



L'eredità
dei Cradler

Introduzione

L'eredità dei Crawler è un'avventura per 3-5 giocatori, dalla durata di circa 3-6 ore giocabile nell'arco di una due serate per il gioco di ruolo Dimensioni.

L'avventura si rifà alla migliore tradizione letteraria e cinematografica dell'orrore, sfruttando il tema delle case maledette, classico ma sempre affascinante.

I personaggi saranno invitati a cena da un loro compagno, in un antico maniero ereditato da un parente di cui non si sapeva l'esistenza. La storia comincerà da subito a dettare il suo ritmo intrappolando gli investigatori in orrori alieni e creature spaventose, all'interno di una casa che per troppo tempo ha visto compiere rituali agghiaccianti.

Per essere giocata in maniera corretta il Narratore dovrà studiare bene la sequenza degli eventi che accadranno quella notte e fare in modo da svelarli nel momento opportuno senza far calare il pathos della serata.

L'avventura è ambientata in Scozia nella metà degli anni venti, ma può essere collocata dal Narratore in una dimensione spazio-temporale a sua scelta adattando alcune piccole cose.

Il Narratore può, durante l'avventura, mettere una musica di sottofondo che stuzzichi la fantasia dei giocatori; una colonna sonora di film horror potrebbe fare al caso vostro e sicuramente aggiungerà un tocco di classe alla serata.

La Storia

L'avventura è la storia di due fratelli, Gabriel e Jim Crawler, vissuti separatamente per tutta la loro vita. Furono separati da piccoli; Gabriel restò con suo zio Duck, un cultista adoratore di antichi demoni, mentre Jim fu portato via dalla famiglia Huckinson di Londra. La causa della separazione fu la morte dei genitori causata dal perfido zio Duck, il quale tenne con sé Gabriel per insegnargli le vie oscure dell'occulto e della magia nera.

Jim crebbe a Londra, allevato con amore dagli Huckinson, ignaro dell'esistenza della famiglia Crawler; si laureò e andò ad insegnare archeologia all'università di Londra.

Gabriel invece coltivò le arti magiche insegnategli dallo zio. Lesse molti libri di stregoneria, acquistati qua e là, e si dedicò a pratiche occulte ed arcane. Ma durante un cerimoniale magico si spinse troppo oltre e contattò uno dei terribili Abomini di Kranch che, da subito, cominciò a dargli la caccia nella nostra dimensione per cibarsi della sua anima (vedi descrizione a pagina 12). Con i suoi rituali Gabriel riuscì a tenerlo lontano per diverso tempo, nascondendosi e cambiando la sua residenza continuamente, ma la situazione divenne insostenibile e decise che era giunto il momento di farla finita.

Per salvarsi escogitò un orrendo piano; prendere le sembianze e l'identità di suo fratello

Crediti

Realizzazione: **Carlo Casagrande Raffi e Alessandro Roncigli**

Copertina e disegni interni: **Davide Pancaldi**

Mappe: **Gabriele Licata**

Impaginazione: **Alex Zanin**

Ringraziamenti

Davide Pancaldi e tutti gli iscritti al *Dimensioni Fan club*

Dimensioni

<http://dimensioni.dragonslair.it>

email: dimensioni@dragonslair.it

Dragons' Lair

<http://www.dragonslair.it>

email: info@dragonslair.it

PUBBLICAZIONE AMATORIALE INTESA AL SOLO SCOPO D'INTRATTENIMENTO. E' VIETATA LA RIPRODUZIONE ANCHE PARZIALE DI TESTI E DISEGNI SENZA IL PERMESSO SCRITTO DELL'EDITORE E/O DEGLI AUTORI.
COPYRIGHT © 1999-2003 IKUVIUM GAMES E DRAGONS' LAIR.
REV. 1.0 - MARZO 2003



gemello, del quale conosceva l'esistenza ma che non si era mai curato di incontrare. Per far questo finse la sua morte e uccise lo zio per lasciare in eredità la casa, sita a 20km da Edimburgo, a Jim.

Dopo che Jim venne a passare una settimana ad Edimburgo egli segretamente gli inserì un potente parassita alieno nel corpo, che con un magico rituale si sarebbe attivato nel corpo di Jim ed avrebbe attirato l'Abominio di Kranch in una trappola. Succhiando il corpo di Jim l'essere immondo avrebbe assorbito anche il parassita alieno cadendo vittima della sua stessa furia. Tutto era pronto per essere messo in atto... ma qualcosa sarebbe andato storto.

Cronologia

- 15/8/1845 Nascita di Duck Crawler.
- 6/6/1856 Nascita di Dan Crawler, fratello di Duck.
- 4/11/1863 Duck Crawler comincia a praticare la magia nera
- 12/9/1881 Dan Crawler sposa Lisa Summerfield.
- 4/7/1882 Nascita di Gabriel e Jim Crawler
- 24/7/1883 Duck uccide suo fratello Dan e la sua sposa.
- 10/8/1883 Jim Crawler viene affidato alla famiglia Huckinson di York. I due fratelli si separano.
- 10/1/1908 Jim si laurea in Archeologia all'Università di Edimburgo.
- 15/4/1908 Gabriel comincia la sua attività di cultista e stregone seguendo le orme dello zio Duck.
- 20/12/1911 Muore la madre adottiva di Jim
- 24/7/1911 Muore il padre adottivo di Jim
- 10/10/1924 Gabriel contatta un Abominio di Kranch e comincia ad essere tormentato.
- 6/2/1925 Gabriel si finge morto, uccide un barbone per strada sfigurandolo e dandogli i suoi documenti.
- 8/2/1925 Gabriel uccide suo zio Duck e svela a Jim, tramite una lettera, che lui è in realtà un Crawler. Jim viene a conoscenza del suo passato dalla lettera. Jim eredita il maniero.
- 2/3/1925 Gabriel torna di nascosto al maniero e ne fa la sua tana. Cambia la sua data di nascita all'anagrafe in modo

da apparire dieci anni più grande di Jim.

23/10/1925

Jim va una settimana nel maniero per passare un po' di tempo nella sua nuova casa. Gabriel ne approfitta per mettere in pratica il suo terribile piano.

Dal 23 al 30/10/1925

Gabriel tormenta Jim durante le notti facendogli poi dimenticare quello che è successo e gli inietta il Biomorfo. Jim, all'oscuro di tutto, invita i suoi amici (gli investigatori) a passare il week-end a casa sua.

Inizio dell'Avventura

I personaggi saranno invitati una sera a cena di un loro vecchio amico Jim Huckinson che ha da poco ereditato un maniero da un suo zio di cui non sapeva l'esistenza. Il modo in cui i PG conobbero Jim è lasciato al Narratore, egli può essere un amico di infanzia, di scuola o universitario, un collega di lavoro o quant'altro. Jim ha trascorso una settimana nella casa ed ha inviato una lettera (Indizio 1) ad uno dei personaggi.

Essi si dovranno recare a casa di Jim situata a 20km a nord di Edimburgo. Possono arrivarci con la loro macchina o con un taxi (che gli costerà 10 sterline), ma che non potrà portarli indietro (in tal caso dovranno restare a dormire a casa di Jim).

La strada per arrivare alla tenuta Crawler, completamente bianca, sale leggermente per una ventina di chilometri attraversando alcune vallate. Boschi e pascoli faranno da sfondo al paesaggio collinoso.

Il maniero è ampio ed imponente, costruito nella metà del 1800, in pietra scura presenta un impatto suggestivo, anche se il retro della casa avrebbe bisogno di un urgente restauro. Ha un'entrata spaziosa formata da un loggiato con colonne in stile antico, e numerose finestre illuminate da una fioca luce in contrasto con il cielo plumbeo rischiarato dai lampi che annunciano una pioggia torrenziale.

Intorno alla casa c'è un ampio giardino che nel retro è di circa un ettaro e comprende un labirinto di siepi di 30 x 50 metri, un gazebo e un pozzo.

Non appena i PG arriveranno inizierà un grosso temporale.

Cosa Accadrà' quella Notte?

◆ Arrivo dei personaggi e presentazione. Comincia a piovere forte.

◆ Dopo che i PG saranno arrivati e avranno scambiato quattro chiacchiere con Jim, inizierà a piovere forte e arriverà un grosso temporale con fulmini e tuoni. Il Narratore può accennare ai giocatori che Jim sembra dimagrito ed ha un colorito giallognolo. Un check sull'abilità medicina con difficoltà 19 potrà mettere a conoscenza che il malanno deriva dal fegato e dall'apparato digerente, ma nulla di più.

◆ Dialogo tra Jim e i personaggi.

◆ Jim farà accomodare i personaggi a tavola iniziando la cena. Presenterà loro Alfred il maggiordomo che gli farà anche da cuoco e cameriere.

◆ Malore di Jim

◆ Jim comincerà a sentirsi male tossendo forte. Cercherà di sdrammatizzare e andrà in bagno.

◆ Comincia l'azione!

◆ Mentre Jim è al bagno la luce si spegne di botto (perché Gabriel spacca la centralina fuori di casa) e, qualche secondo dopo, si sente un canto provenire da fuori (Gabriel inizia il rituale di risveglio). Se uno dei PG guarderà attentamente fuori da una finestra a nord, potrà notare una figura umana correre in cortile.

