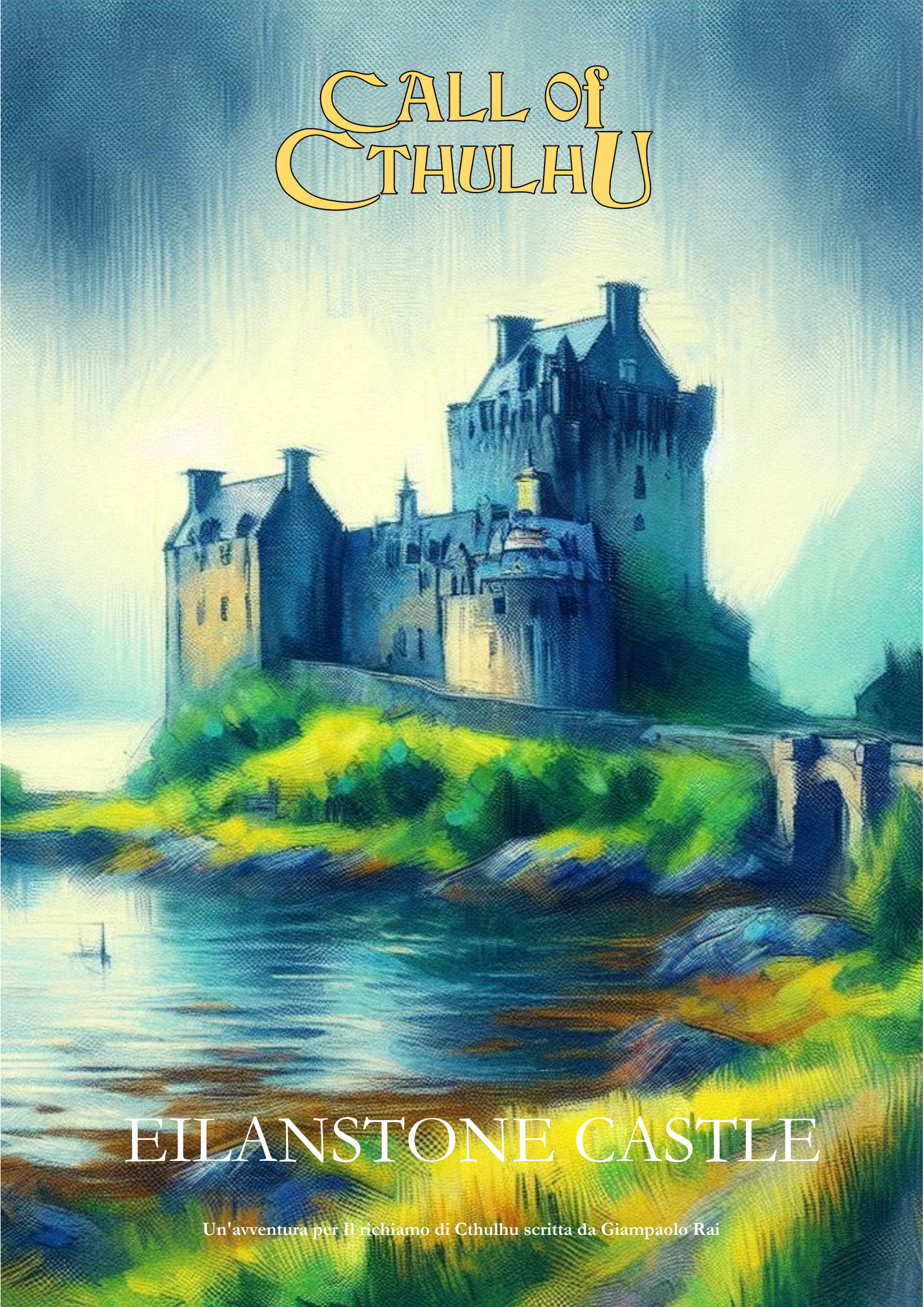


CALL of CTHULHU



EILANSTONE CASTLE

Un'avventura per Il richiamo di Cthulhu scritta da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
IL CONVEGNO	4
UN BRUSCO RISVEGLIO	4
COSA E' SUCCESSO	5
BLOCCATI NEL CASTELLO	5
LA SECONDA APPARIZIONE	5
LE INDAGINI	6
LA TERZA APPARIZIONE	7
LA QUARTA APPARIZIONE	7
LA QUINTA APPARIZIONE	7
LE ULTIME APPARIZIONI	7
LA FINE DELL'AVVENTURA	7
LISTA ALLEGATI	8
SCHEDE PERSONAGGI	10



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.

L'AVVENTURA

Riportato agli antichi fasti l'antico castello di Eilanstone, in Scozia, ospita un importante convegno sull'occulto, che ha richiamato esperti da molte parti del mondo.

Tutto è organizzato molto bene ma i partecipanti ignorano che la tragedia sta per scatenarsi.

Uno degli ospiti viene ucciso nella notte e la sua morte è il segnale dell'apertura di un varco tra il nostro mondo e il misterioso Reame dei Sogni.

Gli investigatori dovranno trovare il modo di sigillare il passaggio che permetterebbe lo scatenarsi di un terribile pericolo, questo prima che le coste scozzesi vedano accendersi un piccolo sole che ridurrà Eilanstone Castle e una buona porzione delle Highlands in cenere.

COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI

Gli investigatori si troveranno al castello per vari motivi, dipendenti dalle loro professioni, i giornalisti per scrivere un articolo, poliziotti e investigatori privati per indagare discretamente sul proprietario, archeologi e storici per visitare il castello, splendido esempio di architettura difensiva.

Più semplicemente potrebbero trovarsi nel castello per assistere a quello che promette di essere il più importante convegno sull'occulto mai tenutosi in Gran Bretagna.

Generando i personaggi i giocatori dovranno comunque tener conto delle motivazioni che li hanno portati a recarsi a Eilanstone Castle.

Sono fornite le schede di sei personaggi pronti per giocare, ciascuno con un motivo preciso (a volte non del tutto confessabile), per trovarsi nel maniero.

QUELLO CHE SI SA

Un ricco imprenditore scozzese, Sir Gilbert Ramsay, ha organizzato un convegno sull'occulto nel suo castello sulla costa occidentale della Scozia.

Il castello, costruito nel dodicesimo secolo dopo Cristo, è stato restaurato per l'occasione e l'evento sarà la sua inaugurazione ufficiale.

Il convegno è stato pubblicizzato con il titolo "Uno sguardo nel profondo: l'occulto ai nostri giorni" e vedrà la partecipazione di studiosi, parapsicologi, esperti e occultisti, un evento molto importante.

Il convegno durerà tre giorni, nel primo i partecipanti

arriveranno al castello e si sistemeranno nelle camere apprestate per l'evento.

Solo dopo la cena inaugurale inizieranno i lavori veri e propri, con una conferenza di Sir Francis Sullivan.

Nei due giorni seguenti ci saranno tavole rotonde, dibattiti e altre attività, la sera del terzo giorno il convegno si chiuderà con i ringraziamenti da parte di sir Ramsay.

I partecipanti dormiranno nel castello, una imponente costruzione neogotica risalente ai primi del 1800, il costo di iscrizione al convegno è di due sterline, abbastanza basso per un programma del genere.

QUELLO CHE NON SI SA

Il proprietario del castello, Gilbert Ramsay, è il figlio di un emigrato scozzese negli Stati Uniti che nel nuovo mondo è diventato un ricco possidente terriero.

Ormai sessantenne Ramsay ha deciso di tornare nella terra dei suoi avi e ha acquistato per una cifra modesta il castello vicino al paese dal quale proviene la sua famiglia.

L'ottimo affare è dovuto ai sogni spaventosi che il precedente proprietario aveva iniziato a fare, notando che gli incubi arrivavano solo dormendo nel castello il possidente preferì svenderlo piuttosto che rischiare di perdere la propria sanità mentale.

Quello che non immagina è che la causa dei suoi sogni era proprio l'acquirente, infatti Ramsay ha fatto fortuna grazie alle sue conoscenze occulte, grazie alla quali ha manipolato gli affaristi avversari.

Pertanto non si è fatto scrupolo di procurare qualche piccolo incubo al precedente proprietario per spingerlo a liberarsi del castello.

Ufficialmente Ramsay, che ama farsi chiamare "Sir" anche se non lo è, ha organizzato il convegno per inaugurare il castello, in realtà egli conta di riunire il maggior numero possibile di menti aperte all'occulto, sperando di mettere le mani su qualche antico tomo o manufatto magico e di carpire qualche segreto agli ospiti.

Da anni egli sta studiando le scienze occulte, peraltro senza riuscire a scoprire cose molto importanti e veramente potenti, per cui ha pensato di riunire alcuni dei massimi esperti dell'occulto sotto il tetto di casa.

La sua smania di apprendere qualche conoscenza arcana avrà terribili conseguenze sia per lui stesso che per gli ospiti del castello.

IL CONVEGNO

I primi ospiti di Sir Ramsay arrivano nel primo pomeriggio del 6 ottobre 1922, con un tempo insolitamente buono per la Scozia orientale.

Il convegno inizierà alle 17,00 in punto, con la presentazione da parte di Sir Ramsay del programma dei lavori.

Subito dopo una sontuosa cena con una trentina di persone permetterà ai partecipanti di fare conoscenza tra di loro.

Il congresso entrerà nel vivo con una conferenza di Sir Francis Sullivan, direttore di una società di ricerche parapsicologiche, la Royal Society of Psychological Research metterà in evidenza le numerose leggende fiorite nei secoli nelle isole britanniche, legandoli a numerosi esempi di avvenimenti misteriosi accaduti negli ultimi anni. L'insigne studioso, docente di storia medievale all'università di Londra, crede al soprannaturale e lo dichiara apertamente, lasciando intendere di saperla molto lunga sull'argomento.

Le conclusioni dello studioso saranno contestate da alcuni partecipanti, e la discussione andrà avanti fino a mezzanotte, anche con momenti di tensione palpabile.

In particolare uno studioso londinese, il professor John Dexter, avrà un feroce battibecco con Sullivan, contestandone le conclusioni e negando decisamente l'origine sovranaturale dei fenomeni esposti.

Evidentemente i due si conoscono, e tra loro non corre buon sangue: il professor Dexter metterà in ridicolo le affermazioni del suo antagonista con toni sarcastici, quasi insultanti.

