

Storia: Il Ragazzo Rapito a Carbury

Manuale degli Investigatori



Altare

Scala a pioli

Nascondiglio

Barriera



La Storia fino a questo momento...

Il 12 Dicembre 2009 a Carbury, piccola città vicino Arkham nel Massachusetts (USA) scomparve il piccolo Augusto Sorrentino, un ragazzino di 11 anni figlio di due emigrati italiani. Le autorità per mesi brancolarono nel buio più totale, molti testimoni tra cui negozianti e compagni di scuola dello stesso Augusto poterono affermare di aver visto il ragazzo fino all'uscita da scuola nei pressi del cimitero cittadino ubicato nel centro del paese, ma subito dopo quel tratto del povero Augusto nessuno seppe più nulla. Siamo arrivati ad oggi e

il piccolo Augusto Sorrentino non è mai stato più trovato, i genitori del piccolo evidentemente non si danno ancora pace perché vi hanno mandato una lettera molto chiara:

Carbury, 15 Maggio 2011

“ Salve, ci chiamiamo Teresa e Gennaro Sorrentino, viviamo nella vicina città di Carbury a 20 miglia da Arkham. Ci spiace contattarvi così all'improvviso ma certamente saprete della tragedia che ha colpito la nostra famiglia: la scomparsa nel Dicembre del 2009 di nostro figlio Augusto, il caso andò su tutti i giornali. Ecco, la polizia ci ha appena detto che archiveranno il caso, il Capo della Polizia in persona ci ha detto testualmente 'Abbiamo fatto tutto il possibile, ci dispiace Signori Sorrentino, ma siamo costretti ad archiviare il caso'... ma ci pensate?! Ma noi non siamo d'accordo, nella maniera più assoluta! Non ci daremo pace finché non avremo notizie di nostro figlio costi quel che costi! Sappiamo che avete aiutato tanta altra gente prima di noi, e non sappiamo più a chi rivolgerci. Siamo consapevoli di quello che i carburiani dicono degli abitanti di Arkham a proposito di quelle storie sui Grandi Antichi, i mostri nei sobborghi per non parlare di quei portali che si aprono all'improvviso nelle piazze... ma vi possiamo assicurare che noi non prestiamo fede a certe maldicenze, e poi non sarebbe la sola città che si inventa storie come questa, pensate che proprio ieri al telegiornale sentivamo di un fantasma che abiterebbe in una macchina per fare i polli arrosto in un paesino vicino New York... e poi per noi non c'è niente di male nelle trovate pubblicitarie per attirare un po' di turisti.

Per piacere aiutateci, non viviamo più, non importa il costo siamo disposti a pagare qualsiasi prezzo pur di avere notizie di nostro figlio... abbiamo ancora lasciato la sua stanza come la lasciò quel giorno. Non ci arrenderemo... ma non sappiamo più cosa fare... vi prego aiutateci.

Sperando di sentirvi presto, vi saluto cordialmente,

Teresa Sorrentino ”

E' vero. Anche voi conoscete la storia di Augusto: un bambino scomparso sotto gli occhi di una cittadina intera, e anche allora l'esperienza vi disse che i ragazzini che scompaiono quando il mondo li sta a guardare di sicuro non sono finiti in qualche tombino. Con una morsa allo stomaco, nella vostra testa si riforma improvvisa l'immagine strisciante di un tentacolo... Gesù... è soltanto un bambino. Bene, è arrivato il momento di fare qualcosa.

Regole Speciali

Ogni area di terreno all'aperto (per esempio cortili, viali, giardini ecc.) definita da un nome è considerata una Stanza delimitata da una recinzione con una porta di recinzione. Se in una sezione di mappa ci sono aree all'aperto e sezioni di Stanza delimitate da muri (come il Patio e il Deposito per Ortaggi), si considera che su quella sezione di mappa ci sono 2 stanze ben distinte e adiacenti fra loro.

