il fondo del crepaccio.

Sono possibili comunque le seguenti soluzioni:

1. Seguire da nord l'impetuoso corso del fiume su un gommone.
2. Scendere usando il cavo d'acciaio nel cantiere.
3. Risalire il corso del fiume arrampicandosi sulle pareti e scavalcando le pietre.

Tutte le soluzioni prevedono test sulla Destrezza, sulla Forza, Arrampicarsi, Remare, ecc..

Indipendentemente dalla direzione da cui entrano i personaggi, la radio che comunica con l'insediamento a valle sarà completamente muta perchè non c'è campo.

Solo nell'eventualità che i giocatori si trattengano per più di tre giorni nel canyon senza eliminare i sacerdoti, il quarto giorno verrà evocato il "Custode della lente lunare". Questo avatar di Shub-Niggurath si accorgerà della presenza degli investigatori e scatenerà contro di loro 1D8 di Beati, tutti i guerrieri del villaggio (3d10) e poi i sacerdoti. Se i personaggi sopravvivono sarà infine lui ad attaccarli.

Ci si augura che questo non accada, se i tre giorni "vanno un po' stretti" gestite la cosa come preferite ma non fate perdere troppo tempo ai giocatori.

### La gola di Taos

---

Il Rio grande ha scavato per secoli nella roccia friabile creando un profondo crepaccio, forse a causa della sua forma o a causa della violenza delle acque che scorrono sul fondo, forti correnti ascensionali spazzano continuamente la superficie del canyon. La gola si trova centoventi chilometri a nord di Santa Fe, il canyon, profondo circa trecentocinquanta metri e largo quasi duecento, corre in direzione nord-sud. Per chi osserva la gola dall'alto, appare immersa in tenebre impenetrabili. Gli incoscenti che hanno cercato di esplorarne il fondo non ne sono usciti se non come cadaveri trasportati dal fiume.

La città di Taos, capitale dell'omonima contea, è da sempre isolata, per raggiungerla si è costretti ad aggirare la gola da nord oppure da sud triplicando però i chilometri da percorrere che ci vorrebbero se già esistesse un ponte. La Bedford Roads è la ditta che ha vinto l'appalto dello stato del New Mexico per la costruzione della strada e quindi del ponte.

### La verità sulla gola di Taos

---

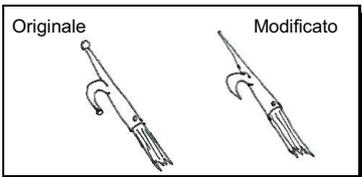
Gli abitanti del fondo della gola sono un incrocio fra dei sacerdoti, guerrieri e servi aztechi fuggiti dal Messico e degli indiani d'America emigrati dal nord. Nel villaggio c'è un'organizzazione sociale di tipo tribale, (Capo villaggio, sciamano e guerrieri ecc..). Nel sedicesimo secolo un gruppo di sacerdoti aztechi fuggirono verso nord scortati da alcuni guerrieri per poter salvare, dagli spagnoli di Cortés, una preziosa lente di telescopio che a loro volta avevano ereditato dai Maya. Viaggiando verso nord giunsero nell'attuale nuovo messico e si unirono ad una tribù di indiani allo sbando. Guidati dai sacerdoti del rito oscuro del serpente piumato si inoltrarono nella gola di Taos da sud, (il fiume fu fatto placare dalla magia) e dopo una marcia di parecchi chilometri si insediarono in uno spiazzo non bagnato dal fiume. Per secoli vissero evocando, durante particolari pleniluni il "Custode della lente lunare" credendolo il dio Quetzalcoatl (Kukulcan in lingua Maya) il serpente piumato. A lui sacrificarono decine di vite e il dio le restituiva sottoforma di beati di Shub-niggurath. Nonostante l'oscenità dei riti e la loro matrice malefica vissero senza creare rilevanti problemi al resto del mondo. La costruzione del ponte da parte della Bedford Roads crea però un problema, a causa proprio della posizione in cui si vuole edificarlo. Il ponte precluderebbe il perfetto allineamento dei raggi lunari con la lente impedendo il rito di evocazione. Per poter impedire la costruzione, il gran sacerdote evoca quindi Byakhee e Beati di Shub-niggurath oltre a rafforzare la prima difesa che da secoli li protegge: le fortissime correnti ascensionali.