◆ Dal bagno si sente un urlo terrificante. Nella stanza appariranno un enorme ragno che comincerà sul muro e un grosso serpente. Il biomorfo si risveglia ed esce dalla finestra. Arrivo dell'Abominio di Kranck

◆ Il serpente e il ragno non sono altro che l'effetto dell'incantesimo lanciato da Crawler. Esse non appartengono a questo mondo, ciò spiega perché sono così innaturali (per la loro descrizione vedi pag. 12).

◆ Inizio del combattimento fra Gabriel e l'Abominio di Kranck. Gabriel perde la chiave della stanza tappezzata.

◆ A questo punto mentre i PG sono impegnati a sbarazzarsi del ragno e del serpente, Gabriel sarà occupato a scacciare l'Abominio. Potranno sentire dei rumori provenire dal luogo del combattimento.

◆ Il maggiordomo incontra il biomorfo e sviene in cucina, al risveglio

cercherà di fuggire. Gabriel riesce a scacciare l'Abominio di Kranck.

◆ Gli investigatori vanno nel bagno. La porta del bagno è chiusa a chiave e la finestra è aperta. Schizzi di sangue sono presenti ovunque e in terra ci sono, tra una melma vischiosa e gelatinosa, i resti della pelle di un uomo e i suoi vestiti. La centralina della luce è distrutta e il telefono è staccato.

◆ Inizio indagini per la casa e scoperta dei vari indizi. Il Biomorfo può attaccare di sorpresa oppure nel labirinto o nel gazebo.

◆ Arrivati nello studio segreto incontreranno Gabriel.

◆ Quando entreranno nella stanza tappezzata la casa tremerà e una parte di foglie si staccheranno liberando un angolo e permettendo all'Abominio di entrare.

◆ Arrivo dell'Abominio e combattimento finale.

Comportamento dei PNG e delle Creature

Jim Crawler

Come si comporterà Jim quella notte? Da tenere a mente che è all'oscuro di tutto e non sa che la sua vita durerà ancora per poco.

Accoglierà i personaggi in maniera cordiale senza mostrare che in realtà si sente poco bene. Gli chiederà come è sembrata la casa e che ne pensano, come sta andando il lavoro e così via.

La cena sarà subito pronta e l'inviterà ad accomodarsi nella sala da pranzo, intrattenendoli con discussioni sui suoi avi di cui non sapeva l'esistenza (qui il Narratore dovrà inventarsi un po' di storie), sul temporale che sta arrivando e cose del genere.

Dopo la cena li inviterà nel salotto e accenderà la sua pipa, ma dopo pochi minuti inizierà a stare male e a tossire (nel momento in cui l'incantesimo di Gabriel inizierà ad essere praticato). Sarà costretto ad andare in bagno, dove l'incantesimo manifesterà i suoi effetti risvegliando il Biomorfo.

Gabriel Crawler

Attraverso i suoi incantesimi, è riuscito ad immettere un Biomorfo (vedi scheda a pag 12), nel corpo di Jim. Drogandolo con il vino, gli appariva di notte usando il suo corpo per macabri rituali.

Ora tutto è pronto perché il Biomorfo si risvegli e succhi l'anima del fratello. Durante la serata e la notte Gabriel resterà fuori la casa nascondendosi nel labirinto (se uno dei PG andrà lì, potrà notare delle tracce sull'erba). Dopo la cena comincerà a lanciare il rituale di risveglio della creatura.

Quando Jim andrà in bagno farà saltare il generatore della luce per far rimanere al buio i personaggi di modo che il Biomorfo abbia di cui cibarsi. In quel momento se uno dei PG guarderà fuori, potrà notare una sagoma umana muoversi nel gazebo o nel giardino o, se già si trova lì, al secondo o al terzo piano della casa.

Non appena il Biomorfo sarà risvegliato e l'incantesimo compiuto l'Abominio di Kranch individuerà Gabriel dalla sua dimensione e, manifestandosi nella nostra, cercherà di attaccarlo.

Il combattimento si potrà svolgere nel giardino (labirinto o gazebo) o al terzo piano; dipende da dove si troveranno i personaggi. Il Narratore potrà decidere in base alla situazione.

Durante il combattimento tra l'Abominio e Gabriel, questi perderà la chiave della stanza tappezzata (vedi mappa), che potrà essere ritrovata dagli investigatori qualora si rechino sul posto del combattimento. Gabriel avrà la meglio, ma rimarrà ferito ad una gamba. I PG potranno notare del sangue sul luogo del combattimento se guarderanno attentamente e comunque udiranno strani suoni e grida diaboliche.

Dopo l'accaduto Gabriel si nasconderà fino a che non verrà incontrato nel momento in cui i personaggi arrivino nella stanza tappezzata. Quando accadrà ciò, egli inizialmente si mostrerà titubante, poi cercherà di ingannarli scambiandosi per Jim e cercando di inventarsi una storia che sia credibile ai loro occhi.

Potrà dire di aver visto un mostro orribile e che dallo spavento è scappato non ricordando nulla di cosa è successo dopo; oppure che la casa è infestata da demoni che lo hanno rapito e portato nel loro mondo fino a quando non è riuscito a scappare; o ancora che è inseguito da un demone che lo vuole uccidere (che poi è la verità); o qualsiasi altra storia che il Narratore desideri.

Se i PG gli crederanno, cercherà di farli entrare nella stanza e, all'arrivo dell'Abominio, mandarglieli contro.

Se ciò non avverrà, estrarrà la pistola portandola con se dentro la stanza nell'attesa che arrivi l'Abominio. In ogni caso cercherà di sbarazzarsi di loro o facendoli combattere con la creatura o sparandogli direttamente.

Egli è completamente pazzo e terrorizzato da quello che può accadergli e questa sua follia è visibile nei suoi occhi. Zoppicherà leggermente perché ferito e le sue mani tremeranno come una foglia al vento.

Il Biomorfo

Questa creatura sarà il jolly della situazione. Una volta risvegliato assorbirà il corpo del povero Jim, assumendone le sembianze. In un primo momento si nasconderà, poi passerà all'attacco. Può essere incontrato un po' ovunque e il Narratore è libero di farlo apparire dove vuole.

Consigliamo comunque di farlo comparire in un momento di bassa tensione per far restare sempre alto il patos dell'avventura.

Alcuni posti più particolari dove può incontrarsi sono:

- ◆ labirinto: mentre i PG sono al suo interno potrà sbucare fuori all'improvviso.
- ◆ gazebo: magari appeso alla cupola può attaccare dall'alto.
- ◆ in macchina: qualora i PG tentino di scappare la creatura saboterà l'auto (magari i freni) che, alla prima curva, si schianterà contro un albero. Oppure può attaccare mentre i PG stanno scappando ponendosi di fronte a loro e costringendo il pilota ad effettuare un check sull'abilità Guidare Auto (difficoltà 19).

Nel caso in cui il Biomorfo mantenga le sembianze di Jim, cercherà di apparire confuso e malato, ma non appena avrà l'occasione tenterà di attaccare uno dei PG, assorbendolo con il suo orribile corpo mutante. Se i giocatori sono furbi non lasceranno mai i loro personaggi da soli con Jim "biomorfo" Crawler...

Questa creatura può anche assumere le sembianze del maggiordomo Alfred, dopo e se lo avrà assorbito. Lasciamo al Narratore la facoltà di decidere se questo potrà avvenire oppure no.

L'Abominio di Kranch

Questa creatura blasfema non vuole altro che assorbire l'anima di Gabriel per poter restare sul nostro pianeta più a lungo; la sua anima, dato l'alto potere magico, gli garantirebbe una lunga permanenza e per questo è un bocconcino veramente prelibato.

Non appena Gabriel lancerà il rituale di risveglio sarà in grado di intercettarlo dalla dimensione dove vive, attraverso gli abissi dello spazio-tempo arriverà nel nostro mondo e lo attaccherà imme-

diatamente.

Gabriel, grazie ai suoi poteri magici (oramai giunti quasi al tramonto), riuscirà a respingerla ancora una volta ricacciandola nel suo mondo.

Alla fine dell'avventura però, l'Abominio riuscirà a individuare Gabriel ancora e a lanciargli l'attacco finale. Dato che non può penetrare nella stanza tappezzata, perché le foglie, in quanto materia vivente, gli impediscono di muoversi attraverso di essa, scatenerà un piccolo terremoto, quanto basta per aprirsi un varco nella stanza protetta e colpire con tutta la sua furia la sua irraggiungibile preda. Egli, sicuro del fatto che nessuna arma non magica può ferirlo, attaccherà prima Gabriel, poi passerà ai personaggi. Sfrutterà anche i suoi poteri necromantici animando i cadaveri di coloro che sono morti, se il cadavere di Alfred il maggiordomo sarà nel pozzo i personaggi potrebbero vederselo camminare improvvisamente alle loro spalle o entrare nella stanza del rituale.

Alfred il maggiordomo

Da alcuni anni questa curiosa persona si è presa cura di Jim, da quando più precisamente i suoi genitori adottivi sono morti.

Quella sera fungerà da cuoco e da cameriere per il suo padrone. Quando però andrà via la luce e accadranno tutti quegli strani eventi sarà preso da terrore e sverrà.