In questa storia, ci sono dei documenti che il Custode consegnerà al momento opportuno.

Quando il Custode evoca mostri nel Cimitero deve posizionarli nello spazio centrale su cui compare un sarcofago aperto. Non può evocare altri mostri nel Cimitero se questo spazio è già occupato da un altro mostro.

Le carte Ostacolo non rappresentano ostruzioni al passaggio degli Investigatori, un Investigatore in altre parole può passare normalmente da una stanza con dentro una carta Ostacolo irrisolta ma

non può esplorare la stanza senza superare prima la carta Ostacolo presente in essa.

Scegliere gli Investigatori, le carte Tratto, ricevere il numero indicato di segnalini Punto Abilità, scegliere e posizionare le carte miniature secondo le regole consuete di gioco. .

Preparazione degli Investigatori

Storia: Il Ragazzo Rapito a Carbury

Manuale del Custode

Scelte per lo Svolgimento della Storia

Rispondi alle seguenti domande e, con i Segnalini Opzione Storia, prendi nota delle tue risposte.

1. Dove andranno gli investigatori per trovare Augusto?

- A: Nella Cripta
- B: Nella Stanza della Caldaia
- C: Devono restare dove sono

2. Dov'è l'indizio 1?

- A: Nel Capannone - Ripostiglio
- B: Nel Deposito per Ortaggi

3. Dov'è il libro **Culti Senza Nome**?

- A: nel Portico Anteriore
- B: nella Stanza di Ingresso

3 A/B - Ora metti da parte 1 di questi documenti e riponi gli altri nella scatola:

- 1: Il Dono del Re
- 2: Il mezzo per la Purificazione
- 3: Egli ci ha dato il Potere

4. Dov'è il **De Vermis Mysteriis**?

- A: nel Cortile Anteriore
- B: nel Cimitero

4 A/B - Ora metti da parte 1 di questi documenti e riponi gli altri nella scatola:

- 1: De Vermis Mysteriis, pagine 21-22
- 2: De Vermis Mysteriis, pagine 37-40
- 3: De Vermis Mysteriis, pagine 9-11

5. Dov'è stato visto l'ultima volta Augusto Sorrentino?

- A: nel Patio
- B: nel Giardino

5A/B – Ora metti da parte 1 di questi documenti e riponi l'altro nella scatola:

- 1: Pagina 3 del Diario di Whateley

2: Pagina 11 del Diario di Whateley

Preparazione dei Componenti

Esegui le istruzioni riportate qui di seguito

- 1. Carte Indizio:** Prendi le Carte Esplorazione “Indizio“ numerate da 1 a 4 della Storia che corrispondono ai tuoi Segnalini Opzione Storia.
- 2. Esplorazione:** De Vermis Mysteriis, Culti Senza Nome, Diario di Whateley, Coltello, Rubino di R'lyeh, Segno degli Antichi, Teschio per Rituali, Lanterna, Whisky, Sedativo, Colt .38, Fucile da Caccia, Piede di Porco, Chiave D'argento, Chiave d'Ottone, Parola d'Ordine, Niente di Interessante x9.
- 3. Ostacolo (?):** (tutte) Tombino, Interruzione di Corrente, Valigia, Armadietto Chiuso, Forziere, Rompicapo, Cortocircuito.
- 4. Serratura (S):** Porta Chiusa a Chiave, Ingresso Vietato, Serratura Elettrica, Porta con Lucchetto, Porta a Chiusura Runica, Porta Incastrata.
- 5. Costruire il Mazzo Miti:** Prendi le Carte Fuoco, le Carte Pistola e le Carte Scala in Discesa tranne “**Più Giù Solo Oscurità**” che devi sostituire con “**Perdita di Concentrazione**” (è una Carta Porta).
- 6. Prendere le Carte Azione del Custode:** Evocazione, Pulsioni Incontrollabili, Creature della Notte, Prelevare un Campione, Rituale Oscuro. Ai fini della carta “ Evocazione ” gli spazi all'aperto sono considerati Stanze.
- 7. Carta Obiettivo:** Prendi la Carta Obiettivo che corrisponde al tuo Segnalino Opzione Storia n°1