Sir Ramsay non parteciperà al dibattito, ma seguirà tutto con estrema attenzione, prendendo numerosi appunti su un quaderno con la copertina di pelle marrone.

Sir Alistair Creddel, un elegante e posato astronomo, cercherà di calmare gli animi, ma il suo intervento non farà altro che scatenare ancora di più la rabbia di Dexter, che se ne andrà dal salone urlando invettive. Sarà Sir Ramsay a rompere il silenzio imbarazzato lasciato dall'uscita del professor Dexter, invitando tutti ad andare a riposare, vista l'ora ormai tarda, e augurando a tutti una notte tranquilla in grado di portare consiglio e di calmare gli animi.

Sfortunatamente la nottata non sarà affatto tranquilla, vi accadranno fatti terribili che metteranno a rischio la vita di tutte le persone presenti nel castello.

UN BRUSCO RISVEGLIO

Alle tre in punto tutti gli ospiti del castello si sveglieranno di colpo, in un bagno di sudore, con l'impressione di risvegliarsi da un orribile incubo. Tuttavia nessuno ricorderà cosa stesse sognando, con un tiro *sanità* sarà possibile determinare se il brusco risveglio ha causato o meno la perdita di un punto sanità.

Gli investigatori potrebbero anche rimettersi a dormire, se non lo fanno e inizieranno a cercare la causa dello scombussolamento scopriranno che una delle porte delle camere è socchiusa, all'interno giace il cadavere di Francis Sullivan, con un pugnale piantato nel petto.

Il corpo giace sul pavimento, indossa una vestaglia da notte ed è a piedi nudi, il letto è sfatto e con le coperte buttate da un lato.

Apparentemente lo sventurato studioso si è alzato dal letto ed è stato accoltellato da qualche intruso. Sulla destra della porta della stanza c'è una credenziera con uno dei cassetti aperto, una rapida ispezione permetterà di trovare uno scrigno contenente quello che sembra un basamento in legno nero (ebano).

Lo scrigno è in legno di noce verniciato, per quanto di pregevole fattura è evidentemente un prodotto commerciale di scarso valore.

La serratura è stata forzata, presumibilmente con il coltello che ha poi ucciso il povero Sullivan.

Il basamento è un'altra faccenda, si tratta di un legno lavorato in altorilievo con scritte in un alfabeto sconosciuto.

Solo con un tiro riuscito su *individuare* si troveranno un piccolo quaderno di appunti scritto dal morto, dove si parla dell'acquisto di un "rarissimo e prezioso manufatto magico" in toni entusiasti, e l'ormai inutile chiave dello scrigno.

Nella stanza manca anche il portafogli della vittima, presumibilmente rubato dall'assassino.

L'assassino ha calpestato il sangue della vittima lasciando tracce sul pavimento ma evidentemente deve essersene reso conto, perché le impronte si interrompono subito fuori dalla porta.

Esaminando le tracce di sangue sarà possibile capire, con un tiro riuscito in *seguire tracce*, che sono state lasciate da un paio di ciabatte da camera, sfortunatamente tutti gli ospiti ne hanno un paio uguale, dato che costituiscono parte dell'arredo delle stanze degli ospiti.

Se i personaggi tornassero a dormire qualcun altro farà la macabra scoperta, a quel punto tutti verrebbero comunque a conoscenza di quanto successo.

COSA E' SUCCESSO

Sullivan era in possesso di un Prisma Brakmariano, un manufatto magico dagli immensi poteri, e lo ha ingenuamente mostrato a Sir Ramsay senza immaginare che questo gli sarebbe costata la vita. Il padrone di casa ha tentato di rubare il manufatto e, scoperto dal professore, lo ha accoltellato per poi scappare con il prisma, prendendo anche il portafoglio della vittima per far pensare a un ladro occasionale.

Sfortunatamente così facendo ha separato il manufatto dalla sua base e questo ha aperto un varco dimensionale con il Reame dei Sogni, le misteriose Dreamlands.

Il prisma è in grado di entrare in risonanza con la menti dotate di forte volontà, quello che Ramsay non immagina è l'immenso potere del manufatto, in grado tra l'altro di spingere le menti instabili verso la pazzia. Sino a quando base e prisma saranno separati ci saranno una serie di conseguenze nessuna delle quali piacevole,

Le persone presenti nel castello inizieranno a essere nervose e saranno possibili veri e propri episodi di follia violenta.

A intervalli di tempo sempre più brevi il varco dimensionale si aprirà, le creature delle Dreamlands potranno entrare nel castello e c'è la remota possibilità che qualcuno nel castello possa passare nelle Terre dei Sogni.

Inoltre il passaggio tra una dimensione e l'altra accumula una quantità enorme di energia magica, questo renderà tutta la zona del castello instabile e pronta a esplodere in una sfera di luce accecante.

BLOCCATI NEL CASTELLO

La mattina successiva all'omicidio il castello apparirà circondato da una fitta nebbia, anche salendo nelle mansarde del terzo piano non sarà possibile vedere nulla, cosa abbastanza strana anche per il pessimo clima scozzese.

La nebbia si è formata quando si è aperto il primo varco e l'aria calda e umida delle Dreamlands è entrata in contatto con quella fredda attorno al

castello.