### Armi improprie

Anche in questa avventura ho inserito delle armi improprie. Siccome i personaggi pregenerati non vanno al cantiere con la consapevolezza di dover combattere, è ovvio che cerchino di armarsi con quello che trovano fra gli attrezzi da lavoro. Si possono acquistare armi convenzionali a Santa Fè.

Arma	Prob. base	Att.	Portata	Danni	PD
Pietra scagliata	Lanciare	1	FOR-1	1d4	-
Remo in allum. e plast.	20%	1	Tocco	1d6+BD	8
Mezzo marinaio*	20%	1	Tocco	1d6+BD	10
M. marinaio modific.*	20%	1	Tocco	1d10+BD	10
Filo a piombo	30%	1	2 mt	1d6+BD	10
Pala o badile	20%	1	Portata	1d10+BD	10
Scapa con punta ferro	25%	1	Tocco	1d6+BD	12
Piccone **	20%	1	Tocco	1d6+1+BD	10
Martello da carp.***	40%	1	Tocco	1d6+BD	15

\* Il mezzo marinaio può infliggere penetrazione speciale solo se vengono eliminate le "palline". Inoltre può effettuare una presa che infligge 1d4 di danni solo se manca la "pallina". (vedi immagine)



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

\*\*\* Anche il martello come il piccone può infliggere una penetrazione speciale se usato dalla parte dei denti (quelli che dovrebbero servire ad estrarre i chiodi) ma aggiunge solo 1 punto danno aggiuntivo.

### Oggetti degli indigeni

Escludendo le rudimentali lance, i vestiti e il vasellame, gli indigeni sono in possesso di vari oggetti interessanti fra cui lo scettro e le collane, questi ultimi sono di origine Maya e non Azteca come un tiro fallito in Archeologia può far pensare. Gli oggetti se dichiarati agli agenti di polizia o alle autorità, verranno sicuramente sequestrati per diventare oggetto di studio e poi verranno collocate in uno o più musei.

Lo stato concede comunque agli investigatori un premio complessivo pari a 5000 dollari come ringraziamento per la scoperta.

I giocatori possono comunque decidere di vendere al mercato nero, assumendosi tutti i rischi che questa scelta comporta....

#### Collana di Plaxtalan

Quale erede dello scettro d'oro, futuro gran sacerdote e capo villaggio, Plaxtalan ha ricevuto la collana come segno distintivo del suo futuro grado. Questo oggetto è formato da varie placchette d'oro unite da piccoli cardini. Le placchette più grandi sono lavorate a rilievo con le classiche rappresentazioni Maya del dio serpente, del dio pipistrello e del dio giaguaro.

Al mercato nero è possibile rivenderla per circa 15000 dollari.

Purtroppo per i giocatori non è magica ma il Custode può sempre decidere diversamente.

#### Ciondoli di pietra dei sacerdoti

Ad ogni sacerdote è affidato un ciondolo di pietra raffigurante un serpente piumato, questi oggetti non sono magici ma hanno comunque un valore al mercato nero di circa 1200 dollari l'uno.

#### Scettro d'oro

Lo scettro è completamente d'oro finemente lavorato, oltre ad un incredibile valore storico e archeologico è anche un oggetto magico. Da solo, senza la lente, non serve a nulla ma è un potente amuleto contro "Il custode della lente lunare". L'avatar di Shub-Niggurath infatti, non attacca chi è in possesso di tale oggetto.

Il valore dello scettro è inestimabile.

#### Descrizione:

La "testa" dello scettro è una raffigurazione di Tlaloc, dio della pioggia e del fuoco, il "pomello" è invece una raffigurazione del dio solare Tonatiuh.

Siccome queste rappresentazioni sono molto simili a quelle trovate sulla lastra di Palenque, è possibile che nascosti negli intarsi o smontando e rimontando lo scettro, si abbiano rappresentazioni anche di Chalchiuhtlicue, dea dell'acqua e Ehecatl, dio del vento anch'essi presenti sulla lastra.

Quella sopra riportata è sicuramente una razionale descrizione dell'oggetto ma possiamo forse escludere che non sia un oggetto più antico, magari creato dalla Grande razza di Yith o dagli Hyperboreani?



Testa rappresentante Tlaloc, dio della pioggia e del fuoco

Pomello rappresentante Tonatiuh, dio solare

Scettro d'oro

# Il ponte maledetto

## Personaggi pregenerati

---

### Informazioni per il Custode

Anche in questo modulo ho voluto aggiungere delle schede preconfezionate per evitare lungaggini nella creazione dei personaggi.