8. Carte e Segnalini Minaccia Iniziali: Peschi 4 carte Miti.

Prologo

I genitori di Augusto Sorrentino si rivelano persone cortesi segnate dalla tragedia che ha colpito la loro famiglia. Spiegano che Augusto è scomparso nel vecchio Cimitero Cittadino di Carbury, nel centro della piccola città, e che dopo la tragedia sono stati ristretti gli orari di visita. Vi raccontano inoltre che anche lo Psicologo della Scuola e il Sindaco di Carbury erano molto vicini ad Augusto, tuttavia su queste relazioni non forniscono dettagli, così vi accompagnano al Cimitero Cittadino.

5A: arrivati all'Entrata del Cimitero il padre di Augusto vi trattiene ancora per un istante dicendo: "I compagni di classe di Augusto hanno detto che prima che sparisse lo hanno visto parlare con un uomo alto, vestito di nero con un cappello nel Patio del Cimitero che non avevano mai visto prima." Annuite poi vi apprestate ad entrare scansando una specie di cunicolo nel pavimento ma la porta di ingresso al Cimitero sembra bloccata in qualche modo dall'interno.

5B: arrivati all'Entrata del Cimitero la madre di Augusto vi trattiene ancora per un istante dicendo: "I proprietari dei negozi qui davanti hanno detto che prima che sparisse, hanno visto Augusto giocare a pallone con un animale simile ad un cane nel Giardino del Cimitero, non sono riusciti a dirci che animale era di preciso, hanno detto solo che aveva il pelo tutto nero." Annuite poi vi apprestate ad entrare scansando una specie di cunicolo nel pavimento, ma vi accorgete che la porta è chiusa da un dispositivo di sicurezza.

Disposizione delle Carte

Piazza le carte indicate nelle stanze elencate, dove non è indicato in modo preciso quali carte Esplorazione inserire ma solo un numero di quantità (es. "Esplorazione x3") le carte Esplorazione da apporre in quella stanza devono essere del numero indicato ma casuali.

Entrata (Inizio)

5A: Porta Incastrata (S), Esplorazione x1

5B: Porta con Lucchetto (S), Esplorazione x1

La carta Serratura presente nella stanza blocca il passaggio per entrare nel Cimitero di Carbury, ma gli

Investigatori possono stare al suo interno fintanto che riescono a passare per Entrare.

Giardino

5A: Porta con Lucchetto (S), Esplorazione x3

5B: Rompicapo (?), Piede di Porco, Diario di Whateley, Indizio 4.

Vialetto Anteriore

3A: Valigia (?), Esplorazione x2

3B: Porta a Chiusura Runica (S), Esplorazione x2

Cortile Posteriore

1A: Cortocircuito (?), Esplorazione x2

1B: Serratura Elettrica (S), Esplorazione x2

1C: Ingresso Vietato (S), Esplorazione x2

Portico Anteriore

3A: Porta Chiusa a Chiave (S), Chiave d'Ottone, Culti Senza Nome, Indizio 2.

3B: Valigia (?), Esplorazione x3

Capannone – Ripostiglio

2A: Armadietto Chiuso (?), Paola d'Ordine, Indizio 1.

2B: Interruzione di Corrente (S), Esplorazione x2

Cimitero

4A: Forziere (?), Esplorazione x3

4B: Tombino (?), Chiave d'Argento, De Vermis Mysteriis, Indizio 3.

Patio

5A: Rompicapo (?), Piede di Porco, Diario di Whateley, Indizio 4.

5B: Porta Incastrata (S), Esplorazione x3

Deposito per Ortaggi

2A: Interruzione di Corrente (S), Esplorazione x2

2B: Armadietto Chiuso (?), Parola d'Ordine, Indizio 1.