Quando verrà trovato e risvegliato dai PG cercherà di stare un po' con loro disperandosi per la scomparsa del suo padrone, ma non appena accadrà qualcosa di strano verrà preso dal panico e scapperà via dalla casa, sotto la pioggia incessante del temporale.

Ahimè per lui, non andrà molto lontano perché il Biomorfo potrà individuarlo e farlo diventare parte del suo corpo mutante.

Alfred può anche essere ritrovato morto in fondo al pozzo, col corpo appena visibile nella trasparenza dell'acqua, ucciso o dal Biomorfo o da Gabriel.

Descrizione delle stanze di casa Crawler

Luoghi Esterni

POZZO

E' un normale pozzo, ma infondo ad esso c'è un passaggio che porta alla cantina. Il passaggio è situato prima di arrivare sull'acqua, ma non è visibile dalla cima. Per scendere sul pozzo ci si può mettere dentro al secchio dell'acqua, abbastanza grande da ospitare almeno una persona. In questo punto può essere ritrovato il corpo di Alfred il maggiordomo, in fondo all'acqua con lo sguardo perso in un lontano terrore.

LABIRINTO

E' un labirinto di siepi molto ben costruito. Qui può avvenire il ritrovamento di Gabriel o l'attacco del biomorfo. I PG potranno notare delle tracce sull'erba di scarpe umane (lasciate da Gabriel).

GAZEBO

Molto ben costruito con numerose colonnine che lo sorreggono. Qui può avvenire l'attacco del biomorfo nascosto sulla cupola.

QUERCIA

Un albero molto grande. Scalandolo si può arrivare al bagno del secondo piano che sta ad ovest tramite un ramo sporgente.

GIARDINO

Pieno di alberi di diverse dimensioni. Qui potranno notare un uomo prima che Jim venga trasformato.

Piano Terra

HALL

E' luminosa ed accogliente grazie ai vari candelabri d'argento visibilmente antichi e rovinati, posti qua e là sui vari mobili. In mezzo al pavimento fa bella mostra di sé un grande tappeto persiano rosso con diversi ricami arabeggianti dorati e argentati che riflettono in maniera curiosa la luce delle candele dando la singolare impressione che si stiano muovendo come dotati di vita propria, è sicuramente opera di un grande artigiano del passato. Accanto alla porta c'è un vecchio porta ombrelli in rame ormai ossidato

con due ombrelli uno perfettamente funzionante l'altro rotto e quasi del tutto inutilizzabile. Dall'altro lato della porta c'è invece un appendi abiti in legno di pregevole fattura con cinque braccia per appendere gli abiti disposte attorno all'asta centrale che termina in basso in un tre piedi ed in alto in un grosso e lucido pomello di legno. I personaggi, se si fermeranno ad osservarlo attentamente, noteranno che a seconda della posizione in cui si trovano la luce crea dei riverberi particolari sulla superficie del pomello ed uno di questi riverberi fa apparire un teschio sul pomello, ovviamente si tratta solo di un gioco di luci e nient'altro. Chi potrebbe immaginare che lo zio Duck aveva acquistato l'appendiabiti proprio per questa singolare e macabra caratteristica?

Due rampe di scale che di giorno sono probabilmente illuminate con molta efficacia dalle due finestre che danno sull'ingresso, portano ai piani superiori (i corridoi delle due scale attireranno subito l'attenzione dei personaggi dato che sulle colonnine di legno che li sorreggono sono incisi dei serpenti avvinghiati attorno a quella che se osservata con attenzione è la stilizzazione di una figura umana). Sulla destra c'è la porta chiusa che porta al salotto, sulla sinistra quelle per la cucina, chiusa anch'essa, e per lo studio che invece è aperta e lascia intravedere parte del suo contenuto. Tra le due rampe di scale c'è una pesante porta a due ante spalancate che consente di entrare nella sala da pranzo dove Jim accoglierà i suoi ospiti davanti al caminetto.

SALOTTO

E' una stanza molto grande e la prima cosa che vi si nota sono i molti quadri antichi, ben dieci, raffiguranti scene della mitologia greca. Benché le opere siano tutte sicuramente frutto del lavoro di grandi artisti e i fatti rappresentati sono tutti eventi famosi della mitologia greca, come Cerbero che tiene a bada le anime, il centauro ucciso dalla spada di Ercole o Perseo contro la medusa; la particolare cura per i dettagli macabri e raccapriccianti che domina i quadri (Cerbero non solo tiene a bada le anime ma dilania alcune di loro in modo orribile ed Ercole sventra letteralmente il centauro così come Perseo nello staccare la testa alla medusa mostra un ghigno che va oltre la normale soddisfazione per la vittoria ed è più vicino a quello del gusto per l'omicidio), crea nei personaggi un senso di disgusto e ribrezzo indefinito

mettendoli a disagio.

Il camino della stanza è grande ed acceso per dargli tepore dato l'incombente temporale, ammucciata in un angolo c'è della cenere e in mezzo a questa ci sono i resti di una pergamena bruciata scritta un antico linguaggio. Sulla mensola del camino ci sono dei contenitori in ceramica simili a quelli usati nel seicento dai medici o dagli alchimisti per conservare medicinali o simili, i vasetti sono in buono stato e recano delle scritte in latino che i personaggi, con l'abilità Latino, potranno facilmente tradurre (le scritte dicono cose come lingua di pipistrello o artiglio di gatto nero o code di rana ecc.). Se la conversazione cade sugli strani contenitori Jim dirà di averli trovati ammucciati in un angolo in cantina e di averli portati su perché rari e di valore.

Incrociati e attaccati alla canna fumaria del camino ci sono due fucili da caccia grossa scarichi ma ben tenuti e perfettamente funzionanti.

In mezzo alla stanza c'è un grosso divano e una poltrona di pelle (ovviamente umana anche se i personaggi lo scopriranno solo se il medico osserverà la pelle molto attentamente e chiederà esplicitamente di identificarne il tipo), un tavolino molto lungo di noce e di fronte alla poltrona c'è un tavolo da biliardo pieno di polvere e da molto tenuto in disuso con solo tre palle nelle buche e tutte e tre recanti il numero sei. C'è anche una pianta ornamentale quasi del tutto secca. E' una pianta carnivora mal ridotta anche se ancora in vita, se uno dei personaggi resterà nei suoi paraggi per più di un minuto si sentirà pizzicato da uno dei suoi secchi fiori ad uncino. Vicino al camino c'è una vetrina di cristallo con all'interno una collezione di calici alcuni sono facilmente riconoscibili come calici rituali altri sono di metalli di scarso valore, di pessima fattura e recano strane incisioni grottesche e primitive alcune delle quali simili al linguaggio della pergamena. In fondo ad alcuni di questi calici si possono rinvenire tracce di un liquido rosso ormai essiccato che il medico può identificare come sangue anche se non ne sarà del tutto certo.

SALA DA PRANZO

Ampia e accogliente con un lungo tavolo e un lampadario luminoso fatto di cristalli molto belli.

Ai lati della sala ci sono due vetrinette contenenti la prima un servizio completo di piatti di porcellana alcuni dei quali in perfetta condizione e altri con lo smal-

to molto rovinato e pieni di rigature e alcuni addirittura rotti, l'altra invece contiene una raccolta di icone religiose provenienti da varie parti del mondo e raffiguranti avvenimenti biblici di varia natura anche se molti di essi sono ripresi da capitoli apocriefi delle sacre scritture. Il servizio d'argenteria che useranno i personaggi durante la cena porterà l'incisione di un piccolo teschio simile a quello sull'anello che lo zio Duck indossa nel ritratto che c'è nello studio; i personaggi e Jim non potranno non notare come la cosa sia di cattivo gusto ma d'altronde già si sapeva che questo zio Duck era un tipo veramente strano.

CUCINA

Ci sono una stufa, un camino, pentole e marmitte in rame per cucinare e in un cassetto della cassettera dei fiammiferi e dei ceri rossi molto grandi e consumati. Venivano utilizzati dallo zio per fare rituali. In un altro cassetto chiuso a chiave, che deve essere scassinato per essere aperto, ci sono zampe di gallina e penne di gallo nere sporche di sangue usate anche queste nei rituali, non appena vengono toccate le zampe si contorcono come vive anche se non potranno far altro a parte ciò.

In un angolo c'è un armadio pieno di vivande e spezie per cucinare e alcune di queste spezie hanno nomi mai sentiti prima e i personaggi non riusciranno a capire di che spezie si tratti anche perché altro non sono se non polveri "magiche" che erano usate dallo zio nei suoi riti.

Appesi sopra i fornelli ci sono vari coltelli da cucina appesi a dei ganci uno dei quali vuoto, forse manca un coltello, e poco più in là anche le chiavi per il magazzino.

Di fronte alla porta che da sul retro ci sono delle piccole scale che portano nella cantina.

Studio

E' ben tenuto e ricco di libri. Nella biblioteca ve ne sono diversi, alcuni dei quali vecchi ma molto ben tenuti, più di molti altri, parlano anche di occultismo. In una parete c'è un quadro dello zio Duck. Ha una lunga barba bianca e un aspetto severo. Porta un anello con un teschio inciso sopra lo stesso inciso sulle posate con cui i personaggi hanno cenato.