Un'aura malsana e una cupa sensazione di pessimismo impregneranno l'atmosfera, il che è comprensibile, visto quello che è successo nella notte, in realtà si tratta di un effetto dell'influenza psichica del prisma.

Alle prime luci dell'alba Sir Ramsay ha inviato uno dei camerieri ad avvisare la polizia, ma alle otto di mattina ancora non si vede nessuno, per cui egli invierà il cuoco e un altro cameriere in paese.

I due usciranno dal castello ma dopo pochi minuti si sentiranno delle urla terribili, poco dopo il cuoco rientrerà correndo, ferito e pieno di sangue, con gli occhi sbarrati.

Egli racconterà, tra lacrime e singhizzi, di come "qualcosa" sia emerso dalla nebbia e abbia fatto a pezzi lo sventurato cameriere, lui è riuscito a sfuggire al mostro per miracolo.

Il racconto è sconclusionato, il mostro è descritto come una "enorme cosa informe", grande "come una locomotiva", pieno di occhi, zanne e tentacoli.

In effetti si tratta di uno shoggot, che vaga attorno al castello cercando qualche preda, inutile dire che anche il primo cameriere è stato ucciso,.

Nessuno arriverà dell'esterno, uscire vuol dire andare incontro a morte sicura.

A questo punto è evidente che qualcosa di strano sta succedendo, i telefoni non funzionano (lo shoggot ha abbattuto il palo telefonico, strappando i fili) e non c'è modo per chiamare soccorsi.

Il clima resta abbastanza agitato, ma ancora non ci sono segnali di vero e proprio panico.

LA SECONDA APPARIZIONE

Alle undici in punto tutti i presenti nel castello proveranno una sensazione di straniamento, uguale a quella provata nella notte.

Dopo qualche tempo un gruppo di strane farfalle, molto grandi e vagamente luminescenti, saranno viste svolazzare nei corridoi e nelle stanze del castello.

Si tratta di semplici Farfalle Dragone, creature inoffensive e delicate, ma la loro presenza è sintomo che qualcosa di grave all'opera.

Un tiro su *zoologia* permetterà di capire che si tratta di una specie del tutto sconosciuta, un altro indizio che le cose stanno incominciando ad andare veramente male.

Per quanto inoffensive le Farfalle Dragone potrebbero causare una minima perdita di sanità,



dato che i nervi degli ospiti sono ormai molto tesi. La vista degli strani lepidotteri scatenerà una ridda di ipotesi tra i presenti, alcuni inizieranno a essere seriamente preoccupati, mentre altri pretenderanno che si chiami subito la polizia (come se fosse facile), altri si chiuderanno in un silenzio cupo.

Il padrone di casa cercherà di tranquillizzare gli animi, affermando che prima o poi la nebbia si alzerà e comunque qualcuno verrà al castello.

Il suo intervento non avrà un gran successo.

Una delle poche persone che stanno mantenendo la calma è un vecchio massiccio che cammina aiutandosi con un grosso bastone nodoso, gli investigatori di lui sanno solo che è un archeologo in pensione.

L'uomo avvicinerà i nostri presentandosi come Jonas Sherdmejer e chiedendo loro cosa pensano di quello che sta succedendo.

Anche un altro PNG sembra non essere spaventato, si tratta di un professore di meccanica razionale dell'università di Cardiff, Leonard Campbell, per il momento si tiene in disparte e prende nota di tutto quello che succede.

I suoi appunti saranno preziosi in seguito, perché permetteranno di capire cosa sta succedendo nel castello e quale terribile pericolo sovrasti i giocatori.

In particolare il professore sta tenendo un conto accurato dei tempi che intercorrono tra un evento e l'altro e dopo la quarta apparizione capirà che resta poco tempo prima che succeda una catastrofe.

Il più agitato di tutti è John Dexter, il professore vede il suo scetticismo sul paranormale messo a rischio da quanto succede, e questo lo sconvolge.

Il suo comportamento lo farà notare ed è possibile che gli investigatori sospettino che sia lui l'autore dell'omicidio.

Dexter è il più probabile candidato ad avere un attacco di follia, dopo la terza apparizione cercherà di procurarsi un'arma e prima o poi attaccherà qualche altro ospite del castello.

LE INDAGINI

Cercare di capire chi abbia ucciso il povero Sullivan non sarà affatto facile.

Al congresso partecipavano venticinque persone, oltre ai sette dipendenti di Sir Ramsay e naturalmente gli investigatori.

Apparentemente nessuna di queste persone aveva un buon motivo per un omicidio, gli indizi fanno pensare che l'omicidio sia derivato da un furto finito male.

Questo è corretto, ma immaginare che l'assassino sia il proprietario del castello non sarà facile, più facile sospettare di qualcuno della servitù o di un ospite.

Nella stanza dell'ucciso il solo indizio

apparentemente utile sono le tracce di sangue, gli investigatori potrebbero chiedere a tutti di far vedere le loro ciabatte, sfortunatamente l'assassino è il proprietario di casa, pertanto egli non farà altro che tirar fuori dal magazzino un nuovo paio per poi sventolarle sotto il naso dei nostri.

Trovare il manufatto rubato porterebbe all'assassino, Sullivan ha scritto che è prezioso quindi il ladro non se ne sarà separato, perquisire le camere degli ospiti e della servitù sarà la mossa più logica.

