

CALL of CTHULHU

L'ISOLA DEL DORMIENTE



L'ISOLA DEL DORMIENTE

Un'avventura di meraviglia e orrore nell'universo di HP Lovecraft
Scritta da Rai Giampaolo

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
STORIA DI UNO STREGONE	3
L'INIZIO DELL'AVVENTURA	4
UNA MACABRA SCOPERTA	4
LA NAVE DEI BANDITI	4
LE COSE PRECIPITANO	5
UN TERRIBILE AVVERSARIO	7
LA FINE DELL'AVVENTURA	7
PERSONAGGI NON GIOCANTI	8
CARATTERISTICHE RUHALHA DE RUILET	8
SCHEDE PERSONAGGI	9
MAPPE	17



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.

Se volete modificarla potete farlo, se volete citare la fonte da cui avete preso l'opera ve ne sarei grato.

I disegni sono stati realizzati con Image Creator.

Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per un gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft

L'AVVENTURA

Una vecchia bagnarola in navigazione tra le isole Faroer e la Scozia, un equipaggio indisciplinato e insofferente, un naufragio nella notte.

Questo è l'inizio di una breve avventura che metterà i personaggi di fronte a un ancestrale pericolo, impossibile da risolvere con i metodi tradizionali: inventiva, coraggio e fortuna saranno necessari per uscire vivi da una situazione da incubo.

L'avventura è ambientata nel 1920 ma può essere giocata in qualsiasi periodo storico prima della diffusione del radar sulle navi da trasporto, avvenuto a partire dagli anni cinquanta del secolo scorso.

Sono state preparate le schede di otto personaggi, in pratica tutto l'equipaggio di una piccola nave da trasporto, se i giocatori sono meno sarà il Custode a gestire le schede inutilizzate come personaggi non giocanti.

QUELLO CHE SI SA

In una nebbiosa nottata di ottobre la vecchia motonave Dancing Helena sta percorrendo la rotta da Tórshavn, principale città delle isole Faroer, ad Aberdeen in Scozia.

Il battello si trova a più di metà strada e il comandante, un esperto norvegese di nome Halvorsen Håkon, sta affrontando un pericoloso passaggio tra le isole Fair, un gruppo di isolotti e scogli abbastanza pericolosi, e le Orcadi.

Normalmente non ci dovrebbero essere particolari problemi in quel braccio di mare, ma la nebbia è fittissima e Håkon si deve basare sul faro di Westmannen, una volta avvistatolo saprà esattamente che rotta prendere.

QUELLO CHE NON SI SA

Sfortunatamente per la Dancing Helena il faro di Westmannen è spento, il guardiano e la moglie sono morti, uccisi da un gruppo di avventurieri intenzionati a depredare la vecchia tomba di un re pirata norvegese, Rúhala Dé Ruleit, che si trova sull'isola.

Il capo dei criminali, Christopher Condent, è venuto a sapere dell'esistenza della tomba da Steve Ingstad, un professore inglese che ha trovato alla biblioteca nazionale norvegese una pergamena riportante la mappa dell'isola e l'ubicazione della tomba.

Il professore è certo che nel sepolcro vi sia un ricco

haugfé, il corredo funerario vichingo, oro, argento e pietre preziose razziati durante anni di scorrerie, da secoli in attesa di qualcuno che le raccolga.

Condent ha lasciato la sua nave con due marinai di vedetta e, dopo aver ucciso il guardiano del faro e la moglie per non lasciare testimoni, si è diretto verso il luogo della sepoltura.

Quello che il manigoldo non sa è che Rúhala Dé Ruleit era un potente stregone, in realtà sull'isola non c'è la sua tomba ma la sua prigione, gli oggetti preziosi non sono il corredo funebre bensì manufatti magici che lo tengono inchiodato alla sua prigione.

STORIA DI UNO STREGONE

Nella seconda metà del nono secolo visse in Norvegia un malvagio stregone, adorato da una casta di sacerdoti che lo consideravano un Dio.

Dedito a riti osceni che gli permettevano di accrescere i propri poteri e ottenere oro e gioielli lo stregone estese il suo potere su diversi villaggi norvegesi, che furono costretti a sottomettersi.

Rúhala Dé Ruleit ampliò il proprio potere sino a quando finché il primo re norvegese, Harald I detto Bellachioma, assaltò il suo villaggio e lo inseguì fino alla desolata isola di Westmannen.

Su questa lontana landa vi fu l'ultimo combattimento, uccisi gli ultimi soldati di Rúhala Dé Ruleit i sacerdoti di Harald riuscirono a imprigionare lo spirito dello stregone, ma non furono in grado di ucciderlo.

Pur avendone distrutto e bruciato il corpo mortale i sacerdoti di Harald dubitavano di essere riusciti a eliminare per sempre l'insidioso avversario, pertanto raccolsero le ceneri in un sarcofago che venne circondato da cinque statuette, manufatti magici in grado di imprigionare lo stregone.

A distanza di mille anni le ceneri si sono unite per fornire un corpo a Rúhala Dé Ruleit, ma lo stregone giace ancora nel suo sarcofago, senza potersi muovere, in attesa che qualcuno lo liberi: alla fine il suo desiderio sarà esaudito.