Sopra la scrivania c'è un set da scrittura composto da pennino, carta da lettere, forbici, tagliacarte e asciugatore per inchiostro di fattura recente simile a quello che aveva Jim a casa sua (ed è proprio quello).

Nella scrivania, nascosti in un cassetto ci sono:

- articolo della morte dei genitori (indizio n. 3);
- atto di nascita di Gabriel modificato da lui stesso (la data risulta essere quella del 4/7/1872)

In un altro cassetto c'è il vecchio set da scrivania dello zio Duck fatto di frammenti ossei e argento di assai cattivo gusto (e guarda strano il dottore se vorrà potrà stabilire che le ossa sono di un ragazzo tra i 12 e i 15 anni) che dallo stile risale a circa il 1500-1600.

Primo Piano

CAMERA AD OVEST

E' ben arredata con un letto a baldacchino, una scrivania, un camino e un ripostiglio separato da una tendina. Nel ripostiglio ci sono alcuni vestiti da donna dai colori molto accesi, cappelli, scarpe, ecc...

A fianco della camera c'è un bagno ben tenuto e pulito: dalla finestra si può salire sull'albero che sta a fianco e scendere sino a terra.

Il camino presenta una strana particolarità: la fiamma sembra come congelata e al posto del fuoco c'è un pezzo di ghiaccio simile ad una fiamma. Anche il resto del camino sembra essere freddo. Questo effetto è stato causato dall'incantesimo di Gabriel per risvegliare il Biomorfo e consiste nel tramutare in freddo tutto ciò che è caldo. L'effetto si è manifestato su tutto il primo piano, quindi le altre stanze del piano presentano la stessa particolarità.

CAMERA AD EST

Come l'altra è ben arredata con un letto a baldacchino e una scrivania. Il bagno contiene un armadietto pieno di medicinali. Il camino presenta la stessa stranezza delle altre stanze

CAMERA CENTRALE

Anche questa è ben arredata ed ha le stesse caratteristiche delle altre due. Il camino presenta la stessa stranezza delle altre stanze

CAMERA DI JIM

Anch'essa ben arredata. Negli armadi ci sono i vestiti e le valigie di Jim. La finestra sarà aperta (dal Biomorfo in fuga) ma il pavimento sotto la finestra benché bagnato dalla pioggia non è ancora zuppo d'acqua segno che è stata aperta da poco.

In fondo al cassetto del comodino c'è il diario di Jim (vedi indizio n. 2).

Il camino presenta la stessa stranezza delle

altre stanze.

Il bagno adiacente alla camera di Jim, ha un grosso mobile pieno di medicinali, asciugamani ed altro. Spostandolo si accederà ad un passaggio segreto (un buco nella parete), che conduce direttamente alla cantina (come indicato nella mappa). Andando al suo interno si noterà una scala a pioli completamente avvolta nell'oscurità che porta in basso. In fondo il cunicolo è chiuso in quanto il passaggio segreto si attiva dalla cantina, sarà così impossibile accedere ad essa.

Quando gli investigatori arriveranno qui dopo la scomparsa di Jim, troveranno il pavimento pieno di una melma vischiosa trasparente e i resti della pelle e dei vestiti di Jim. Le pareti saranno imbrattate di sangue e la finestra sarà aperta. Chiunque sbagli un tiro Shock con difficoltà 15 ne subirà le conseguenze.

L'altro bagno è normale e da esso si può salire sull'albero nel cortile e viceversa.

Secondo Piano

STANZA DEI QUADRI

E' una grande sala riempita da diversi quadri e con un grosso tavolo sito al centro. Alcuni quadri raffigurano strani paesaggi, molto inquietanti, con angolazioni che confondono l'occhio e la vista; raffigurano mondi diversi dal nostro, con costruzioni ciclopiche ed aliene.

Altri quadri raffigurano gli avi dei Crawler con facce molto cupe e sguardi truci.

Fra i quadri c'è anche una foto in un ovale di Gabriel Crawler che, ovviamente, è identico a Jim. La foto è di quando lui aveva circa 25 anni, ma i PG noteranno che è da molto tempo che si trova là, visto lo strato di polvere.

SOFFITTA

Questa sembra essere stata costruita da poco e la mobilia è più nuova rispetto alle altre. C'è una bella vista e il tetto è più basso.

Vi sono anche alcuni trofei di animali appesi al muro come tigri, alci, orsi, cinghiali. Vicino ad uno di questi c'è appeso un vecchio fucile a pallettoni (i proiettili sono nello scantinato).

In un angolo della stanza c'è una piccola libreria con libri di astronomia e matematica. Di fronte a questa c'è un telescopio messo su un tre piedi che punta sul lucernario, abbastanza grande da permettere l'osservazione delle stelle. Vicino al telescopio c'è anche una sedia.

In un cassetto del mobile della scrivania c'è una vecchia revolver calibro .32. Se durante il suo uso si tira un 1 sul dado a dieci facce la pistola si inceppa

Sotterranei

CANTINA

Ci si accede dalla cucina tramite scale. Vi sono bottiglie di vino, botti, liquori illegali e trappole per topi. Dentro la cassa a destra dell'entrata ci sono proiettili per il fucile della soffitta e della pistola oltre a tre o quattro grossi roditori.

MAGAZZINO

Ci si entra dalle scale che portano in cortile. La porta interrata è però chiusa con un lucchetto e le chiavi sono appese in cucina. Ci sono casse, letti sfatti con reti e un mobile antico e rovinato sulla parete a nord.

Spostandolo si scoprirà un muro. Da questo si può sentire provenire del vento e premendo una pietra, si aprirà un passaggio che permette di accedere al corridoio segreto.

CORRIDOIO SEGRETO

E' scavato nella roccia e c'è una forte umidità e un fetore non molto forte provenire dallo studio segreto. Il rumore delle gocce rimbomba per tutto il corridoio in accordo con quello dei passi bagnati provocato dai PG.

Prima di arrivare di fronte alla porta dello studio segreto, sulla sinistra, si noterà un'apertura che conduce al pozzo.

Girato l'angolo il fetore aumenterà e ci si troverà di fronte alla porta dello studio segreto.

La parete di fronte ad essa nasconde un passaggio segreto che conduce al bagno della camera di Jim. Il passaggio si attiva pigiando su di una pietra, ma è presso che invisibile a meno che non si conosca il punto dove premere e quindi potrà essere difficilmente scoperto.

STUDIO SEGRETO

Quando gli investigatori entreranno in questa stanza un grande fetore li colpirà. Se sbaglieranno un check FOR con difficoltà 15 o vomiteranno (in tal caso avranno un malus di -1 a tutti i tiri). Sul lato destro dell'entrata c'è una paletta per muratore e un secchio pieno di calce fresca con vicino una balletta di calce.

Qua e la potranno essere notate delle foglie di alberi che sono intorno alla casa (castagno, noci, ecc..), che

sono state utilizzate da Gabriel per tappezzare la stanza adiacente.

La stanza è divisa in due da delle arcate; nella prima stanzetta c'è un tavolo con sopra alcuni libri d'occulto sparsi qua e là.

Nella seconda stanza su di un angolo c'è una specie di gabbia vicino alla quale sono appesi alcuni strumenti e un tavolo di tortura. Dentro alla gabbia vi sono le ossa di numerosi animali e qualche resto umano. Grossi scarafaggi e topi brucano rumorosamente fra le ossa rotte e sporche di sangue oramai essiccato. Ogni PG dovrà effettuare un tiro Shock con difficoltà 16 e subirne le conseguenze.

Sulla parete più ampia c'è una libreria tutta tempestata di libri di medicina, occulto e di stregoneria. Nei cassetti della libreria si può trovare l'articolo della morte di Gabriel Crawler (indizio n. 4). Nel cassetto c'è anche un sacchetto nero di pelle con dentro una polvere biancastra. Sul sacchetto ci sono incise alcune lettere in latino con la scritta "Polvere che rivela". Questa è una polvere speciale che serve a rivelare oggetti e creature incantate nonché gli esseri invisibili.

I libri sul tavolo sono aperti o sono segnati tutti su uno stesso argomento, ovvero su come effettuare un rituale con il quale rendere magico un oggetto che può "colpire ciò che non può essere colpito".

In un angolo ci sarà un secchio pieno di colla, simile a quella usata per la carta da parati.

Dentro la stanza i personaggi potranno trovare Gabriel Crawler, se non lo hanno incontrato prima. Egli cercherà di sembrare Jim, ma se loro insisteranno li minaccerà con la sua pistola (vedi pagina 4).

STANZA TAPPEZZATA

La stanza presenta tutti i muri delle pareti tappezzati di foglie. Diversi ceri accesi sono appesi alle pareti. Il pavimento della stanza è stato colorato di rosso in modo da formare una grande stella a cinque punte.

Un grosso braciere arde al centro della stalla. Vicino a questo c'è un piccolo altare con sopra una strana lama a forma di S e dei proiettili di calibro .38. Entrambi gli oggetti sono incantati e se si getta sopra di loro la polvere si potrà notare un leggero riverbero.