Tuttavia non tutti gli ospiti saranno d'accordo, alcuni si opporranno alla richiesta, anche se alla fine saranno costretti a cedere.

Sir Ramsay sosterrà con vigore la richiesta di perquisire le camere, tuttavia non metterà a disposizione le sue e se qualcuno glielo chiedesse risponderà gelidamente che trova oltraggioso anche il semplice pensare che lui possa essere un ladro e un assassino.

La perquisizione delle stanze non darà alcun frutto, a meno che gli investigatori non trovino il modo di frugare nella stanza di Sir Ramsay, dove in fondo a un cassetto segreto dell'armadio giace il prisma.

Se vogliono risolvere il mistero e salvare la pelle gli investigatori prima o poi dovranno perquisire la stanza del proprietario del castello.

LA TERZA APPARIZIONE

Esattamente alle tre del pomeriggio tutti saranno nuovamente pervasi dalla ormai familiare sensazione e si guarderanno intorno nervosamente, in attesa che succeda qualcosa di strano.

Questa volta nella nostra dimensione arriverà un uomo di Leng, che prima o poi attaccherà con estrema ferocia chiunque gli si pari davanti.

Gli uomini di Leng non sono particolarmente pericolosi, tuttavia è probabile che qualcuno dei PNG resti ferito, se non ucciso, dato che nessuno si preoccupava della possibilità di un attacco dentro il castello.

Inutile dire che una cosa del genere farà crollare definitivamente molti degli ospiti, alcuni si chiuderanno in camera, altri si rintanneranno in un angolo buio, altri incominceranno a preparare assurdi piani di fuga.

LA QUARTA APPARIZIONE

Alle diciassette il fenomeno di straniamento si ripeterà, ma apparentemente nessuno vedrà o sentirà qualcosa di strano, perlomeno in un primo momento. L'intruso, o meglio gli intrusi, sono quattro gatti di Saturno, che inizieranno a muoversi con circospezione nel castello; questo sarà avvertito dai presenti in modo vago, un movimento colto con la coda dell'occhio o un miagolio in lontananza.

Quando i gatti capiranno di essere al chiuso e senza via di fuga (cioè dopo una mezzora dal loro arrivo) diventeranno nervosi e agitati.

A questo punto attaccheranno chiunque gli si avvicini, sono veloci e pericolosi ma se si troveranno di fronte a una reazione decisa fuggiranno, restando in agguato in qualche angolo oscuro.

LA QUINTA APPARIZIONE

Dopo solo un'ora, alle diciotto, il fenomeno di straniamento si ripeterà e poco dopo nei corridoi del castello si vedrà un uomo vestito come un antico greco, che avanza a cavallo di un maestoso leone. L'uomo è di pelle nera, ha i capelli biondi e straordinari occhi color argento: si tratta di Nath-Horthath, potente Dio delle Dreamlands, una creatura non necessariamente ostile.

Se non sarà attaccato Nath-Horthath interpellerà i presenti chiedendo loro che posto sia mai quello, per

poi annuire quando gli verrà detto.

Egli spiegherà quanto successo, dirà che un passaggio si apre tra la Terra e le Dreamlands, permettendo il transito "oltre i cancelli della chiave d'argento" e che questo accumula energia: restano poche ore per riuscire a trovare il modo di chiudere il passaggio.

Se qualcuno domandasse cosa potesse mai aver causato questo cataclisma Nath-Horthath dirà semplicemente che si tratta di un manufatto magico molto potente.

Detto questo egli semplicemente se ne andrà, tornando nelle Dreamlands, indifferente alla sorte delle persone del castello... il fatto che il Dio non sia ostile non significa che egli sia buono.

Se qualcuno commetterà l'errore di attaccarlo Nath-Horthath semplicemente sparirà, portando con sé il malcapitato (o i malcapitati), che nessuno rivedrà più.

LE ULTIME APPARIZIONI

I contatti successivi si succederanno con intervalli sempre più brevi, il ritmo si farà frenetico e per gli investigatori la situazione diventerà sempre più dura. nella tabella in allegato vengono riportate le prime tre, due Nighgaunts che si metteranno subito in caccia, un Gug che apparirà nel cortile e inizierà a demolire il portone del castello, il Grande Antico Bokrug, che resterà per pochi minuti e poi se ne andrà, non senza aver spiccicato chi fosse tanto pazzo da attaccarlo.

La scelta delle apparizioni successive è lasciata alla fantasia del Custode, del resto le creature delle Dreamlands sono innumerevoli, Ragni di Leng, Basilischi, Uomini Serpente, Voonith e molte altre. A questo punto gli investigatori saranno praticamente spacciati, anche se riuscissero a conservare la sanità mentale e la vita prima o poi il castello esploderà ponendo fine alle loro sofferenze.

LA FINE DELL'AVVENTURA

L'avventura terminerà quando gli investigatori avranno riunito il prisma brackmariano con la sua base o quando tutti saranno morti.

Un modo alternativo di chiudere l'avventura è riuscire a evitare lo shoggot e uscire dalla nebbia, certamente in questo modo il pericolo non terminerà, almeno sino a quando le oscillazioni del prisma avranno accumulato abbastanza energia da far esplodere il castello e una buona area dei dintorni.