L'INIZIO DELL'AVVENTURA

Sono quasi le tre di notte, la Dancing Helena sta procedendo a dodici nodi in direzione sud, alla ricerca del faro di Westmannen, a bordo la tensione è palpabile, sebbene sia molto tardi il comandante è in plancia, ed è proprio lui ad accorgersi che davanti alla nave non c'è il mare aperto ma una scogliera.

Appena il tempo di lanciare l'allarme e ordinare l'indietro tutta che la Dancing Helena urta contro un banco di scogli e inizia ad affondare.

L'equipaggio riesce a salire su una scialuppa e ad approdare sull'isola nei pressi del faro, che appare desolatamente spento, tutti saranno infreddoliti e bagnati, unica consolazione è che il naufragio non ha causato vittime, a meno che il Custode non decida altrimenti.

A questo punto il comandante dovrà scegliere se dirigersi verso il faro o perlustrare nei dintorni, purtroppo nessuno conosce bene l'isola, la scelta più logica per i naufraghi sarà dirigersi a nord verso il faro, dove potranno trovare cibo e riparo e magari prendere a calci il guardiano.

Se decideranno invece di dirigersi a sud i marinai arriveranno all'imbarcadero, dove vedranno una nave ormeggiata.

UNA MACABRA SCOPERTA

Per raggiungere il faro occorre salire una scalinata tagliata nella pietra, che conduce a uno spiazzo dove si trova il cadavere del guardiano, ucciso da un colpo di arma da fuoco.

La sconvolgente scoperta sarà seguita da quella, altrettanto orribile, del corpo della moglie del guardiano, che giace sulle scale interne.

I due sono stati uccisi da almeno sei ore (tiro su medicina legale) da un colpo di fucile, all'interno del faro e nei dintorni ci sono le tracce di almeno tre persone che indossavano scarponi da marinaio.

La prima stanza del faro è un magazzino dove c'è una radio fracassata, il resto del faro è normale, a parte la lampada alla sommità che è spenta.

Il faro potrebbe essere riacceso (tiro su riparazioni meccaniche per sistemare il motore e uno su riparazioni elettriche per collegare i fili elettrici) ma se lo faranno i marinai subiranno l'attacco della creatura, ormai libera e attirata dalle fonti di luce.

Anche la radio può essere riparata con un tiro riparazioni elettriche, in tal caso sarà possibile parlare con la guardia costiera inglese, che prometterà l'invio di una nave sull'isola, purtroppo le avverse condizioni del mare non permetteranno che gli aiuti arrivino prima di una decina di ore.

I marinai potranno rifocillarsi e prendere quello che vogliono dall'equipaggiamento, oltre a viveri e armi (una doppietta e un fucile Lee Enfield con sei colpi) troveranno anche una mappa dell'isola dove si vede

che a poca distanza c'è un approdo per piccole imbarcazioni.

Quando avranno finito di esplorare il faro ormai le prime luci dell'alba inizieranno a illuminare l'isola, la nebbia si è alzata ma il cielo è nuvoloso e ci sono isolati piovoschi, tutto nella norma per quella stagione, in lontananza si scorge un imbarcadero con una piccola imbarcazione ormeggiata.

LA NAVE DEI BANDITI

Al piccolo molo a sud del faro è ormeggiato un rimorchiatore, il Pride of Perth, su cui si trovano due marinai lasciati di guardia.

Se i naufraghi si dirigeranno subito verso il molo saranno presi di sorpresa dalla reazione delle due sentinelle che non esiteranno ad aprire il fuoco sui nuovi arrivati, mentre se arriveranno dal faro dovrebbero essere più prudenti, data la scoperta dei due cadaveri.

L'equipaggio della Dancing Helena potrebbe anche ignorare la nave attraccata, tuttavia questa sembra rappresentare l'unico modo per andarsene dall'isola, per cui è presumibile che il capitano decida di raggiungerla.

Cercare di discutere con i marinai di guardia è inutile, i due non diranno nulla e non esiteranno a sparare con i loro revolver tenendosi al coperto del materiale ammucchiato in coperta.

Se inizierà uno scontro a fuoco inevitabilmente qualche pallottola colpirà uno dei barilotti contenenti olio per lampada accatastati sul ponte, in breve la nave sarà preda delle fiamme, il fuoco dilagherà rapidamente grazie ai numerosi materiali infiammabili presenti sulla nave.

A questo punto se i marinai di guardia sono sopravvissuti usciranno dal loro nascondiglio e si arrenderanno, purtroppo sarà impossibile salvare la nave o lanciare un allarme radio, niente potrà essere recuperato da quel mare di fiamme.

Se i marinai della Dancing Helena decidessero di andarsene senza combattere le guardie non li seguiranno, i loro ordini sono di restare sulla nave e quello faranno, anche se sono sempre più nervosi per il ritardo dei compagni.

In questo caso dopo poco le guardie staccheranno gli ormeggi e si allontaneranno dall'isola, sempre che non vengano raggiunti prima da Rúhala Dé Ruleit.

In ogni caso la nave diventerà irraggiungibile, l'ultima possibilità di andarsene dall'isola sarà perduta.