Gli oggetti sono messi sotto una cupola di vetro chiusa a chiave. Se non si possiede la chiave è impossibile aprire la cupola. Il vetro è un materiale alieno indistruttibile. La chiave ce l'ha Gabriel Crawler (lui ha perso solo quella della

porta).

La stanza è chiusa a chiave che è stata persa da Crawler nel combattimento contro l'Abominio. La porta si può sfondare o scassinare ed ha una resistenza pari a 22.

Ad un certo punto arriverà l'Abominio di Kranch; Crawler allora si mostrerà agitato ed impaziente e quando una scossa di terremoto farà cadere parte delle foglie in un angolo, mostrando l'angolo della parete, comincerà a diventare isterico e schizofrenico.

Schede dei Personaggi

I personaggi qui elencati sono pronti per essere giocati con l'avventura. Se il Narratore lo desidera può inserirla all'interno del proprio scenario o giocarla con personaggi creati dai giocatori.

Nome: **MIKE LEN**

Titolo: Ingegnere

Professione: Ingegnere in una industria di armi

Nazionalità: Inglese

Età: 38

Breve descrizione: Alto, capelli ricoperti di brillantina, con una faccia rotonda e simpatica

CARATTERISTICHE

FOR 11, DES 9, PER 12, VOL 11, CON 12

Vitalità 22, Iniziativa 11, Difesa 11, Movimento 10, Res. Magica 11, Energia Magica 22, Shock 10

PENALITÀ DEI GRUPPI

Pen. Educazione -5, Pen. Agilità -4, Pen. Manualità -3

ABILITÀ

Fisica 12, Seguire Tracce 14, Scassinare 8, Fucili 13, Riparazioni Elettromeccaniche 11, Furtività 9, Guidare Automobile 11, Chimica 9, Astronomia 8, Pistole 12, Lingua Francese 8

BACKGROUND

Laureatosi all'Università di Londra, lavora in un'industria di armi. E' un cacciatore ed uno scout abile, un po' spaccone ma simpatico.

EQUIPAGGIAMENTO

Pistola .38 (in macchina), Automobile, Taglierina (danno 1D3, in tasca)

Nome: **LINDA MONROE**

Titolo: Avvocato

Professione: Avvocato

Nazionalità: Inglese

Età: 32

Breve descrizione: Non troppo alta, di corporatura esile, ma di carattere fiero e orgoglioso. Ha un viso molto carino.

CARATTERISTICHE

FOR 8, DES 10, PER 13, VOL 10,

CON 14

Vitalità 16, Iniziativa 12, Difesa 12, Movimento 9, Res. Magica 10, Energia Magica 20, Shock 9

PENALITÀ DEI GRUPPI

Pen. Educazione -4 Pen. Agilità -4 Pen. Manualità -2

ABILITÀ

Pronto Soccorso 13, Occultismo 15, Lingua Greco 15, Lingua Latina 14, Storia 14, Legge 18, Guidare Automobile 15, Furtività 12, Musica 14

BACKGROUND

Laureatasi a Cambridge ama la vela e il mare. Si occupa di difendere criminali e gangster. Sebbene non bellissima, ha un fascino tutto suo, che le ha dato la fama di "femme fatal".

EQUIPAGGIAMENTO

Orologio (Cipolla), Penna e taccuino

Nome: **BURTON FRIEDMAN**

Titolo: Laurea in Fisica
Professione: Insegnante di Fisica
Nazionalità: Scozzese
Età: 39

Breve descrizione: Di media statura con capelli neri sempre ben pettinati, barba lunga e occhiali, senza i quali non vede nulla.

CARATTERISTICHE

FOR 12, DES 9, PER 7, VOL 13, CON 14
Vitalità 24, Iniziativa 8, Difesa 11, Movimento 11, Res. Magica 13, Energia Magica 26, Shock 13

PENALITÀ DEI GRUPPI

Pen. Educazione -4, Pen. Agilità -4, Pen. Manualità -4

ABILITÀ

Chimica 12, Lingua Greco 12, Guidare Automobile 10, Fisica 18, Lingua Latina 12, Astronomia 12, Riparazioni Elettromeccaniche 9, Pistole 13, Pugnali 14

BACKGROUND

Insegna fisica al college di Edimburgo. Ha svolto il servizio militare nel 14 reggimento cavalleria. Tende sempre a sdrammatizzare qualsiasi situazione ed è completamente scettico in materia di occulto e soprannaturale

EQUIPAGGIAMENTO

Sigarette, Accendino, Revolver Calibro .32

Nome: **JOHN EAGLES**

Titolo: Giornalista
Professione: Giornalista
Nazionalità: Inglese
Età: 30

Breve descrizione: Porta grossi occhiali e veste sempre in maniera casual. Capelli rossi e ricci e di carnagione slavata.

CARATTERISTICHE

FOR 9, DES 13, PER 10, VOL 11, CON 12
Vitalità 18, Iniziativa 12, Difesa 15, Movimento 11, Res. Magica 11, Energia Magica 22, Shock 11

PENALITÀ DEI GRUPPI

Pen. Educazione -5, Pen. Agilità -3, Pen. Manualità -3

ABILITÀ

Occultismo 12, Contendenti 10, Lingua Francese 8, Antropologia 10, Corpo a Corpo 14, Fotografia 15, Legge 12, Furtività 15, Seguire Tracce 11

BACKGROUND

Diplomatosi alla scuola di giornalismo lavora per il London Herald occupandosi di cronaca nera. Ex giocatore di baseball al college

EQUIPAGGIAMENTO

Macchina fotografica, taccuino, penna

Nome: **NICKY WILSON**

Titolo: Laurea in Medicina
Professione: Dottore Generico
Nazionalità: Francese
Età: 30

Breve descrizione: Molto alto ed imponente ha uno sguardo sempre serio, ma è pronto alla battuta quando ce n'è l'occasione.

CARATTERISTICHE

FOR 12, DES 8, PER 12, VOL 10, CON 13
Vitalità 24, Iniziativa 10, Difesa 10, Movimento 10, Res. Magica 10, Energia Magica 20, Shock 9

PENALITÀ DEI GRUPPI

Pen. Educazione -4, Pen. Agilità -5, Pen. Manualità -3

ABILITÀ

Corpo a Corpo 17, Antropologia 10, Lingua Greco 12, Chimica 11, Lingua Latina 12, Biologia 12, Pronto Soccorso 12, Lingua Francese 16, Medicina 17, Bisturi 17.

BACKGROUND

Laureatosi all'Università di Cambridge frequentava la scuola di pugilato universitaria come peso massimo. Gli piace fumare sigari cubani e quando parla gesticola molto.

EQUIPAGGIAMENTO

Accendino, Sigaro, Automobile, Attrezzi da dottore (in macchina)

Creature

ABOMINIO DI KRANCH

FOR 8, DES 10, PER 12, VOL 16, CON 13
Vitalità 16, Iniziativa 11, Difesa 12, Movimento 9,
En. Magica 60, Shock 12, Res. Magica 16

ABILITÀ

Astronomia 19, Pugnale 16 (Danno 1D6), Artigli 15, Necromanzia 19

DESCRIZIONE

Gli abomini di Kranch sono degli stregoni provenienti da un'altra dimensione, dotati di grandi poteri necromantici e della singolare capacità di fondersi con qualsiasi materiale non vivente che li circonda muovendosi all'interno di esso facendolo aderire alla forma del proprio corpo che rimane visibile dall'esterno.

Il loro aspetto è talmente spregevole e abominevole che li costringe a girare coperti di stracci per nascondere le loro deformità.

Si nutrono di anime umane e hanno scelto questo pianeta come loro terreno di caccia, non gli importa se l'anima di cui si cibano è di un malvagio o di un giusto e preferiscono uccidere per procurarsi quello che vogliono.

Di rado uccidono personalmente, sono soliti nascondersi in cimiteri e altri luoghi pieni di cadaveri dove, usando i loro poteri necromantici, rianimano i corpi ormai in decomposizione trasformandoli in zombie ai loro ordini che mandano poi ad uccidere, massacrare e sevizare al posto loro.

ABILITÀ SPECIALI

Il potere di fondersi con i materiali circostanti permette agli abomini di muoversi al doppio del loro normale movimento attraverso queste superfici.

Inoltre questo potere, che in pratica consiste nel dividere in due il tessuto fisico di ogni materiale e di muoversi attraverso ad esso, garantisce agli abomini una protezione di 3 punti su tutto il corpo. Sono inoltre immuni a qualsiasi arma, a meno che questa non sia magica. Per ucciderli i PG dovranno per forza usare le armi incantate da Gabriel.

La necromanzia e i suoi segreti sono l'altro potere degli abomini di Kranch. Essi possono resuscitare fino a 3



cadaveri per round come zombie in grado di obbedirgli ciecamente. Se uno dei personaggi morirà con molta probabilità verrà tramutato in zombie dall'abominio.

Per i poteri di Necromanzia in dettagli vedi manuale di Dimensioni Arcane a pagina 74.

BIOMORFO

FOR 14, DES 13, PER 15, VOL 12, CON 0
Vitalità 28, Iniziativa 14, Difesa 15, Movimento 14, En. Magica 24, Res. Magica 12

ABILITÀ

Corpo a Corpo 15

DESCRIZIONE

Sono creature aliene dalla capacità di assumere la forma degli esseri viventi che assorbono grazie al loro speciale DNA.