Allegato A

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Ospiti del castello

Gilbert	Sir Ramsay	Proprietario del castello
Francis	Sir Sullivan	Parapsicologo
John	Dexter	Professore universitario
Zacharias	Borgen	Parapsicologo
Almroth Edward	Caird	Biologo
Leonard	Campbell	Professore universitario
Leonidas	Corbin	Occultista
Alistair	Sir Credde	Astronomo
Tristan	Dunn	Astrologo
Moses	Goldstein	Banchiere
Marcus	Howard	Professore universitario
Otto	Krueger	Psichiatra
Immanuel	Lee	Occultista
Peter	McSky	Psicologo
Justin	Palmer	Occultista
Curtis	Parker	Mago
Graham	Powell	Psicologo
Wilfrid	Rodney	Mesmerista
Pauline	Scott	Giornalista (Herald Tribune)
Jonas	Sherdmejer	Archeologo
Samuel	Travis	Occultista
Evelyn	Tryssen	Maga
Johnathan	Vinge	Prestigiatore
Robert	Wendell	Professore universitario
William	Wyattson	Parapsicologo

Servitù

Peter	Blackburn	Cuoco
Patrick	Hobbson	Factotum
Eveline	Moore	Cameriera
Colin	Brown	Cameriere
Gweneth	Ardelin	Inserviente
Chaterine	Miller	Inserviente
Thomas	Seiler	Autista

Allegato B

Tabella delle creature trasferite

N.	Ora	Creatura	Effetti	Numero	Perdita sanità
1	03.00	Shoggot	Attacco (solo all'esterno)	1	Nessuna
2	11.00	Farfalla Dragone	Nessuno	7	0 /1
3	15.00	Uomo di Leng	Attacco	1	1/1d4
4	17.00	Gatto di Saturno	Attacco	4	1/1d4
5	18.00	Nath-Horthath	Dialogo	1	0/1
6	18.30	Nightgaunts	Attacco	2	1d4/1d8
7	18.45	Gug	Demolizione	1	1d4/1d8
8	18.52	Bokrug	Attacco	1	1d4/1d8

Il contatto tra il castello e il Reame dei sogni avviene a intervalli di tempo sempre più ridotti, tra i due primi episodi passano sei ore esatte, poi gli intervalli si riducono progressivamente, dimezzandosi ogni volta e facendo diventare gli incontri sempre più frequenti.

A partire dall'ottavo contatto il Custode tirerà un dado da cento ogni cinque minuti di gioco, con un risultato inferiore o pari a 50 ci sarà un'apparizione, con un risultato di 51 o superiore il castello sarà avvolto da una sfera di fuoco e tutto salterà in aria, fine dell'avventura.

Allegato C

Il castello di Eilanstone è stato costruito mediante aggiunte in periodi differenti e unisce elementi tipici dei castelli di difesa con parti in stile baronale scozzese, una sorta di architettura neogotica che univa elementi dei castelli difensivi con altri caratteristici delle ricche case padronali.

Il castello è quindi ricco di torri e torrette, finestre alte e strette, ha alcune vetrate di cristallo e un ingresso imponente, sormontato da un grosso stemma nobiliare in pietra.

Si sviluppa su due piani che diventano quattro nel mastio, il tetto è irregolare e ornato da pinnacoli e numerosi camini, ci sono più di trenta camere e ovviamente diverse scale.

Il primo piano è costituito da un salone dominato da un camino monumentale, vi sono poi le cucine, due camere per la servitù, la sala da pranzo, una sala biliardo, una sala fumo e un grande salone detto Sala delle Bandiere, dove si tiene il convegno.

Al secondo piano ci sono una ventina di camere da letto con bagno e una piccola biblioteca, al terzo piano del mastio si trovano dieci camere e un piccolo magazzino, il quarto piano è occupato dall'appartamento di Sir Ramsay.

All'esterno del castello un piccolo ponte collega l'isoletta dove si trova il castello alla strada per il paese, distante circa un miglio e mezzo.

COGNOME	GHERARDSON
NOME	ANTONY
NAZIONALITA'	Statunitense
LUOGO DI NASCITA	Boston
DATA DI NASCITA	07/11/1881
PROFESSIONE	Medium



BACKGROUND

Sei diventato medium quasi per gioco, ma dopo aver visto quanto sia facile fare i soldi a spese dei gonzi la cosa è diventata seria, eccome!

Da giovane senza arte né parte di colpo ti sei trovato a conoscere il successo e la notorietà, forse anche troppa, sei finito nel mirino di quel dannato di Mercken, ti ha fatto fare una figuraccia pubblica, e hai capito che era meglio cambiare aria.

Così sei finito a girare la vecchia Europa, ormai sono otto mesi che studi e ti documenti sull'occulto, stavolta non devi fare errori, il tuo ritorno negli States si avvicina, i gonzi hanno la memoria corta e il portafoglio gonfio.

Il convegno organizzato da Sir Ramsay sembra interessante, intanto ti permette di scroccare vitto e alloggio, ti farà conoscere persone interessanti e chissà mai che tu non riesca a mettere le mani su qualche amuleto o manufatto che possa dar credibilità ai tuoi poteri eterici.