Cortile Anteriore

4A: Tombino (?), Chiave d'Argento, De Vermis Mysteriis, Indizio 3.

4B: Forziere (?), Esplorazione x3

Cripta

1A: Ingresso Vietato (S), Esplorazione x1

1B: Cortocircuito (?), Esplorazione x1

1C: Serratura Elettrica (S), Esplorazione x1

Stanza della Caldaia

1A: Serratura Elettrica (S), Esplorazione x1

1B: Ingresso Vietato (S), Esplorazione x1

1C: Cortocircuito (?), Esplorazione x1

Stanza di Ingresso

3A: Porta a Chiusura Runica (S), Esplorazione x3

3B: Porta Chiusa a Chiave (S), Chiave d'Ottone, Culti
Senza Nome, Indizio 2.



Diario di Whateley, pagina 3

no paura della luce!

Carbury, 12 Febbraio 2009

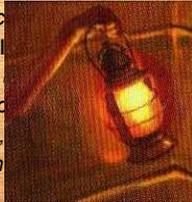
Questa mattina quando

sono uscito dalla

biblioteca con ancora un altro libro e la signora Perkins mi ha detto: "E' un piacere vederla qui Sig. Whateley è da molto che non si vede! Come sta?" e dopo ha cominciato a raccontare di quando ero piccolo e di tutte le volte che andavo in biblioteca per fare delle ricerche per la scuola. Per fortuna non ha visto il libro che ho preso in prestito questa volta indaffarata com'era, sicuramente si sarebbe insospettita e avrebbe fatto domande come le altre volte. Meglio così. Però visti i libri che ho preso fin'ora chiunque comincerebbe a pensare che stia combinando qualcosa di strano. Sono andato a trovare Augusto Sorrentino nel pomeriggio, mi è sembrato normale.

Sembra che non si renda conto di nulla. Speriamo tutto vada per il meglio. Nel frattempo nel libro che ho preso oggi finalmente ho trovato quello che cercavo come pensavo: DETESTANO LA LUCE E IL CALORE.

Sembra che un'esposizione diretta ad un calore li danneggi in qualche modo. **REGOLA SPECIALE** Ogni creatura che attacca un Investigatore con la Dama deve prima tirare il dado. Una creatura che sferra un attacco a un Investigatore che sono attaccati Investigatori che sono nello stesso spazio che li possiede il terreno.



Di sicuro però è ancora qui da qualche parte perché non possono trattenerlo per molto.



Diario di Whateley, pagina 11

frono con gli Odori Forti e Pungenti!

Carbury, 7 Aprile 2009

Bartolomeo quasi non ci credeva quando mi ha visto entrare nel negozio oggi. Per cinque minuti buoni ho stato a guardarmi sulla soglia da dietro il bancone, poi ha detto: 鉄 ignor Whateley posso esserle utile in qualcosa? ho balbettando ho risposto: 鼎 iao, Barty, mi servirebbe una bottiglia di Whisky, ne hai una? allora ha sgranato gli occhi e ha detto: 鉄 ignor Whateley se le serve del liquore da cucina, dovrebbe prendere dello cherry. Quando gli ho risposto che non mi serviva per cucinare ha fatto un verso incredulo: 鉄 i dato all 誕 lcool? Un astemio convinto come lei? Caspita come cambia la gente! e poi mi ha dato una bottiglia di Whisky. Mi è costata 25\$ quella schifezza! Ma il libro diceva che soffocano in presenza di odori forti e pungenti, quindi sono valsi a qualcosa. Ho salutato Augusto questa mattina: tornava da scuola e mi ha salutato normalmente. Sembra proprio che non si accorga di niente. Tanto meglio. Meno sa e meglio. **REGOLA SPECIALE** Una creatura che attacca un Investigatore che ha il Whisky deve prima tirare il dado: può attaccarlo solo se ottiene il 6. Questa regola si applica anche quando attacca un Investigatore nello stesso spazio di quello di cui è il Whisky. **REGOLA SPECIALE** I loro non possono trattenerlo per molto: gli fa male.