La loro forma iniziale è quella di un piccolo vermicello, simile ad un lombrico; si può infilare nel corpo di un essere vivente e rimanere lì finché non cominciano a crescere e ad assorbire il DNA. Questo processo (chiamato risveglio), è molto lungo e può durare per mesi. La vittima non si accorge di nulla, ma la sua essenza e coscienza vengono presto assorbite dall'alieno. Il risveglio può anche essere provocato da incantesimi e rituali magici.

Una volta risvegliatosi il Biomorfo assumerà la forma della creatura assorbita e cercherà di cibarsi inglobando altri esseri nel suo DNA. Dall'assorbimento il biomorfo trarrà sia il cibo che tutte le conoscenze e le capacità intellettuali della vittima.

Queste creature hanno una vita molto breve, non superiore ai 10 mesi. Una volta morti il loro corpo comincia a disintegrarsi lasciando solo alcune crisalidi (circa 10) dalla forma di piccoli cartocci vischiosi, da dove usciranno altri Biomorfi nello stato iniziale pronti a ricominciare un nuovo ciclo vitale.

ABILITÀ SPECIALI

Queste creature sono immuni a malattie e dai danni inflitti dalle armi più comuni, per le quali prendono solo 1 punto di danno per attacco riuscito. Fuoco, acidi e attacchi magici invece hanno l'effetto solito.

Il loro DNA particolare gli permette di assumere le forme delle creature

che assorbono con il loro potere. Non possono comunque tramutarsi in creature che non hanno assorbito. La trasformazione avviene in pochi secondi (3 round) e chiunque assista all'evento dovrà effettuare un check Shock con difficoltà 16.

Per assorbire le altre creature i Biomorfi entrano in contatto fisico con esse tramite dei tentacoli che gli escono dal corpo; la loro pelle comincerà a fondersi con quella della vittima infliggendogli 1D8 danni per ogni round in cui rimangono a contatto.

Per liberarsi dalla presa occorrerà effettuare un check FOR contro quella del Biomorfo o danneggiandolo per almeno il 60%.

I Biomorfi rigenerano ogni round 2 punti di Vitalità rendendoli molto difficile da combatterli.



RAGNO GIGANTE

FOR 8, DES 15, PER 9, VOL 8, CON 0
Vitalità 16, Iniziativa 13, Difesa 17, Movimento 12, En. Magica 16, Res. Magica 8

ABILITÀ

Corpo a Corpo 12 (Morso 1D3 danni + Veleno)

DESCRIZIONE

Questa creatura di origine soprannaturale è in tutto e per tutto simile ad un grosso ragno di circa 50 cm di diametro. Le sue zampe sono magre e nodose e in movimento emetteranno un suono simile ad un ticchettio. Il corpo invece è ricoperto di peli, di colore nero con un disegno simile ad una clessidra sul ventre. Chiunque lo veda dovrà effettuare un tiro Shock con difficoltà 14.

Può vedere al buio ed è molto veloce nei movimenti.

ABILITÀ SPECIALI

Chiunque venga morsicato dal ragno subirà le conseguenze del veleno la cui potenza è pari a 18. Un check sbagliato provocherà disturbi intestinali, rallentamento delle facoltà motorie (-2 a tutti i tiri) e percettive, e 1D6 danni.

SERPENTE GIGANTE

FOR 15, DES 9, PER 10, VOL 12, CON 0
Vitalità 30, Iniziativa 10, Difesa 11, Movimento 6, En. Magica 24, Res. Magica 12

ABILITÀ

Lotta 14 (1D6 danni per round per stritolamento)

DESCRIZIONE

E' un enorme serpente dal colore nero lungo circa 6 metri. Ha un piccolo corno sulla fronte e piccole zampine di 3 cm sparse sul corpo.

Non è velenoso ma la sua bocca può spalancarsi a sproposito inghiottendo anche una persona. Cercherà di avvinghiarsi alla sua vittima immobilizzandola e poi inghiottendola. Per liberarsi dalla presa occorrerà un check FOR contro quella del serpente.

Dopo che la vittima è immobilizzata inizierà ad inghiottirla. Ogni round in cui si verrà inghiottiti si subiranno 1D6 danni.

Indizio n. 1

Caro

Come ti avevo scritto due settimane fa oggi sono arrivato nella mia nuova casa da poco presa in eredità. È una bella villa abbastanza ben tenuta, anche se dovrò effettuare alcune ristrutturazioni sul retro, che è la parte peggiore. Il mobilio all'interno è veramente splendido e antico, così come lo sono i quadri, molti dei quali ritraggono miei antenati di cui ignoravo l'esistenza.

È buffo come la tua vita possa cambiare. Il giorno prima la vivi normalmente e poi, tutto d'un tratto, scopri che un tuo zio, di cui ignoravi l'esistenza, ti ha lasciato una splendida casa in campagna. Non ti sembra tutto così inverosimile?

Ora dovrò adattarmi a questo nuovo ambiente che fino a poco tempo fa apparteneva ai miei avi. A proposito, domani voglio andare ad Edimburgo per documentarmi di più su di loro, soprattutto su questo mio zio, sui miei veri genitori e su mio fratello. Anche se non ci sono più, sono pur sempre uno di loro e voglio conoscere la loro storia.

Credo comunque che questo mio zio Duck, fosse stato uno strano tipo a giudicare da alcuni libri che ho trovato in cantina. Quando sono stato giù mi è sembrato di sentire strani rumori, probabilmente topi. Penso proprio che dovrò mettere qualche trappola e se non funzionano chiamare la squadra di disinfestazione. Dopotutto se ricevi una casa gratis dovrà pur esserci qualcosa che non va, non ti pare?

Sarai tu stesso e gli altri a vederla di persona. Allora vi aspetto per Sabato prossimo come cercavamo accordati e mi raccomando non sbagliate strada!

A presto.

Jim

Indizio n. 2

Diario di Jim Hückinson Crawler

Giorno 1

Sono appena arrivato in questa mia nuova casa. Sembra ben tenuta anche se alcune parti devono essere ristrutturare. Ci sono tantissime stanze e questo mi disorienta un pochino. Credo che mi ci vorranno un po' di giorni prima che impari le strade intricate della casa.

Giorno 2

Non pensavo facesse così freddo qua. Stanotte non sono riuscito a chiudere occhio. Colpa anche di quei maledetti topi che camminano di sotto. Credo proprio di dover chiamare la disinfestazione. Oggi andrò ad Edimburgo per saperne di più sulla mia famiglia.

Giorno 3

Comincio a prendere visione della casa anche se mi dà uno strano senso di inquietudine. Non so se è un'impressione (probabilmente sì), ma è come se stando qui non mi sentissi solo. Forse è colpa di quei maledetti topi.

Stanotte ho fatto un brutto incubo. Ho sognato mio fratello, che talaltro non ho mai visto, che mi legava e imbavagliava e mi parlava di orribili rituali. È stato senz'altro colpa delle ricerche che ho fatto ieri e del vino che ho bevuto in cantina, probabilmente ho alzato un po' troppo il gomito. Ho scoperto che i miei veri genitori morirono di un incidente, così come mio fratello. La sfortuna ha perseguitato questa casa per tanti anni.

Giorno 4

Continuo a sentire quei maledetti topi giù in cantina e le trappole che ho messo non hanno preso nulla; sono più furbi di quanto credessi. Da quando sono qui ho completamente perso l'appetito, l'aria di Edimburgo e di questi boschi fa davvero uno strano effetto.

Giorno 5

Ho scoperto delle cose interessanti sulla mia famiglia. Non capisco perché i miei genitori adottivi non mi abbiano mai rivelato chi davvero io fossi.

Continuo a fare quei sogni strani su mio fratello e quella rete del letto è veramente scomoda, ho tutta la schiena indolenzita.

Giorno 6

Questa casa deve avere un effetto deleterio su di me perché ogni mattina mi alzo con un cerchio alla testa mostruoso. Farò una bella passeggiata nel bosco per respirare un po' di aria buona.

Ho studiato i quadri dei miei avi, credo di aver capito anche chi fossero i miei genitori da una foto su in mansarda.

Domani arriveranno i miei amici e dovrò preoccuparmi di prepararagli una cena squisita.

Giorno 7

Oggi sono veramente a pezzi e ho un forte senso di nausea. Non vorrei aver preso qualche brutta malattia proprio oggi che arrivano i miei amici. Un'aspirina credo che faccia al caso mio con l'augurio che mi rimetta un po' in sesto.

Dovrò contattare Alfred perché venga a farmi da maggiordomo stasera e pure da cuoco, visto che le mie arti culinarie lasciano un po' a desiderare.

TERRIBILE INCIDENTE A CASA CRAWLER

Questa notte un terribile incidente è avvenuto a casa dei Crawler. Dan Crawler e sua moglie Lisa sono stati ritrovati questa mattina dentro al loro letto con i loro corpi completamente bruciati. Non si sa quale sia stata la causa della sciagura, ma comunque sia solo i loro corpi sono stati trovati in quelle condizioni; infatti né il letto, né i mobili della casa presentano segni di bruciature, nemmeno le lenzuola.