Forza	14	Destrezza	12	Intelligenza	14
Costituzione	14	Fascino	15	Educazione	13
Taglia	13	Mana	18		

Idea	70	Fortuna	90	Conoscenze	65
Punti ferita	14	Punti magia	18	Punti sanità	71

Arrampicarsi	55	Pistola	55
Coltello	45	Pronto soccorso	37
Convincere	80	Psicologia	60
Individuare cose nascoste	65	Pugni	45
Lanciare	30	Raggirare	70
Legge	35	Saltare	38
Linguistica	20	Schivare	24
Medicina	20	Seguire tracce	32
Nascondersi	60	Sopravvivenza all'aperto	28
Occulto	75	Testata	50

Armi: Revolver Smith & Wesson calibro .38 con sei colpi - 1d8

COGNOME	BAKER
NOME	AARON
NAZIONALITA'	Inglese
LUOGO DI NASCITA	Newcasle
DATA DI NASCITA	19/02/1874
PROFESSIONE	Giornalista



BACKGROUND

Sei uno dei migliori giornalisti del Times, e il tuo lavoro ti piace da morire, tanto che nemmeno in vacanza perdi occasione di seguire una pista che potrebbe portare a un buon articolo. Volevi solo pescare qualche salmone e berti del buon whiskey, ma perché non venire a questo convegno sull'occulto, considerando anche che il proprietario del castello è una persona simpatica e generosa, e la sua ospitalità sempre di prima categoria?

E chissà che non ci scappi davvero qualche buon articolo, sei scettico sull'occultismo, ma alla gente comune interessa, e visto che tu scrivi per la gente...

Forza	13	Destrezza	10	Intelligenza	16
Costituzione	11	Fascino	12	Educazione	17
Taglia	13	Mana	12		

Idea	80	Fortuna	60	Conoscenze	85
Punti ferita	12	Punti magia	12	Punti sanità	44

Ascoltare	55	Fare/leggere mappe	45
Astronomia	55	Nascondersi	40
Biologia	30	Parlare Francese	55
Credito	65	Parlare Tedesco	45
Dibattere	45	Pronto soccorso	40
Fare / leggere mappe	45	Psicologia	30
Fotografia	75	Schivare	20
Geografia	48	Scrivere	82
Guidare automobile	28	Seguire tracce	58
Individuare cose nascoste	55	Storia	45

Armi:

Equipaggiamento: Matita e taccuino, macchina fotografica Hasselblad

COGNOME	O'MALLOWAY
NOME	PETER
NAZIONALITA'	Irlandese
LUOGO DI NASCITA	Dublino
DATA DI NASCITA	11/08/1867
PROFESSIONE	Medico



BACKGROUND

Molta gente non crede all'occulto, ma tu sai bene che la realtà nasconde angoli oscuri, di cui normalmente non ci accorgiamo, tu però non sei tra i fortunati ignari, durante il tuo servizio nell'esercito hai incontrato l'ignoto.

L'essere nascosto in quella grotta in Sud Africa non era certo naturale, otto uomini sono stati ridotti a brandelli, tre li hai salvati a fatica e tu stesso porti i segni della creatura sul tuo volto, ma sei tornato a casa e questa è la sola cosa che conta.

Adesso non perdi occasione per documentarti sui misteri del nostro pianeta, ma il quadro che si va delineando ti terrorizza, l'umanità è davvero ben poca cosa a confronto delle creature nascoste sulle vette o nelle profondità abissali.

In ogni caso non ti arrenderai senza combattere, se quegli esseri abominevoli vorranno succhiarti il cervello dovranno sudarselo, chissà che da questo convegno non sia possibile apprendere qualcosa di utile per combattere i mostri.

Forza	12	Destrezza	13	Intelligenza	16
Costituzione	14	Fascino	7	Educazione	18
Taglia	14	Mana	17		

Idea	75	Fortuna	70	Conoscenze	90
Punti ferita	15	Punti magia	17	Punti sanità	58

Biologia	35	Medicina legale	70
Chimica	38	Occulto	85
Credito	38	Pistola	86
Curare malattie	65	Pronto soccorso	70
Diagnosticare malattie	75	Pugni	30
Farmacologia	49	Saltare	30
Fare/leggere mappe	20	Schivare	26
Individuare cose nascoste	65	Seguire tracce	51
Lanciare	35	Sopravvivenza all'aperto	52
Medicina	75	Miti	18

Armi:	Bisturi - 1d6 – Pistola Wembley cal. 10 cinque colpi - 1d10
Equipaggiamento:	Borsa medica (+10 Pronto soccorso)

COGNOME	CUMMING
NOME	CHARLOTTE
NAZIONALITA'	Scozzese
LUOGO DI NASCITA	Inverness
DATA DI NASCITA	26/11/1890
PROFESSIONE	Giornalista



BACKGROUND

La gente spanca sempre gli occhi quando dici che fai la giornalista, eppure ormai non dovrebbe essere una novità, per loro, dopotutto non sei la prima (e questo ti brucia un po').

Ma tu non ti preoccupi, sai che avrai una carriera sfolgorante, sei brava e hai intuizione, per il momento ti mandano a fare servizi da poco, come questa riunione di mezzi matti che parlano seriamente di spiriti e presenze sovrannaturali, cose che nessuno ha mai visto... o vedrà mai.