De Vermis Mysteriis

Pagine 21 - 22

Annotazioni del Sig. Whateley

Sono riuscito a tradurre alcuni passi di quello strano libro. La Signora Perkins è stata molto indiscreta ma se non fosse stato per lei non ci sarei riuscito. Non sono mai stato bravo con le lingue, specie quelle antiche!

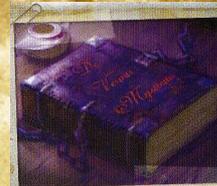
...et nati sunt in mundo et extra nos, dicebamus ad cognitionem perducere, sed homines se alere prolem accipiens...

[parola illeggibile]... cibum.

E sono nati nel mondo oltre il nostro, dissero che avrebbero portato la conoscenza invece essi vollero il cibo per sfamare se stessi e la loro prole.

...et adhuc manducare, etiam postquam implevit ventrem et corpus molle et leve. Et comederunt cum sero esset mergeb multiplicando membris suis et regnavit super orbem summum.

Cotinarono a mangiare (esseri umani) anche quando il loro corpo si fece morbido e viscido e la loro pancia si gonfiò. **REGOLA SPECIALE** Il Custode può, nel suo turno, dimezzare la Salute Base di una Creatura che combatte con un Investigatore. Una Creatura che combatte con un Investigatore che sono nello stesso spazio che li possiede il terreno. **REGOLA SPECIALE** Una Creatura che combatte con un Investigatore che sono nello stesso spazio che li possiede il terreno. Una Creatura non può avere Salute Inferiore a zero, altrimenti viene uccisa.



De Vermis Mysteriis

Pagine 37 - 40

C. Whateley : Non è stato facile questa volta tradurre le pagine leggibili del volume. Ma come diavolo fa una biblioteca di provincia come la nostra ad avere un libro come questo?! La Signora Perkins non ha saputo darmi un aiuto, mi sono dovuto veramente arrangiare...

Qui sub terra vivere, ut exstaret, ita ut cutis madens veneno plantis transit aer defluet et arcu.

Devono vivere sotto terra per sopravvivere, per questo la loro pelle è imbevuta di veleno (?) tanto che quando passano l'aria diviene fetida e le piante marciscono ai loro piedi.

...animalium non potest ut eorum odor circumfusa dolor morari iter sine...

...il loro fetore è tale che gli animali non possono star loro vicino senza impazzire dal dolore...

Lorem praestigiis magicis suis possint se habere bonum odorem fletu, et eorum servis.

Con la loro magia possono far credere di avere un buon odore così da poter avvicinare i loro schiavi per comandarli. **REGOLA SPECIALE** Quando un Investigatore combatte contro una o più Creature controllate dal Custode, l'Investigatore ha - 1 a tutte le prove di combattimento di tipo Volontà, Precisione di Tiro o Destrezza.





De Vermis Mysteriis

Pagine 9 - 11

Chi lo avrebbe mai detto che mi sarei dato alle lingue antiche! Mia sorella alla fine mi ha mandato quel vocabolario che mi serviva.

...cum iratus hoc jejunium quod ran ptoevi sed non videmus speramus non quaerunt te...

...quando si arrabbiavano correvano così veloci che non riuscivi a vederle, e potevi solo sperare che non stessero cercando te...

currebant .. Magis magisque invaluit, ut in extremo mundi ex quibus orta athletas ... [mancante]

correvano ed erano forti come i lottatori del mondo da cui venivano...

...uccurrebant .. Magis magisque invaluit, ut in extremo mundi, ex quibus orta athletas .. [poco leggibile]

Uccidevano con le lame che avevano attaccate al busto quando passavano vicino (oppure "a lato").