La causa potrebbe essere stata lo scaldaletto a carboni che i due mettevano nel letto prima di andare a riposare.

I due coniugi lasciano due bambini piccoli ora affidati al loro zio Duck.

*The Edinburgh Gazette
25-7-1883*

SCOPERTO CADAVERE NEL FIUME

La scorsa mattina un cadavere è stato scoperto sotto il ponte di Browling Street, mentre galleggiava ancorato vicino alla riva. A scoprirlo è stato George Bradley, che aveva notato qualcosa che si muoveva in superficie. Dopo essersi accertato che fosse una persona l'uomo ha chiamato la polizia che, dai documenti ritrovati, lo ha identificato come Gabriel Crawler, 40 anni, residente in una casa sulle colline a nord della città.

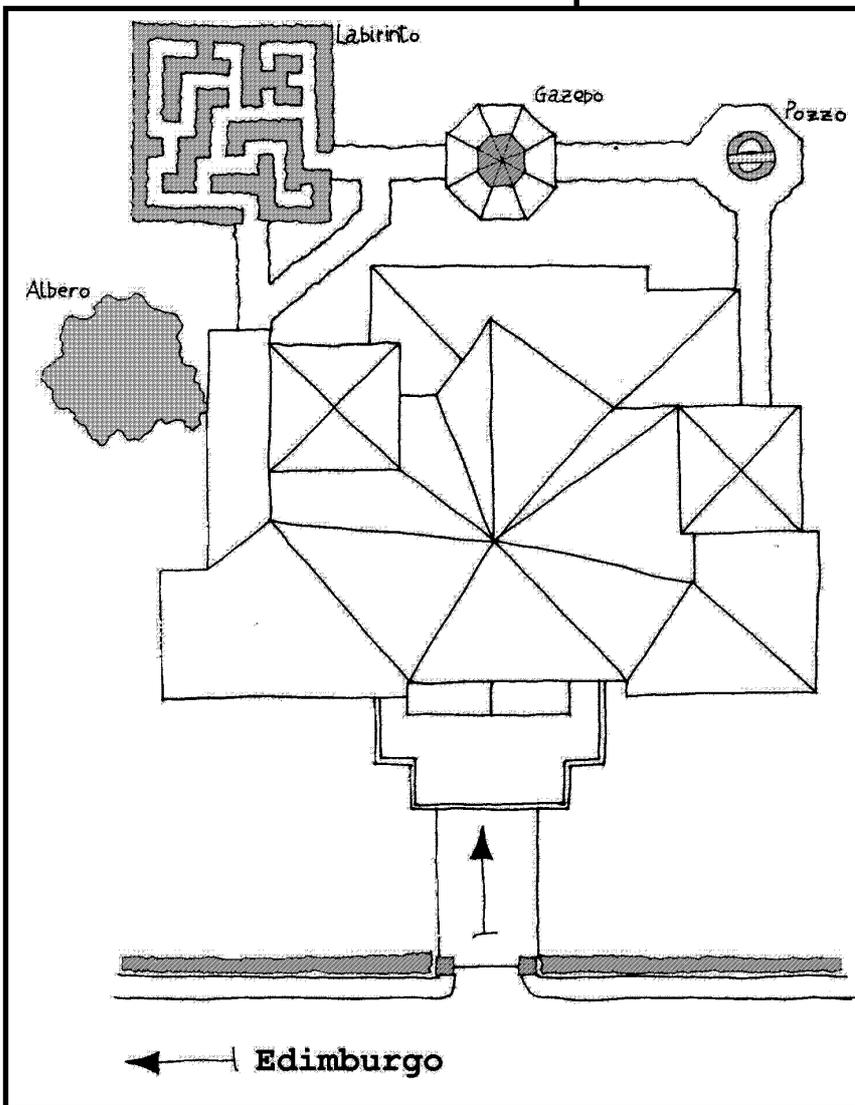
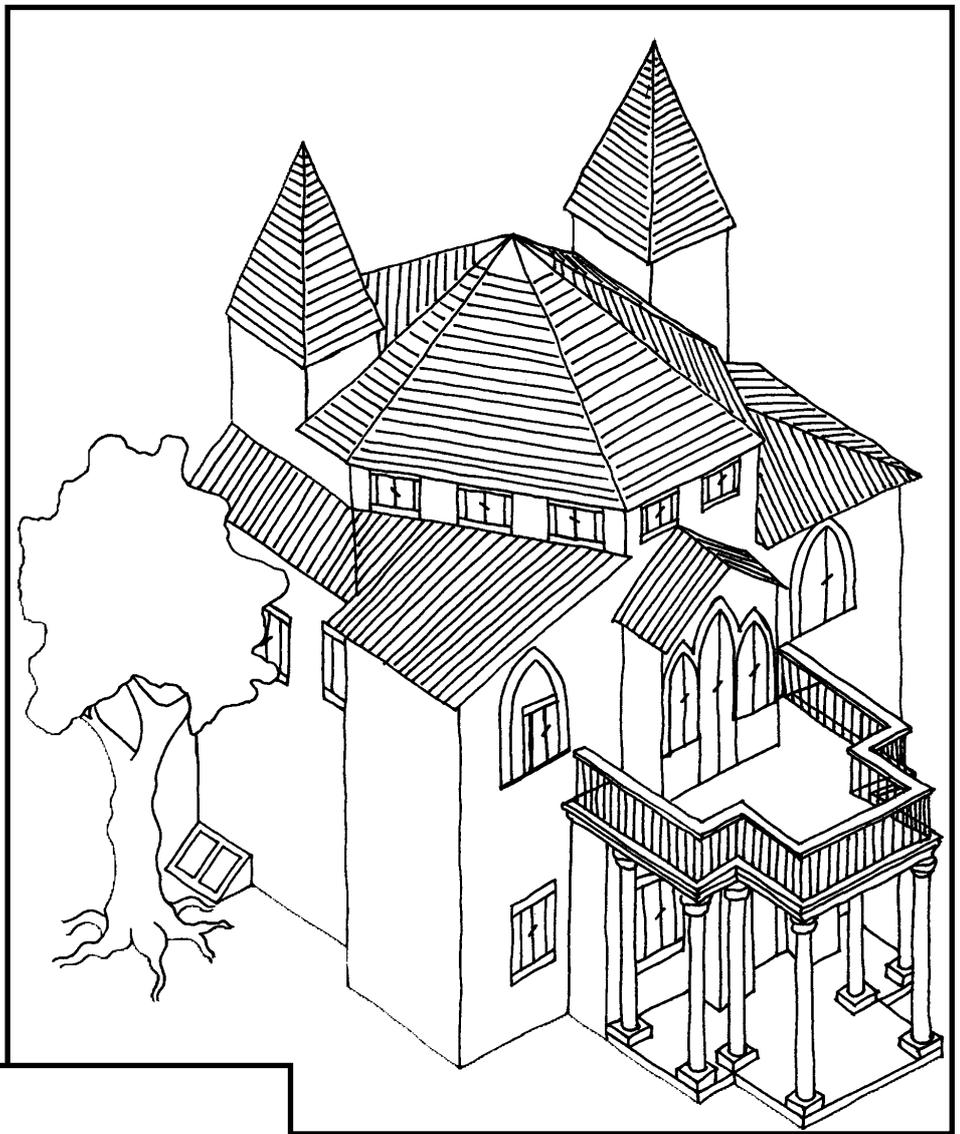
Fatto strano, molto macabro tra l'altro, è che il cadavere aveva il volto completamente sfigurato, come se fosse stato morso da qualche animale. Comunque l'unico parente della vittima, suo zio Duck Crawler, lo ha identificato come suo nipote.

La causa della morte sembra essere stata per soffocamento provocato da una stretta presa alla gola.

La polizia indagherà sui possibili assassini di Crawler.