In ogni caso stai attenta a cogliere ogni particolare, c'è gente molto interessante, anche un medium americano, lui è reticente sul suo lavoro e ha l'atteggiamento di chi deve nascondere qualcosa del suo passato, si chiama Gherardson, forse conviene stargli vicino, chissà che non ne esca una buona storia.

Forza	12	Destrezza	15	Intelligenza	15
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	15
Taglia	12	Mana	13		

Idea	75	Fortuna	60	Conoscenze	75
Punti ferita	14	Punti magia	13	Punti sanità	85

Arrampicarsi	45	Legge	44
Ascoltare	55	Nuotare	18
Cantare	45	Parlare/leggere francese	20
Credito	35	Parlare/leggere latino	41
Dibattere	40	Pronto soccorso	33
Fare / leggere mappe	30	Psicologia	25
Fotografia	65	Schivare	30
Geografia	20	Ricerca sui libri	75
Guidare auto	15	Saltare	55
Individuare cose nascoste	75	Zoologia	25

Armi:	Pistola Derringer - 1d4
Equipaggiamento:	Matita e taccuino, torcia elettrica

COGNOME	SERWICK, alias BURNSIDE
NOME	MICHEAL
NAZIONALITA'	Inglese
LUOGO DI NASCITA	Wichester
DATA DI NASCITA	05/06/1894
PROFESSIONE	Ladro



BACKGROUND

Sei uno dei più abili ladri che siano mai esistiti in Gran Bretagna, i tuoi colpi sono rari ma spettacolari, i giornalisti hanno iniziato a chiamarti “il ladro acrobata” e la cosa non ti dispiace affatto.

Ti sei creato un'identità fittizia (Micheal Burnside, assistente di psicologia all'università di Salysbury) per poter partecipare al convegno e mettere le mani su qualche oggetto prezioso, dopotutto Sir Ramsay è un uomo molto ricco e a quanto si dice interessato a gioielli, amuleti e preziosi vari, tutte cose che starebbero benissimo nelle tue tasche.

Nessuno deve sospettare di te, quando colpirai lo farai come un'ombra furtiva, e ti eclisserai prima ancora che qualcuno si accorga di quello che è successo, un altro colpo leggendario, altro champagne da bere in dolce compagnia.

Forza	15	Destrezza	18	Intelligenza	13
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	14
Taglia	14	Mana	13		

Idea	80	Fortuna	70	Conoscenze	70
Punti ferita	15	Punti magia	13	Punti sanità	82

Camuffarsi	75	Nuotare	70
Coltello	58	Pistola	35
Dissimulare	30	Presa	70
Fucile	69	Pugno	60
Fare/leggere mappe	20	Riparazione meccanica	75
Esplosivi	55	Saltare	73
Individuare cose nascoste	65	Scassinare	80
Lanciare	59	Schivare	36
Nascondersi	75	Seguire tracce	42
Muoversi silenziosamente	65	Sopravvivenza all'aperto	37

Armi: Revolver Colt calibro .38 con sei colpi - 1d8

Equipaggiamento: Kit da scassinatore (+10 scassinare)

COGNOME	KATHLEEN
NOME	O'QUINN
NAZIONALITA'	Irlandese
LUOGO DI NASCITA	Arklow
DATA DI NASCITA	16/03/1899
PROFESSIONE	Studentessa



BACKGROUND

Sei nata in una piccola cittadina sulla costa irlandese, ma il tuo desiderio è sempre stato quello di viaggiare e vedere il mondo, cosa abbastanza difficile quando appartieni a una modesta famiglia di pescatori.

Hai fatto di tutto per riuscire a evadere dai confini ristretti in cui eri rinchiusa, e alla fine sei riuscita a vincere una borsa di studio all'università di Edinburgo, una città meravigliosa, piena di giovani e di vita, ma non ti sei lasciata distrarre, tra poco diventerai dottoressa in storia, niente male per una giovane irlandese laurearsi con un anno di anticipo sul programma di studi ufficiale.

Ora stai raccogliendo materiale per una tesi sui riti e sulle cerimonie magiche del medioevo inglese, l'intervento del professor Sullivan ti sarà molto utile in proposito, ma tutto il convegno sembra essere molto interessante, come irlandese sei naturalmente portata a interessarti a tutto quello che è misterioso.

Il tuo istinto ti dice che uno dei partecipanti al convegno, il dottore O'Malloway sa molte cose sull'occulto, ha strane cicatrici in faccia e sicuramente molte storie da raccontare, devi marcarlo stretto.

Forza	12	Destrezza	14	Intelligenza	16
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	16
Taglia	12	Mana	14		
Idea	80	Fortuna	70	Conoscenze	60
Punti ferita	15	Punti magia	14	Punti sanità	72

Antropologia	55	Nuotare	70
Biologia	58	Occulto	35
Contabilità	30	Parlare /leggere francese	35
Credito	20	Psicologia	70
Dibattere	35	Ricerca sui libri	60
Fare/leggere mappe	20	Saltare	75
Individuare cose nascoste	55	Schivare	28
Lanciare	65	Seguire tracce	60
Legge	30	Storia	78
Nascondersi	25	Zoologia	55

Armi:	Daga medioevale da cerimonia - 1d6
Equipaggiamento:	Torcia elettrica