LE COSE PRECIPITANO

Il simulacro che racchiude lo spirito di Rúhala Dé Ruleit e gli permette di agire sta esplorando l'isola in cerca di uomini da uccidere, lo stregone ha bisogno di incrementare la propria forza magica e l'unico modo che ha per farlo è succhiarla dalle sue prede.

Un incontro casuale è sempre possibile ma non molto probabile, tuttavia se i marinai attaccano il Pride of Perth e questo inizia a bruciare le dense volute di fumo attireranno immediatamente l'attenzione dello stregone.

Quando Rúhala Dé Ruleit, o quello che ne resta, arriverà sulla scena, attaccherà per primi i due banditi sulla nave, a meno che qualcuno sia tanto stupido da mettersi sulla sua strada.

La creatura ha già assorbito diversi punti magia ma è ancora molto debole e non può lanciare incantesimi, al momento l'unico mezzo che ha per uccidere è un attacco fisico, artigli e morso i suoi unici mezzi di offesa, armi comunque più che sufficienti a uccidere un uomo.

La creatura subisce solo un punto ferita per ogni colpo andato a segno, è immune al fuoco e all'elettricità, mentre le armi magiche le infliggeranno ogni volta dieci punti danno.

Se durante il combattimento l'essere venisse ridotto alla metà dei propri punti ferita sospenderà l'attacco e fuggirà velocemente, rifugiandosi nel sarcofago dove potrà recuperare un punto ferita ogni dieci minuti.

Questo comportamento darà ai combattimenti un'impronta particolare, i marinai della Dancing Helena saranno attaccati da questo strano essere che si ritirerà dopo poco, per poi tornare ancora e ancora, in uno stillicidio di assalti sanguinosi.

Ogni volta che l'essere riesce a uccidere qualcuno ne assorbirà i punti magia, stando sul cadavere per un minuto a punto assorbito, questo è uno dei due momenti in cui l'essere è vulnerabile, l'altro è quando giace nel suo sarcofago.

Durante la sosta per recuperare i punti ferita lo stregone, a meno di non essere attaccato fisicamente, non reagirà se qualcuno entrerà nella tomba.

Se i marinai della Dancing Helena riusciranno a posizionare le cinque statuette d'oro ai vertici del pentagramma tracciato attorno al sarcofago impediranno alla creatura di abbandonarlo e potranno richiudere la tomba.

Purtroppo in un primo momento non sarà possibile capire come affrontare il terribile pericolo che si

nasconde sull'isola, è tuttavia evidente che non è possibile andarsene per cui i marinai dovranno decidere cosa fare, le opzioni sono essenzialmente due: barricarsi nel faro o esplorare l'isola in cerca di indizi.

Fortificare il faro darà un po' di respiro ma prima o poi la creatura capirà dove si sono rifugiati gli uomini e li attaccherà; le difese terranno sino a un certo punto, del resto la creatura ha tutto il tempo che vuole e se i marinai non se ne vanno la fine sarà inevitabile.

Molto meglio continuare a muoversi, tenendo d'occhio l'orizzonte per avvistare il mostro e cercare indizi e informazioni utili.

Se adotteranno questa strategia e inizieranno ad esplorare l'isola ben presto i marinai si imbattono in un uomo tremante, che mormora parole inintelligibili rannicchiato al riparo di un grosso masso e che cercherà di fuggire quando si vedrà scoperto.

Si tratta di Steve Ingstad, il professore che ha guidato i banditi al sepolcro ed è fuggito sconvolto da quanto è successo nella tomba; adesso lo studioso sta cercando riparo dall'orrore che lui e Christopher Condent hanno scatenato.

Una volta catturato Ingstad si calmerà abbastanza da poter raccontare quanto successo, tutto è partito con la scoperta fatta alla Nasjonalbiblioteket di Oslo: un'antica pergamena con la mappa dell'isola e l'ubicazione della tomba di un re pirata vikingo, Rúhala Dé Ruleit.

A seguito di questo importante ritrovamento Ingstad ha intrapreso una spedizione noleggiando una nave, al comando di Christopher Condent, per arrivare all'isola e verificare l'effettiva presenza del sepolcro.

Purtroppo una volta giunto sul posto Condent lo ha tradito, ha ucciso il guardiano del faro e la moglie e lo ha obbligato a guidarlo al sepolcro; in realtà le cose non sono andate proprio così, Ingstad sta solo mentendo per non essere accusato dei gravi delitti commessi da lui e il suo socio.

Una volta arrivati al tumulo gli uomini hanno liberato l'ingresso, ostruito da una grossa lastra di pietra e da un mucchio di piccoli massi, e sono entrati in una stanza a cupola, con al centro un grosso sarcofago in pietra.

Attorno al sarcofago si trovavano cinque statuette raffiguranti un albero, probabilmente l'albero cosmico Yggdrasill della mitologia norrena, sulle pareti armi, scudi e armature ormai arrugginite, oltre a un gran numero di monili d'oro, gioielli e monete.

Le statuette, poste su cinque piedistalli d'alabastro,

erano d'oro, pertanto hanno attirato subito l'attenzione di Condent, che ha iniziato a metterle nello zaino mentre i suoi uomini saccheggiavano i tesori posti nella tomba.

Una volta che la quinta statuetta è stata rimossa dal piedistallo qualcosa è successo, per un attimo il tempo è sembrato fermarsi, poi con un sinistro scricchiolio il coperchio del sarcofago ha iniziato a muoversi sino a cadere a terra con un tonfo sordo.