...Iam non REGOLA SPECIALE

I Punti Minaccia che il Custode spende per muovere le creature vanno sul loro tassello invece che essere scartati. Per ogni Punto Minaccia ogni creatura aggiunge 1 punto alla Salute Base. Una creatura non può avere più di 2 Punti Minaccia, quando questa viene uccisa scartate i Punti Minaccia su di essa.



Culti Senza Nome

*Perché invece questo antico libro non è in una lingua incomprensibile? Augusto non sa niente, e non sospetta nulla, povero ragazzo. Non capisco perché temevano questo cioudolo così tanto, erano in tumulto quando si sono accorti **Egli mi ha dato il Potere** " **Whateley***



Pregate fedeli, pregate per il Grande Risveglio. Egli verrà e potrà forza e conoscenza, la Grande Razza ci eleggerà come loro discepoli e i sacrifici a cui saremo costretti non ci peseranno, perché grande è il fine che ci poniamo. Prestate fede alle mie parole, poiché Egli mi ha dato prova del Suo grande Potere con il Suo Simbolo che Luce e Verità ha portato mostrando il cammino da seguire.

REGOLA SPECIALE

Il Segno degli Antichi è considerato anche un'Arma a Distanza che infligge 4 danni. L'Investigatore può spendere l'Azione del Segno degli Antichi per attaccare tutti i nemici nello stesso spazio entro 1 spazio di distanza. Gli Investigatori presenti nello spazio colpito vengono colpiti dall'attacco.



Culti Senza Nome

*Ecco perché nascondevano quel Coltello! Ma non so perché si è fatto trovare proprio quando ne avevo così bisogno... "si è fatto trovare"! ne parlo come se avesse una volontà sua! Dio aiutami, non ce la faccio più. Augusto, perdonami se puoi. **(C: Whateley) per la Purificazione** "*



Dio ci ha inviato il suo aiuto! Non temete innocenti del mondo, Dio ci ha inviato la salvezza, lo Strumento con il quale metteremo fine alla nostra prigionia! Gli abomini che girano fra noi saranno trafitti dal Sacro Pugnale e scompariranno per sempre dal nostro mondo. Abbiate speranza, non tutto è ancora perduto.

REGOLA SPECIALE

Il Coltello conferisce un bonus di +1 a prove di Volontà, Forza, Destrezza e Arcano sostenute dall'Investigatore che porta il Coltello e dagli Investigatori presenti nel suo spazio. Finché il Coltello è in mano ad un Investigatore, gli Investigatori nelle condizioni prima menzionate sono Immuni al Terrore.



Culti Senza Nome

*Ovvio che volessero nascondere questa pietra, dovevo immaginare che era un motivo come questo, altrimenti non avrebbero ostacolato il suo ritrovamento con così a lungo. Augusto, preparati, sta arrivando il peggio e non posso farci niente. **(C: Whateley) " Il Dono del Re "***



Dalla Grande Stanza di Celano venne il Rubino, dono di Re Innsmouth a sua figlia Arkham. Il Rubino le avrebbe assicurato prosperità assorbendo la vita dei suoi sudditi, così Arkham prosciugò il suo popolo riducendolo a misere creature tentacolate, e su esse regnò per eoni, Regina Eterna degli Esseri Striscianti.

REGOLA SPECIALE

Quando l'Investigatore che possiede il Rubino di R'yeh viene attaccato da una Creatura mossa dal Custode, può scegliere se scartare 1 segnalino Terrore, oppure dirottare l'attacco verso un'altra Creatura nel medesimo spazio dimezzando così i danni dell'attacco.



**Il Ragazzo
Scomparso a Carbury
Obiettivo 1A**

Augusto non è più un essere umano. È divenuta una creatura informe che avanza strisciando verso di voi desiderosa di nuove vittime. "Nessuno può più controllarmi!"

Dice furiosa "Né quei due pazzi, né tantomeno voi! Per anni ho vissuto costretto in altra forma, ora che sono libero di essere ciò che sono si compia il mio destino!"