Per un maggiore realismo, è consigliabile comunicare la vera professione di Charles Manninger solo al giocatore che lo impersonerà, gli altri devono credere che sia un semplice ingegnere.

---

### Daryl Chambers - Carica

L'esperienza di Chambers come giocatore di Football all'università, gli dà la possibilità di caricare gli avversari che si trovano ad almeno 5 metri di distanza e se non ci sono ostacoli in mezzo.

La carica ha l'effetto di far svenire l'avversario che perde un confronto sulla tabella della resistenza: FOR+TAG di Chambers (attivo) contro COS+TAG dell'avversario (passivo). L'avversario ha comunque diritto ad un tiro in Schivare.

### Fabian Grant - Mente salda

Fabian è un tipo dai nervi saldi e con i piedi ben fissati per terra, nonostante all'apparenza sembri un tipico secchione tutto studio e lavoro, in realtà ha un carattere di ferro.

La sua abilità speciale 'Mente salda' gli garantisce ad ogni tiro sulla sanità mentale, di perdere 1 punto sanità in meno rispetto al risultato del dado

### Felipe Jimenez - Adrenalina

Tipico bonaccione, è una persona che perde difficilmente la calma ma, se necessario, può far esplodere un potenziale incredibile.

In caso di pericolo per se o per i compagni, entra automaticamente in stato di alta adrenalina nel sangue. Temporaneamente il suo punteggio FOR (il BD diventa 1D6) e il suo punteggio DES salgono di 1 punto.

Dopo la risoluzione degli eventi adrenalini il suo punteggio DES torna alla normalità ma il suo punteggio FOR scende di 1 punto sotto lo standard. Il personaggio è affaticato e per recuperare deve necessariamente riposare per almeno 4 ore.

Felipe non può entrare in stato adrenalino se è già affaticato.

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.

Segue spiegazione dettagliata delle cinque abilità speciali:

---

### Charles Manninger - Colpo critico

Data l'ottima conoscenza antropologica, Charles ha un vantaggio sui suoi avversari, infatti può decidere, tre volte al giorno, di effettuare un colpo critico che raddoppierà i danni inflitti alla vittima.

La dichiarazione di colpo critico deve essere fatta prima del tiro per colpire. se il bersaglio è preso, vengono inflitti il doppio dei danni. Nel caso di "critico su critico" i danni si quadruplicano.

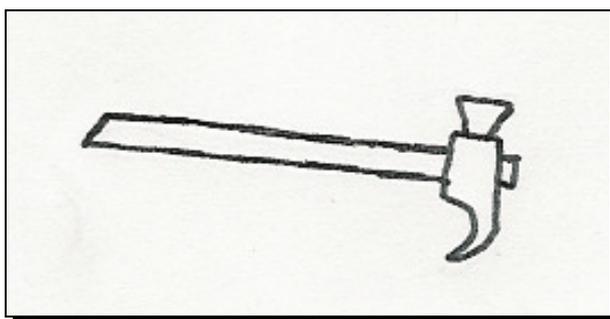
Questa capacità può essere usata con tutte le armi, anche nel corpo a corpo a mani nude.

### Burt Simmons - Attrezzo preferito

Burt è un operaio abituato a lavorare in situazioni di pericolo come attraversare travi e impalcature malsicure, arrampicarsi su tralici ecc..

Per effettuare più agevolmente questi movimenti si aiuta con il martello da carpentiere che, con gli anni è diventato il suo più fidato amico, lo sa usare anche come arma!

Da questo presupposto si applica un bonus del 15% alle prove in Arrampicarsi e alle prove in DESx5 se chi impersona Burt dichiara di usare il martello per aiutarsi. In ogni caso sta al Custode valutare l'effettivo aiuto che il martello può fornire.



Martello da carpentiere

# Il richiamo di Cthulhu

## Personaggi pregenerati

**Daryl Chambers**

**Professione** Ingeniere

**Età** 35 anni

<b>FOR</b>	13	<b>DES</b>	15	<b>INT</b>	15	<b>Idea</b>	75
<b>COS</b>	14	<b>FAS</b>	15	<b>MAN</b>	15	<b>Fortuna</b>	75
<b>TAG</b>	14	<b>SAN</b>	75	<b>EDU</b>	17	<b>Conoscenze</b>	85

**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	55%	Intrufolarsi	20%	Rip. meccanica	56%
Ascoltare	30%	Lanciare	55%	Saltare	50%
Biblioteconomia	45%	Lingua francese	40%	Schivare	38%
Biologia	25%	Lingua madre	85%	Storia	50%
Chimica	34%	Nascondersi	15%	Storia naturale	32%
Fisica	50%	Noutare	35%	Uso PC	30%
Geologia	39%	Pronto soccorso	33%	_____	_____
Guidare auto	40%	Reputazione	40%	_____	_____
Individuare	33%	Rip. elettrica	30%	_____	_____

### Descrizione

Affermato ingegnere, Chambers lavora solitamente nel suo studio privato. La Bedford Roads chiede il suo aiuto riconoscendone le ottime conoscenze ingegneristiche.