Una creatura d'incubo si è levata dalla tomba e ha attaccato gli uomini, in un bailamme di urla, spari e gemiti d'agonia il destino di quattro degli intrusi si è compiuto.

Ingstad è riuscito a scappare assieme a Condent e a un altro marinaio, ma quando ha smesso di correre aveva ormai perso di vista i due compari, per cui si è nascosto sperando che la creatura non lo trovasse.

Se i marinai gli chiederanno di descrivere l'essere uscito dal sepolcro il professore non ne sarà capace, si metterà a piangere continuando a ripetere “Era orribile, orribile”.

Evidentemente l'uomo non finge, conviene cambiare argomento e chiedergli cosa sa della minaccia che grava su di loro.

Al momento della liberazione di Rúhala Dé Ruleit il professore stava esaminando gli affreschi sulle pareti: benché rovinati dal tempo questi raccontavano una storia ben diversa da quella di un re pirata seppellito dai suoi uomini.

Secondo Ingstad descrivevano un combattimento sia fisico che magico e la successiva sconfitta di una fazione, il cui capo era poi stato sepolto nel tumulo, l'ultimo affresco mostrava un sacerdote che sistemava l'ultimo dei cinque alberi d'oro sul piedistallo.

A questo punto la situazione che si presenta ai marinai sarà tragica, sono su una piccola isola senza possibilità di andarsene e senza la prospettiva di ricevere aiuti immediati, in balia di una creatura dai poteri sovranaturali.

Il racconto di Ingstad ha però fornito una parte della soluzione, gli alberelli d'oro servono a segregare l'essere nel suo sarcofago, i problemi da risolvere sono trovare i magici manufatti e sistemarli mentre il mostro è nel sarcofago.

Le statuette raffiguranti Yggdrasill sono ancora in possesso di Condent, il criminale sta cercando un modo di lasciare l'isola, deciso a godersi i frutti del suo crimine, se la Pride of Perth è stata data alle fiamme il criminale avrà visto il fumo e capito che sarà difficile andarsene.

Al momento Condent sta vagando per l'isola, prima o poi incontrerà l'equipaggio della Dancing Helena o sarà scoperto da Rúhala Dé Ruleit, nel primo caso cercherà di scappare e poi combatterà, sparando con un revolver Webley che però ha solo tre colpi, nel secondo caso i marinai troveranno solo il suo cadavere rinsecchito che ancora indossa lo zaino con le cinque preziose statuette.

Sull'isola c'è anche uno dei banditi, è completamente impazzito e costituirà solo un problema secondario, il suo revolver è scarico e anche se lui lo punterà e premerà più volte il grilletto non ci saranno effetti di sorta, se non troverà presto i marinai anche lui finirà tra le grinfie dello stregone.

UN TERRIBILE AVVERSARIO

Mentre esploreranno l'isola i marinai saranno esposti agli attacchi di Rúhala Dé Ruleit, lo stregone non si esporrà più di tanto ma probabilmente riuscirà a uccidere qualche marinaio, aumentando i suoi punti magia e avvicinandosi al momento in cui potrà lanciare i numerosi incantesimi che possiede.

Lo scopo dello stregone è quello di uccidere tutti gli uomini sull'isola tranne uno, che costituirà l'involucro dentro al quale lo spirito di Rúhala Dé Ruleit potrà trovare riparo grazie all'incantesimo Possessione; se riuscirà nel suo intento lo stregone sarà libero di andarsene per il mondo.

Il problema del mostro è che ha solo una cinquantina di punti magia mentre per lanciare l'incantesimo Possessione ne servono almeno il quadruplo.

Dopo ogni combattimento sarà possibile notare (tiro *idea*) che l'essere si allontana sempre verso uno stesso punto, che coincide con la posizione della sua tomba, adesso diventata il suo rifugio, questo prezioso indizio permetterà ai marinai di scoprire dove trovare il mostro.

Fatto questo sarà necessario ritrovare le cinque statuette magiche e posizionarle, ma solo quando il mostro è nel sarcofago, per questo i marinai dovrebbero sorvegliare il sepolcro ed entrare nel momento giusto per mettere le statuette al loro posto. Se i manufatti magici venissero posizionati quando lo stregone non è nel sarcofago questi non potrà più ritornarvi per recuperare le forze, in tal caso l'essere attaccherà a fondo cercando di eliminare tutti i marinai.

Se in questo combattimento finale i marinai dovessero riuscire a infliggere abbastanza ferite alla creatura

questa si dissolverà in un mucchio di cenere, ma ciò non significherà la fine del pericolo.

Le ceneri vanno riportate nel sarcofago e questo deve essere nuovamente sigillato con le statuette, altrimenti dopo un paio d'ore l'essere si riformerà, estremamente debole ma ancora pericoloso.

Mettere in posizione le statuette quando l'essere sta recuperando le forze nel sarcofago significa sigillare ancora una volta Rúhala Dé Ruleit sull'isola, si spera per sempre.