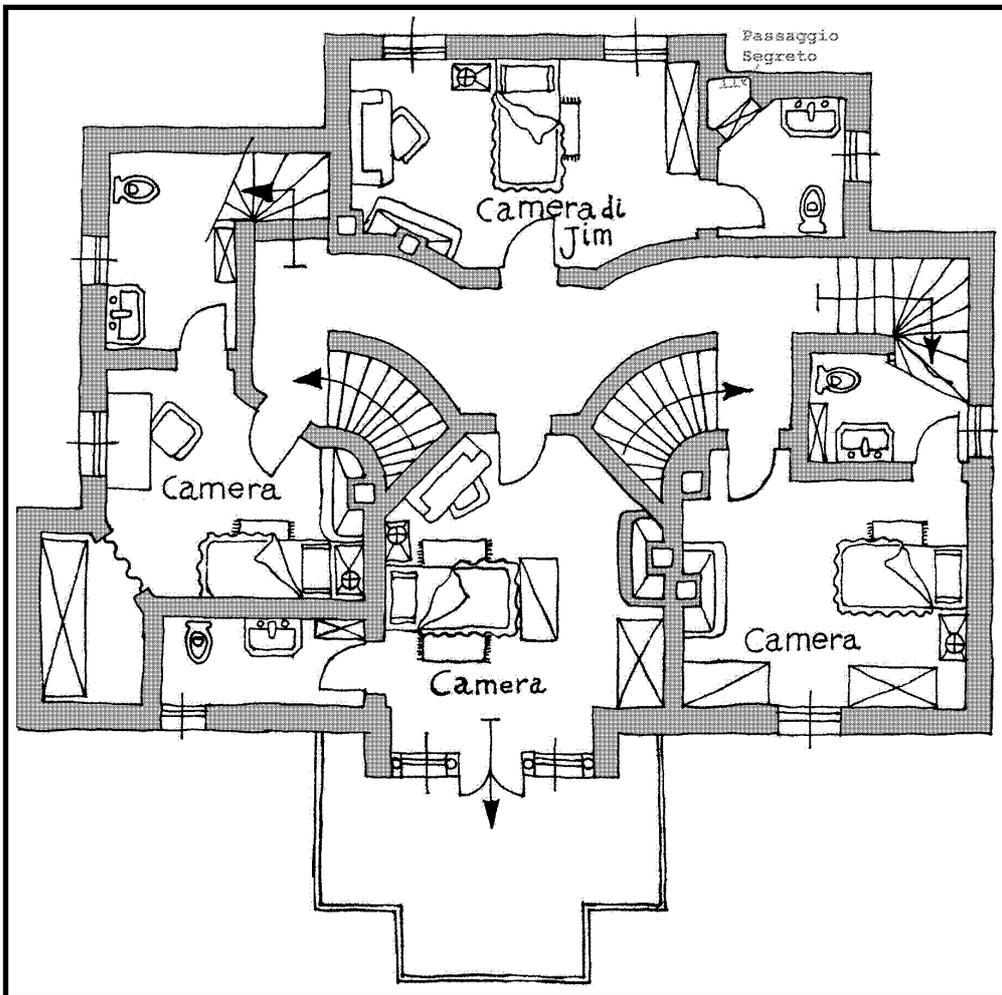
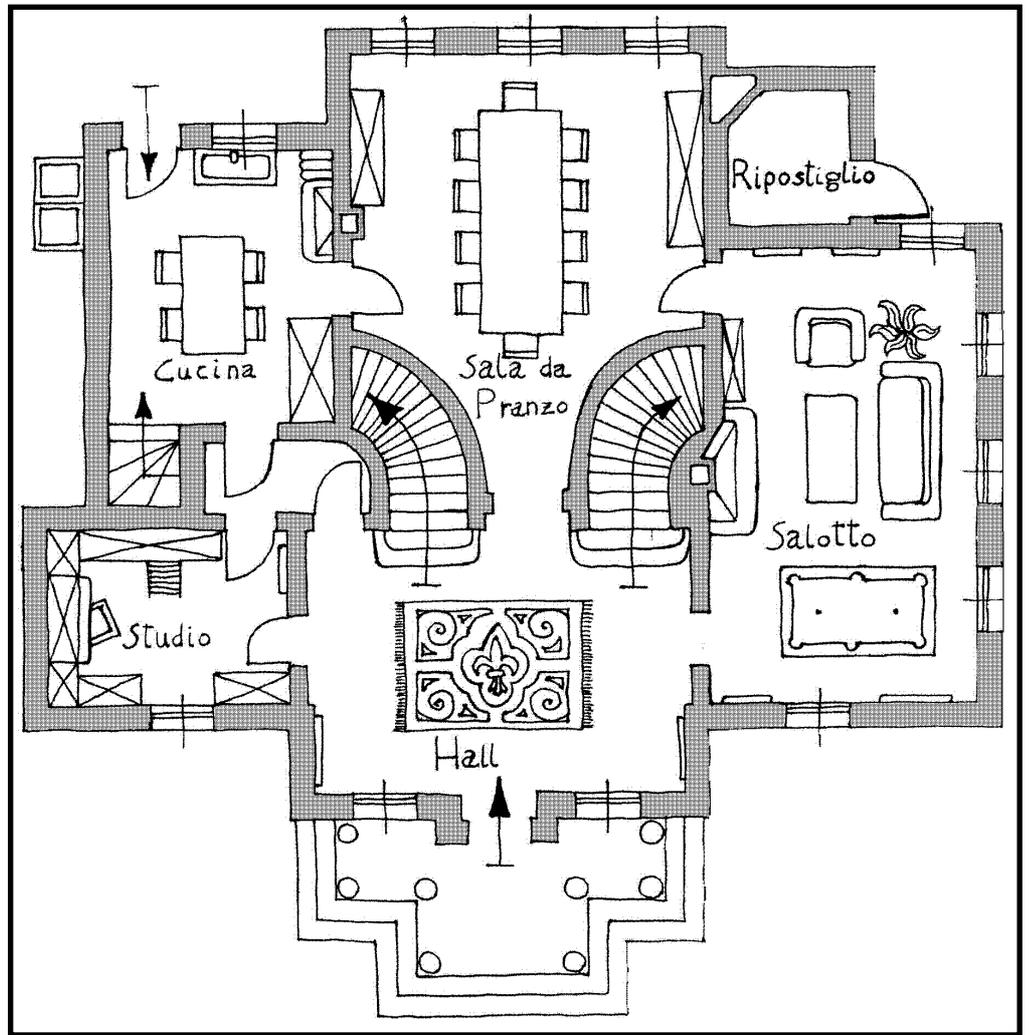
*The Edimburg Gazette
6-1-1923*

Vista Casa – Esterno ▶



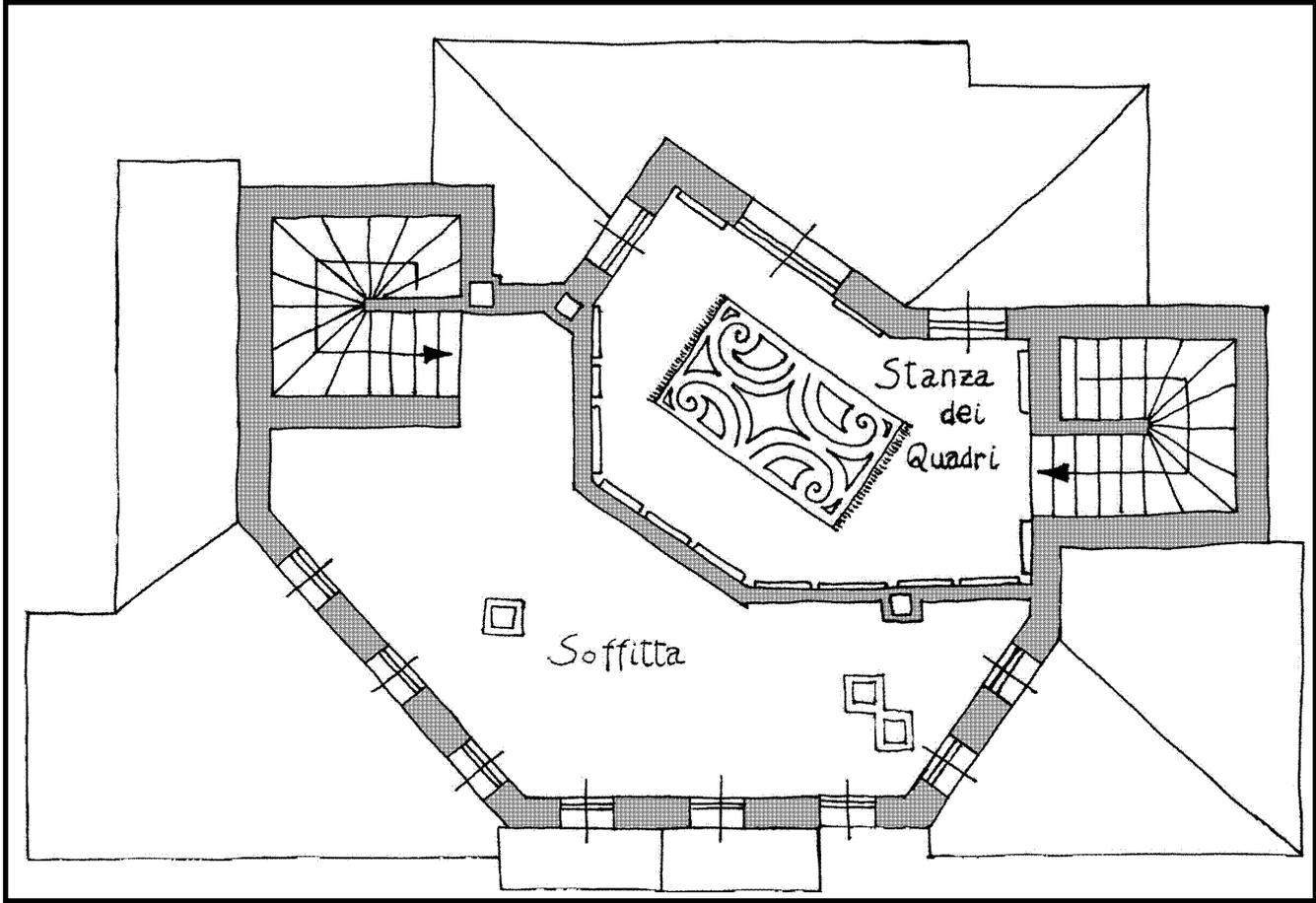
◀ Vista Casa – dall'alto

Piano terra ➡



◀ Primo piano

Magarsarda ▼



Cantina ►