Chambers è un meticoloso e riflessivo, intrattiene facilmente le relazioni sociali.

Quando era all'università faceva parte della squadra di Football e, ancora oggi, si tiene in forma smagliante, allenandosi spesso con una squadretta di dilettanti (sviluppa le abilità Lanciare, Saltare e Schivare)

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Pugno	55%	1d3 + BD	tocco	1	no	no	no
Scarpa con punta di ferro	37%	1d6 + BD	tocco	1	no	no	no
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Speciale

A discrezione del Custode

Ad almeno 5 metri da un avversario, Chambers può effettuare una carica, effettuando una prova FOR+TAG contro COS+TAG dell'avversario

### Equipaggiamento

Scarponi da lavoro con punta rinforzata  
 Elmetto da cantiere  
 Coltellino multiuso  
 Guanti da lavoro rinforzati  
 Orologio resistente all'acqua  
 Borraccia termica  
 Torcia elettrica  
 Blocco e penna per appunti  
 Occhiali da sole  
 Zaino da 6 kg  
 Carta di credito  
 90 Dollari

### Note

Da fotocopiare e consegnare ai giocatori



# Il richiamo di Cthulhu

## Personaggi pregenerati

**Felipe Jimenez**

**Professione**

Operaio gruista

**Età**

28 anni

<b>FOR</b>	16	<b>DES</b>	13	<b>INT</b>	12	<b>Idea</b>	60
<b>COS</b>	15	<b>FAS</b>	13	<b>MAN</b>	10	<b>Fortuna</b>	50
<b>TAG</b>	15	<b>SAN</b>	50	<b>EDU</b>	10	<b>Conoscenze</b>	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%	Mezzi pesanti	65%	Rip. meccanica	42%
Ascoltare	33%	Nascondersi	23%	Saltare	40%
Celare	20%	Nuotare	40%	Schivare	26%
Guidare auto	34%	Orientamento	20%	Seguire tracce	15%
Individuare	30%	Pilotare elicotteri	30%	Storia naturale	15%
Intrufolarsi	15%	Pronto soccorso	39%		
Lanciare	50%	Raggirare	10%		
Lingua inglese	30%	Reputazione	16%		
Lingua madre	50%	Rip. elettrica	50%		

### Descrizione

Felipe è un immigrato messicano, la sua lingua madre è quindi lo spagnolo. E' una persona di buon cuore e si fa in quattro per aiutare chi ha bisogno. Anche se spesso sta sulle sue è in grado di scatenare un grande potenziale nelle situazioni pericolose.

E' un gruista ed è in grado di manovrare ottimamente la maggior parte dei mezzi pesanti da cantiere, ha conseguito da poco anche un brevetto da pilota di elicotteri.

Arma	Attacco	Danni	Gittata	Colpi	Munizioni	PD	MAL
Pugno	52%	1d3 + BD	tocco	1	no	no	no
Scarpa con punta di ferro	31%	1d6 + BD	tocco	1	no	no	no
Filo a piombo	40%	1d6 + BD	1,5	1	no	10	no

### Speciale

A discrezione del Custode

In caso di pericolo, Felipe entra in alto stato di *adrenalina*. Questo gli da 1 punto su DES e FOR temporanei. il BD diventa 1d6

### Note

### Equipaggiamento

Scarponi da lavoro con punta rinforzata  
 Elmetto da cantiere  
 Coltellino multiuso  
 Guanti da lavoro rinforzati  
 Orologio resistente all'acqua  
 Cinturone da lavoro  
 Patentino per pilotare elicotteri  
 Bottiglia di metallo con 50cc di Tequila  
 Dizionario tascabile Spagnolo-Inglese  
 Foulard di cotone bianco  
 Torcia elettrica  
 Filo a piombo (1 mt.)  
 90 Dollari