Se lo si fa quando la creatura è in giro sull'isola se ne impedirà il rientro nel sarcofago, ma in questo caso l'essere combatterà fino a quando non avrà ucciso tutti gli umani o sarà sconfitto; purtroppo non è possibile eliminare lo spirito di Rúhala Dé Ruleit, per cui dopo un mese o poco più si formerà un nuovo simulacro e l'isola diventerà ancora un posto molto pericoloso.

Una possibile tattica potrebbe essere affrontare lo

stregone appena fuori dal sepolcro, ferirlo sino a quando non ritorna nel sarcofago e successivamente posizionare le statuette.

LA FINE DELL'AVVENTURA

Una volta confinato lo spirito di Rúhala Dé Ruleit all'interno del tumulo il pericolo per i marinai del Dancing Helena sarà terminato, si tratta solo di aspettare che arrivino i soccorsi.

Se i marinai non capissero come confinare lo stregone o se venissero comunque sconfitti l'ultimo di loro sarebbe posseduto dal suo spirito.

In questo modo Rúhala Dé Ruleit sarebbe di nuovo libero di accrescere il proprio potere e di causare altri lutti all'umanità.



Personaggi non giocatori

Christopher	Condent	Capo dei banditi
Steve	Ingstad	Professore di storia medievale
William	Turner	Marinaio di guardia al Pride of Perth
Johannes	Laert	Marinaio di guardia al Pride of Perth
Gerge	Margraff	Marinaio del Pride of Perth, impazzito

Caratteristiche Rúhala Dé Ruleit

Forza	42
Taglia	16
Destrezza	20
Mana	250
Punti ferita	24
Punti magia	48

Schivare 40

Armi: Artigli (1d6) 50%
Morso (1d8)

Lo stregone appare come una bizzarra mescolanza tra un uomo e animali differenti: ha il corpo umano ma il muso da lupo, artigli da felino, due ali da aquila (che peraltro non gli permettono di volare) e una lunga coda, il colore è un grigio cenere con occhi rossi e denti lunghi bianchi, quando non sono rossi di sangue.

Può attaccare con gli artigli o con il morso, subisce tutti i danni tranne quelli da fuoco, la sua velocità è superiore a quella di un qualsiasi umano, ha buone possibilità di schivare i colpi ma non quelli da armi da fuoco.

Una volta che i suoi punti ferita scendono sotto i 12 la creatura volerà via e tornerà nel sarcofago, dove resterà sino a quando non sarà tornato pienamente in forze.

Una volta arrivato a 50 punti magia può iniziare a lanciare incantesimi, tuttavia l'unico modo che ha per aumentare i punti magia è succhiarli da un uomo ucciso con gli artigli o il morso.

Il simulacro di Rúhala Dé Ruleit non può lasciare l'isola con i propri mezzi e in nessun caso può toccare le statuette magiche, tuttavia anche se lo si ferisce mortalmente la sua dissoluzione è solo temporanea, dopo un certo periodo la creatura ritornerà, mortale come prima.

Incantesimi:

Avvizzare - 12 punti magia, provoca un danno di 10 punti ferita e 6 punti sanità.

Bacio del marinaio - 8 punti magia, i polmoni della vittima si riempiono d'acqua, questo causa la perdita di 1d8 punti ferita sino a quando la vittima non riesce in un tiro costituzione o muore.

La discesa nel buio - 8 punti magia, causa cecità per 8 ore e la perdita di 1d6 di sanità.

Possessione - 200 punti magia, la vittima diventa un burattino posseduto dallo stregone, senza più una volontà propria.

Per lanciare questi incantesimi lo stregone deve poter vedere la vittima.

Perdita di sanità per la vista di Rúhala Dé Ruleit: 1/1d10

seNome e cognome Håkon Halvorsen
 Nazionalità Norvegese
 Luogo di nascita Tromsø (Norvegia)
 Data di nascita 16/07/1854
 Professione Capitano



Chi te lo ha fatto fare di imbarcarti su una nave inglese... è vero che un comandante dovrebbe stare in mare ma non avevi mai avuto una ciurma tanto ribelle e insofferente.

Una buona parte del problema è dovuta al fatto che sei norvegese e gli inglesi non accettano tanto facilmente di essere comandati da uno che non arriva dalla loro isola nebbiosa, per loro gli altri sono tutti incompetenti. Tutti a menarla con le loro storie di guerra, quando Warrenton inizia a raccontare per l'ennesima volta la sua storia sulla battaglia dello Jutland ti senti male... l'avessero almeno vinta, invece di busccarle dei tedeschi. I tuoi antenati solcavano le onde quando ancora gli inglesi navigavano su otri di pelle, massa di cafoni ignoranti, per tenere assieme un ammasso di ruggine come la Dancing Helena ci voleva un vichingo con il sangue di ghiaccio... del resto gli inglesi le sanno costruire le navi robuste, basta guardare al Titanic. Va bene, ormai sei in ballo e ti tocca ballare, l'autunno è iniziato e le condizioni del mare ti preoccupano più di quelle dell'equipaggio, questa maledetta nebbia ti segue sin dalla partenza da Tórshavn e forse sei troppo a est... ormai il faro di Westmannen dovrebbe essere in vista, una volta passato quel pericolo arrivare sino ad Aberdeen sarà un gioco da ragazzi.