Il Custode piazza uno Shogguth nella Cripta il Mostro ha 3 punti Salute in più per ogni Investigatore.

Obiettivo Custode: vince se tutti gli Investigatori vengono uccisi.

Obiettivo Investigatori: vincono se riescono ad uccidere lo Shogguth.

**Il Ragazzo
Scomparso a Carbury
Obiettivo 1B**

Il Custode piazza uno Shogguth nella Stanza della Caldaia e un segnalino Cadavere nel suo stesso spazio, il Mostro ha 3 punti Salute in più per ogni Investigatore.

Davanti a voi c'è un esemplare femmina di una forma aliena. Dietro di lei c'è il corpo svenuto di Augusto, si blocca al vostro arrivo nell'atto di impiantare delle uova nel corpo del ragazzino, e poi avanza verso di voi!

"Non mi impedirete terminare i rituali" e detto questo prende ad avanzare.

Obiettivo Custode: vince se il corpo del ragazzo viene portato sull'Altare dopo che su questo sono stati depositati 3 campioni permettendo l'invasione del Mondo.

Obiettivo Investigatori: vincono se riescono ad uccidere lo Shogguth salvando Augusto.

Mostri e Investigatori prendono oppure trasportano di 1 spazio Augusto spendendo un'Azione invece di Attaccare. Inoltre se ricevono danni lo lasciano nel loro spazio.

**Il Ragazzo
Scomparso a Carbury
Obiettivo 1C**

Il Custode piazza 2 Streghe nella stanza dove sono gli Investigatori, queste hanno 8 punti Salute in più.

"Ci spiace, ma gli abitanti di Carbury sono un pasto succulento da più di 150 anni per coloro che ci hanno dato il Grande Potere e non vorrebbero altro" continua una di loro

"E non possiamo deluderli no? Serviva una storia per attirarvi, e quale storia migliore di quella di un bambino in pericolo e di un finto fantasma disperato? I Mi-Go tramutati da genitori erano credibili eh? E si, è tutta una farsa!" poi ridendo avanzano verso voi.

Obiettivo Custode: vince se l'ultima Carta Evento viene rivelata.

Obiettivo Investigatori: vincono se tutti riescono a fuggire dal piano da gioco attraverso il Portico Anteriore.

Un Investigatore che riceve danni da una Strega fornisce 3 punti Minaccia al Custode.

4A **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

Ecco Capannello Libro, alcune pagine mancano. È il diario di un certo Signor Whateley. Mentre vi chiedete chi sia sentite lo spettro urlare e capite. Tra le pagine ne trovate una in particolare (**Il Custode ora vi consegna la Pagina del Diario di Whateley**) mentre leggete il Diario sentite un urlo improvviso, provenire da un punto davanti la Stanza di Ingresso.

4B **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

Ecco Capannello Libro, alcune pagine mancano. È il diario di un certo Signor Whateley. Mentre vi chiedete chi sia sentite lo spettro urlare e capite. Tra le pagine ne trovate una in particolare (**Il Custode ora vi consegna la Pagina del Diario di Whateley**) mentre leggete il Diario sentite un urlo improvviso, provenire da un punto davanti la Caldaia.

3A **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

Questo il libro di cui parlava il tizio del diario. Sembra davvero scritto in una lingua arcaica vi accorgete delle annotazioni traduttive fatte negli spazi bianchi fra le righe stampate. (**Il Custode ora vi consegna la Pagina del De Vermis Mysteriis**) mentre vi apprestate a leggere con la coda dell'occhio vedete uno strano movimento vicino il Portico Anteriore.

3B **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

Questo il libro di cui parlava il tizio del diario. Sembra davvero scritto in una lingua arcaica vi accorgete delle annotazioni traduttive fatte negli spazi bianchi fra le righe stampate. (**Il Custode ora vi consegna la Pagina del De Vermis Mysteriis**) mentre vi apprestate a leggere con la coda dell'occhio vedete uno strano movimento vicino la Stanza di Ingresso.