Da fotocopiare e consegnare ai giocatori



# Il richiamo di Cthulhu

## Personaggi pregenerati

**Burt Simmons**

**Professione**

Operaio generico

**Età**

39 anni

<b>FOR</b> 15	<b>DES</b> 16	<b>INT</b> 14	<b>Idea</b> 70
<b>COS</b> 15	<b>FAS</b> 12	<b>MAN</b> 12	<b>Fortuna</b> 60
<b>TAG</b> 11	<b>SAN</b> 60	<b>EDU</b> 11	<b>Conoscenze</b> 55

**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



**Descrizione**

Esperto operaio, lavora da circa vent'anni su impalcature e tralicci, è un abile carpentiere che sa come aiutarsi col suo martello quando necessario. E' un tipo taciturno e rispettoso ma sa farsi notare quando è necessario. Non si fa intimorire dalle superstizioni e accetta di buon grado di aiutare Chambers nell'esplorazione del fondo del Canyon.

Non ha nessun secondo fine, è un operaio medio che accetta sempre i lavori che gli vengono proposti.

**Abilità**

Arrampicarsi	50%	Lingua madre	55%	Schivare	39%
Arte equilibrista	60%	Mezzi pesanti	35%	_____	_____
Ascoltare	30%	Nascondersi	40%	_____	_____
Contrattare	12%	Nuotare	38%	_____	_____
Guidare auto	42%	Pronto soccorso	40%	_____	_____
Individuare	37%	Reputazione	22%	_____	_____
Intrufolarsi	34%	Rip. elettrica	14%	_____	_____
Lanciare	46%	Rip. meccanica	65%	_____	_____
Lingua spagnolo	24%	Saltare	50%	_____	_____

**Arma**

	<b>Attacco</b>	<b>Danni</b>	<b>Gittata</b>	<b>Colpi</b>	<b>Munizioni</b>	<b>PD</b>	<b>MAL</b>
Pugno	55%	1d3 + BD	tocco	1	no	no	no
Scarpa con punta di ferro	35%	1d6 + BD	tocco	1	no	no	no
Martello da carpentiere	60%	1d6 + BD	tocco	1	no	13	no

**Speciale**

A discrezione del Custode

Le prove in Arrampicarsi, DESx5 o Equilibrista garantiscono un 15% bonus a se Burt usa il martello, suo attrezzo preferito, per aiutarsi.