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	28
Costituzione	16	Fascino	13	Educazione	17	Conoscenze	85	Punti ferita	15
Taglia	15	Mana	16	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	79

Antropologia	15	Dibattere	20	Occulto	
Archeologia		Doppietta	40	Parlare altra lingua - Inglese	72
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	35	Fare/leggere mappe	80	Pistola	65
Ascoltare	53	Farmacia		Pronto soccorso	38
Astronomia	40	Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	58	Fucile	55	Psicologia	55
Bastone attacco/parata	36	Geografia	78	Pugni	50
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare	20	Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	15
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	35
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	35
Coltello attacco/parata	35	Lanciare	50	Scassinare	
Comando navale	78	Legge	10	Scherma attacco/parata	
Contabilità	20	Linguistica		Scienze naturali	20
Credito	50	Muoversi silenziosamente	30	Seguire tracce	45
Curare malattie		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	35
Curare veleno		Medicina legale		Storia	20
Diagnosticare malattie		Nuotare	85	Miti	2

Armi: Revolver Webley calibro .455 con dodici colpi, danno 1d10

Nome e cognome Albert Kimmel
Nazionalità Britannico

Luogo di nascita Portsmouth (UK)

Data di nascita 16/07/1854

Professione Capitano



Ti consideri una persona pratica, che bada al sodo e alla carriera più che alla gloria e all'onore, nobili concetti che spesso nascondono lacrime e sangue.

Durante la guerra eri a Scapa Flow, negli uffici della più grande base navale della flotta, le battaglie le lasci volentieri agli illusi come Warrenton, tu hai visto le navi che tornavano dallo Jutland cariche di cadaveri, feriti e mutilati e... spiacente, non fa per te.

Dopo la guerra le conoscenze ti sono valse un ottimo impiego con la Star Line, una compagnia piccola ma dove si fa carriera alla svelta, adesso sei primo ufficiale ma presto potrai prendere il posto del comandante, si vede che è stufo dell'equipaggio e alla prima occasione se ne andrà.

Per il momento ti accontenti di far rispettare la disciplina, sai che i capi della compagnia apprezzano chi ha il pugno duro tu sai come mantenere la nave lucida e pulita.

Forza	14	Destrezza	13	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	26
Costituzione	14	Fascino	15	Educazione	17	Conoscenze	85	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	94

Antropologia		Dibattere		Occulto	
Archeologia		Doppietta	60	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi	20	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	55	Fare/leggere mappe	65	Pistola	75
Ascoltare	65	Farmacia		Pronto soccorso	30
Astronomia	56	Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	58	Fucile	65	Psicologia	45
Bastone attacco/parata	40	Geografia	50	Pugni	50
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento	30	Guidare	35	Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	55
Coltello attacco/parata	55	Lanciare	65	Scassinare	
Comando navale	50	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	45	Muoversi silenziosamente	45	Seguire tracce	55
Curare malattie		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	58
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	88	Miti	

Armi: Revolver Webley calibro .455 con dodici colpi, danno 1d10

Equipaggiamento: Bussola, fiammiferi, binocolo.

Nome e cognome Alfred Henry Smith
 Nazionalità Britannico
 Luogo di nascita York (UK)
 Data di nascita 26/11/1890
 Professione Ufficiale di macchina



Un imbarco su una bagnarola che fa la spoola tra le isole Faroe e la Scozia è tutto quello che sei riuscito a ottenere, sono tempi difficili per chi naviga, unico lato positivo ti pagano regolarmente.

Il comandante è un norvegese, ci sa fare e prende le decisioni giuste ma parla con un accento terribile e gli uomini non lo sopportano, tu sei in mezzo e il primo ufficiale non ti aiuta, pensa solo a far lucidare il ponte prima che la nave torni in porto.

Che poi cosa vuoi lucidare, 73 metri di vecchie lamiere tenute insieme dalla ruggine, se non ci fosse l'ufficiale di macchina che è un mago con la meccanica si sarebbe già sfasciato tutto quanto.

Va detto che hai un ottimo fuochista sotto di te... ecco, avere Fleetwood come motorista è il secondo lato positivo.

Forza	12	Destrezza	18	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	36
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	17	Conoscenze	85	Punti ferita	14
Taglia	12	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	12	Sanità	94

Antropologia		Dibattere		Occulto	
Archeologia		Doppietta	40	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi	35	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	45	Fare/leggere mappe	40	Pistola	80
Ascoltare	30	Farmacia		Pronto soccorso	30
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	88	Fucile	25	Psicologia	55
Bastone attacco/parata		Geografia	20	Pugni	50
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare	30	Ricerca sui libri	20
Cantare		Individuare cose nascoste	50	Riparazioni elettriche	50
Cavalcare	50	Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	85
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	32
Coltello attacco/parata	65	Lanciare	50	Scassinare	
Comando navale	10	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	20
Credito	35	Muoversi silenziosamente	60	Seguire tracce	40
Curare malattie		Lotta	30	Sopravvivenza all'aperto	30
Curare veleno		Medicina legale		Storia	20
Diagnosticare malattie		Nuotare	90	Miti	

Armi: Pugnale, danno 1d8

Nome e cognome	Alexander Fleetwood
Nazionalità	Britannico
Luogo di nascita	Manchester (UK)
Data di nascita	16/06/1877
Professione	Ufficiale di macchina



Ti sono sempre piaciute le navi vecchie e un po' malandate, dove poter mettere le mani e sistemare le cose per bene.