2A **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

Culti Senza Nome... lo strano libro che questo Signor Whateley vi ha portato a trovare emana sentori di antico e sussurri fra le pagine. Perché non è in una lingua sconosciuta? Mentre vi apprestate a leggere tracce di movimenti verso il Capannone - Ripostiglio vi ricordano perché siete qui. (**Il Custode ora vi consegna la Pagina del libro Culti Senza Nome**).

2B **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

Culti Senza Nome... lo strano libro che questo Signor Whateley vi ha portato a trovare emana sentori di antico e sussurri fra le pagine. Perché non è in una lingua sconosciuta? Mentre vi apprestate a leggere tracce di movimenti verso il Deposito per Ortaggi vi ricordano perché siete qui. (**Il Custode ora vi consegna la Pagina del libro Culti Senza Nome**).

1A **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

L'ultimo Diario di Christian Whateley dice: Quando presi in cura Augusto Sorrentino notai subito le stranezze. Come Psicologo capitanò soggetti speciali, ma quando vidi la trasformazione credetti di impazzire. "Lo evocammo noi, i Capi del Vecchio Culto" mi raccontarono i genitori "speravamo che riuscisse a ristabilire i suoi blocchi psichici." Loro hanno provato, e ora tocca a me, l'ho lasciato sedato nella Cripta... che Dio mi aiuti!

RIVELA L'OBIETTIVO

1B **Il Ragazzo Scomparso a Carbury**

L'ultimo Diario di Christian Whateley dice: come Sindaco di Carbury ho sempre cercato di proteggere i miei concittadini, ma quelle creature sono troppo forti per me. Per anni ho provato a cercare con loro una convivenza senza troppi guai, ma questa volta la Regina sacrificherà quel bambino. Ora proverò a distruggerla per sempre. E' nella Stanza della Caldaia, si nasconde lì... Ti prego Signore aiutami, ho tanta paura.

RIVELA L'OBIETTIVO



Il Ragazzo Scomparso a Carbury

I

"Una dolorosa Apparizione"

In mezzo al Cimitero una figura perlacea compare volgendovi uno sguardo disperato, ha sul petto un nome ricamato: C. Whatley, e poi si volta e scompare.

Quando il Custode gioca 1 Carta Miti può invece scartarla e piazzare 1 mostro Umanoide nel Cimitero (deve comunque pagare il costo della Carta Miti) poi:

2A: cura 2 Terrore a tutti gli Investigatori.

2B: cura 3 Danni a tutti gli Investigatori.

Il Ragazzo Scomparso a Carbury

Il Ragazzo Scomparso a Carbury

II

"Il Fantasma Urlante"

Dal terreno sorge la figura di prima: "Loro mangiano" dice "Poi li contagiano e diventano come loro!" e con un urlo ultraterreno scompare ancora.

Da adesso i mostri di tipo Umanoide si considerano come mostri di tipo Bestia, restano i loro valori di Danno e Salute ma il loro Attacco Speciale diventa:

3A: Prova di Forza: se fallisci ricevi 3 Danni e sei Stordito.

3B: Prova di Destrezza: se fallisci ricevi 3 Danni e 2 Terrore.

Il Ragazzo Scomparso a Carbury

Il Ragazzo Scomparso a Carbury

III

"Messaggi dall'Altro Mondo"

Il fantasma di C. Whatley riappare e questa volta si avvicina per dire "Occupatevi di lui, è un caro ragazzo" poi scompare di nuovo.

Se l'Indizio 3 non è stato ancora trovato tutti gli Investigatori perdono 2 Punti Abilità, inoltre:

4A: la carta "Creature della Notte" costa 1 Punto Minaccia in più.

4B: la carta "Prelevare un Campione" costa 1 Punto Minaccia in più.

Il Ragazzo Scomparso a Carbury

**Il Ragazzo
Scomparso a
Carbury**