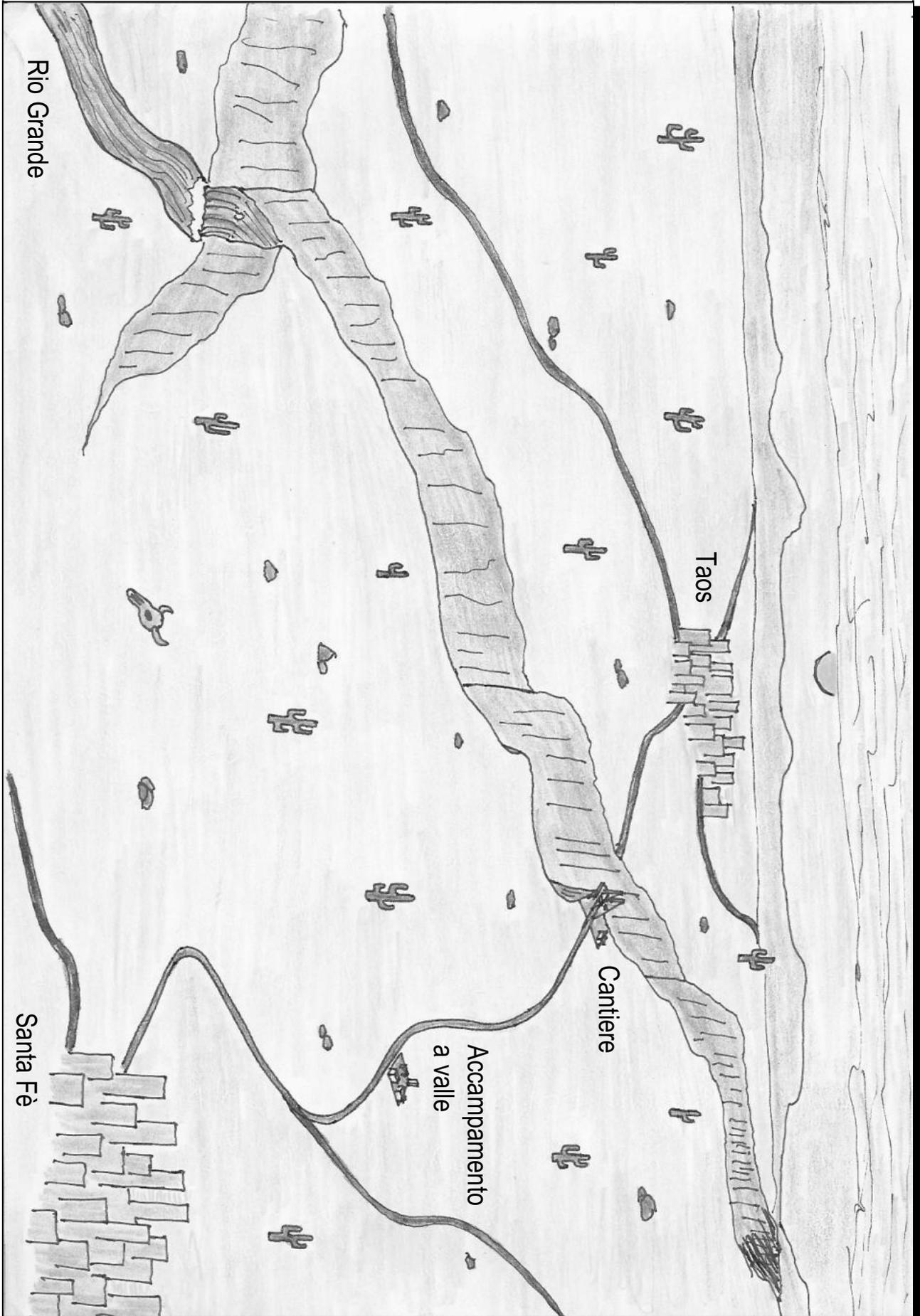
**Equipaggiamento**

Scarponi da lavoro con punta rinforzata  
 Martello da carpentiere  
 Elmetto da cantiere  
 Coltellino multiuso  
 5 moschettoni  
 Guanti da lavoro rinforzati  
 Borsa portachiodi / bulloni  
 200 chiodi  
 Orologio resistente all'acqua  
 Cinturone da lavoro  
 Riga di ferro (30cm) e matita  
 Metro da falegname  
 12 gomme da masticare  
 170 Dollari

**Note**

# Il richiamo di Cthulhu

Mappa dei dintorni di Santa Fè (New Mexico)



Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

## Già pubblicati:

Su [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

Luglio 2006

*I tre volti della paura*  
(CHA11)

Contenente:

1. La mummia
2. Il gatto nero
3. Il demone della paura

Su [www.cthulhu.it](http://www.cthulhu.it)

Nr. 1: Agosto 2007

*La città fantasma*

Nr. 2: Dicembre 2008

*Il ponte maledetto*

Prossima uscita:

*Piccoli uomini verdi*

Dal prezioso accordo con Lorenzo Trenti nasce la conversione di un'avventura originariamente nata per "Conspiracy X"

## Prossima uscita:



Un caloroso ringraziamento alla comunità di

[www.cthulhu.it](http://www.cthulhu.it)

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

# ***Il ponte maledetto***

## **NOTA SUI DIRITTI D'AUTORE**

Io sottoscritto **Biason Maurizio**, con lo pseudonimo di Morris Stonehome sono l'unico compilatore di questo manuale, 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 di quanto contenuto. Segnalate eventuali violazioni all'indirizzo **m.stonehome@lycos.it**

Il modulo avventura "**Il ponte maledetto**" 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 manuale 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 "**Il ponte maledetto**" NON è materiale ufficialmente approvato per **Il richiamo di Cthulhu**.

# ***Il ponte maledetto***

# ***Il ponte maledetto***

*di Morris Stonehome*

**AVVENTURA PER "IL RICHIAMO DI CTHULHU"  
(SISTEMA D100) AMBIENTATA NEL 1989**

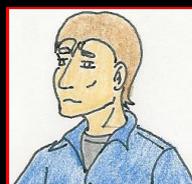
---

La Bedford Roads sta concludendo i lavori per una nuova strada nel New Mexico, che unirà direttamente Santa Fè a Taos.

La nuova arteria deve però passare sopra un canyon e quindi occorre costruire un ponte.

Nulla di strano se non fosse che a causa di inconsueti e macabri eventi, i lavori sono stati sospesi da quasi sei mesi.

La Bedford Roads assume dei nuovi elementi e chiede loro di capire quale sia il vero problema, bisogna assolutamente evitare il crack economico!



**Questo modulo contiene cinque schede personaggio precompilate**