La Dancing Helena è una delle più vecchie e più malandate che ti siano capitate, per questo ti appassiona tanto lavorarci, ti piace rimettere in ordine i vecchi macchinari, ti piace il suo odore di olio e sale.

L'ufficiale di macchina è un mago della meccanica e una brava persona, ti sta insegnando moltissimo e ti piace lavorare con lui, il primo ufficiale è un ignorante incompetente che sa solo sbraitare se gli ottoni non luccicano, però in sala macchine mette piede raramente.

Il Capitano pretende forse un po' troppo dalle caldaie, ma è un norvegese e cosa vuoi che sappia di navi, tu continuerai a far girare le eliche della vecchia signora, cascasse il mondo.

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	28
Costituzione	17	Fascino	14	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	16
Taglia	14	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	13	Sanità	96

Antropologia		Dibattere		Occulto	
Archeologia		Doppietta	60	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	55	Fare/leggere mappe	40	Pistola	50
Ascoltare	60	Farmacia		Pronto soccorso	25
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	85	Fucile	44	Psicologia	60
Bastone attacco/parata	75	Geografia	15	Pugni	50
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare	34	Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	55
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	90
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	45
Coltello attacco/parata	50	Lanciare	60	Scassinare	
Comando navale	15	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	30	Muoversi silenziosamente	73	Seguire tracce	45
Curare malattie		Lotta	50	Sopravvivenza all'aperto	35
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nuotare	85	Miti	

Armi: Chiave inglese Hazet 36, danno 1d6

Nome e cognome	Stephen Warrenton
Nazionalità	Britannico
Luogo di nascita	Liverpool (UK)
Data di nascita	26/09/1894
Professione	Marinaio



Il mare ti ha sempre affascinato, appena hai avuto l'età ti sei arruolato in marina e pochi anni dopo ti sei trovato sulla Warspite nella battaglia dello Jutland.

Hai visto i proiettili tedeschi arrivare e uccidere molti tuoi compagni, ma alla fine siete riusciti a ritornare alla base, per un mese i marinai della Warrior vi hanno pagato da bere per averli salvati.

Un gran bel periodo ma dopo il congedo le cose non sono andate così bene, hai trovato lavoro su una vecchia carretta come la Dancing Helena ma il comandante è un norvegese... come se non ci fossero buoni capitani in Inghilterra per andare a prendere uno con l'elmo cornuto.

Il resto dell'equipaggio non è male, il primo ufficiale Kimmel è un fanatico della disciplina ma se si riga dritto dopotutto non crea problemi.

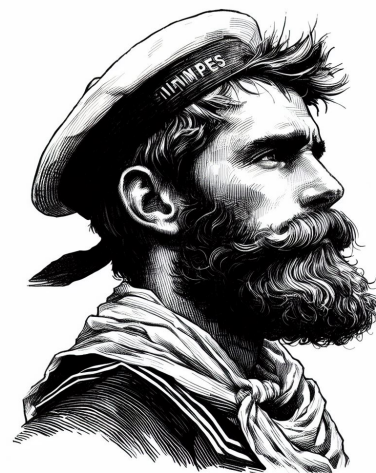
Forza	14	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	32
Costituzione	16	Fascino	16	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	15
Taglia	15	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	13	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	28	Occulto	
Archeologia		Doppietta	45	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	35	Fare/leggere mappe	60	Pistola	60
Ascoltare	70	Farmacia		Pronto soccorso	34
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	20	Fucile	70	Psicologia	40
Bastone attacco/parata	60	Geografia	20	Pugni	60
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare	20	Ricerca sui libri	
Cantare	55	Individuare cose nascoste	47	Riparazioni elettriche	15
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	24
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	60
Coltello attacco/parata	60	Lanciare	58	Scassinare	
Comando navale	18	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	20	Muoversi silenziosamente	75	Seguire tracce	30
Curare malattie		Lotta	60	Sopravvivenza all'aperto	39
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nuotare	80	Miti	

Armi: Doppietta calibro 12 con otto colpi, danno 2d6

Equipaggiamento: Pila elettrica

Nome e cognome	Patrick McSkin
Nazionalità	Britannico
Luogo di nascita	Perth (UK)
Data di nascita	26/09/1894
Professione	Marinaio



La Dancing Helene è proprio una nave del cavolo, un catorcio arrugginito per di più comandato da un norvegese e con un primo ufficiale supponente e carogna.

Una bagnarola che percorre la rotta tra Aberdeen e le isole Faroe, mare maledetto, nebbioso e freddo, una nebbia che sembra un muro grigio e smorza i suoni.

Però è un posto dove nessuno fa domande e tutto sommato è meglio così, visto che in Scozia la polizia ti cerca per una serie di furtarelli veramente insignificanti ma che potrebbero portarti in galera per diversi anni.

Anche se fa pensarci bene forse la galera sarebbe meglio di questa bagnarola.

Forza	14	Destrezza	17	Intelligenza	14	Idea	70	Schivare	34
Costituzione	14	Fascino	13	Educazione	11	Conoscenze	55	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	96

Antropologia		Dibattere	35	Occulto	
Archeologia		Doppietta	50	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	40	Fare/leggere mappe	40	Pistola	55
Ascoltare	78	Farmacia		Pronto soccorso	55
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	15	Fucile	60	Psicologia	50
Bastone attacco/parata	70	Geografia		Pugni	74
Borseggiare	75	Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento	45	Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	12
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	15
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	60
Coltello attacco/parata	70	Lanciare	70	Scassinare	
Comando navale		Legge	30	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito		Muoversi silenziosamente	80	Seguire tracce	45
Curare malattie	15	Lotta	72	Sopravvivenza all'aperto	50
Curare veleno	25	Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	60	Miti	

Armi: Revolver Smith & Wesson calibro .38 con 30 colpi, danno 1d8, Pugnale, danno 1d8
Tirapugni +2d

Nome e cognome	Samuel Sullivan
Nazionalità	Britannico
Luogo di nascita	Newcastle (UK)
Data di nascita	26/11/1865
Professione	Fuochista



Navigare nel Mare del Nord è dura, tempeste, nebbia e freddo sono le compagne costanti per chi solca le sue acque grigie, per esempio stanotte non si vede a un palmo, dovrete avvistare un faro tra poco ma lo vedrete solo quando sarà vicino, in plancia staranno con gli occhi ben aperti, il mare del Nord è davvero terribile.

Ma di mari del sud caldi e assolati ne hai abbastanza, l'esperienza che hai vissuto in Polinesia ti ha scosso nel profondo, adesso cerchi solo la tranquillità di una vita faticosa ma senza abomini che ti aspettano per divorarti il corpo e l'anima.

E la Dancing Helena è proprio il posto giusto, piccola e trascurabile ma un luogo tranquillo e privo di pericoli, poco importa se non sei più il capitano ma un umile fuochista... anzi a pensarci bene è meglio lasciare le responsabilità agli altri.

Forza	14	Destrezza	18	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	36
Costituzione	12	Fascino	13	Educazione	15	Conoscenze	55	Punti ferita	13
Taglia	14	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	16	Sanità	55

Antropologia	20	Dibattere	45	Occulto	50
Archeologia		Doppietta	47	Parlare altra lingua - Francese	40
Arte		Esplosivi	30	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	20	Fare/leggere mappe	68	Pistola	75
Ascoltare	70	Farmacia	50	Pronto soccorso	65
Astronomia	45	Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	40	Fucile	70	Psicologia	60
Bastone attacco/parata	50	Geografia	60	Pugni	80
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare	30	Ricerca sui libri	15
Cantare		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni elettriche	20
Cavalcare	50	Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	29
Chimica	15	Ipnotismo avanzato		Saltare	50
Coltello attacco/parata	67	Lanciare	80	Scassinare	40
Comando navale	70	Legge	25	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito		Muoversi silenziosamente	75	Seguire tracce	55
Curare malattie	25	Lotta	60	Sopravvivenza all'aperto	55
Curare veleno	40	Medicina legale	20	Storia	20
Diagnosticare malattie	40	Nuotare	80	Miti	15

Armi: Revolver Smith & Wesson calibro .38 con 12 colpi, danno 1d8, Pugnale, danno 1d8
Fucile Lee Enfield con 15 colpi, danno 1d10 + 2

Nome e cognome Osvald Argyr
Nazionalità Britannico

Luogo di nascita Arundel (UK)

Data di nascita 12/01/1902

Professione Mozzo



Comandato da un norvegese... accidenti cosa deve fare un uomo per vivere!

Del resto non hai trovato di meglio e un imbarco qualsiasi, anche su una bagnarola come la Dancing Helena, è sempre meglio che fare la fame in qualche porto.

Però da qualche giorno hai una strana sensazione, come se qualcosa dovesse andar male di colpo, quando sali sul ponte al cambio turno e vedi quella nebbia fittissima e maligna che dalla partenza non si è mai alzata un brivido ti percorre.

Tutte stupide sensazioni, però meglio essere preparati, sei giovane ma hai già una buona esperienza, in caso di problemi non ti lascerai cogliere di sorpresa, hai sempre pronto il tuo zaino con le cose essenziali in caso di bisogno.

Forza	15	Destrezza	14	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	28
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	11	Conoscenze	55	Punti ferita	15
Taglia	15	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	16	Sanità	99

Antropologia		Dibattere		Occulto	
Archeologia		Doppietta	20	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	73	Fare/leggere mappe	15	Pistola	30
Ascoltare	50	Farmacia		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	35	Psicologia	40
Bastone attacco/parata	50	Geografia		Pugni	50
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	55	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	10
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	55
Coltello attacco/parata	30	Lanciare	35	Scassinare	
Comando navale		Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito		Muoversi silenziosamente	65	Seguire tracce	30
Curare malattie		Lotta	50	Sopravvivenza all'aperto	65
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nuotare	70	Miti	

Equipaggiamento: Zaino, 20 metri corda di canapa, lampada a olio, bussola, acciarino, viveri e acqua per un giorno.



Schema del faro - al primo piano si trova la radio rotta, oltre a ricambi elettrici e meccanici, viveri e acqua e un baule contenente un fucile con sei colpi e una doppietta con dieci cartucce.

Le mappe riportate di seguito sono fornite in due versioni, quella con le scritte è prerogativa del Custode, l'altra è per i giocatori.

