

CALL of CTHULHU



IL BOSCO MINAGGIATO

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

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
L'INIZIO	4
SABOTAGGIO	4
IL PRIMO ATTACCO	4
LA FUGA	5
IL VILLAGGIO NEL BOSCO	6
LA FINE DELL'AVVENTURA	6
AIUTI DI GIOCO	
Personaggi	7
Equipaggiamento	7
Volantino Green Front	8
Linea temporale	9
Caratteristiche bushdweller	10
Il diario di John James Abert	11
Mappa campo	13
SCHEDE PERSONAGGI	14



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 di Sarah Circonze o sono stati creati con Image Creator.

L'AVVENTURA

Una foresta antichissima, un gruppo di boscaioli e uno di ecologisti, un nemico letale e affamato, questi gli ingredienti di uno scenario particolare, che vedrà i personaggi su fronti opposti (almeno inizialmente), ignari della presenza di una minaccia sconosciuta e letale.

L'avventura, ambientata agli inizi degli anni '90, è adatta a un gruppo anche molto numeroso, sono state preparate le schede di undici personaggi, quelli che restano senza un giocatore saranno gestiti dal Custode.

Inizialmente uno dei due gruppi ignora l'esistenza di un manipolo di avversari mentre l'altro sa benissimo chi e dove sono gli antagonisti: i due gruppi saranno in conflitto tra loro (anche se solo uno dei due sa che esiste l'altro) e giocheranno separatamente, poi dovranno unire le forze per sopravvivere.

Il gruppo dovrà anche capire qual è la miglior via di fuga, in effetti l'unica che dia una qualche possibilità di sopravvivenza.

QUELLO CHE SI SA

Una società di tagliaboschi, la North Dakota Timber Company, è stata ingaggiata dal governo canadese per tagliare un centinaio di alberi in una remota foresta dell'Alberta, situata una cinquantina di chilometri a sud del paese di Rainbow Lake.

Assieme ai cinque taglialegna incaricati di svolgere il lavoro c'è un funzionario del Canadian Forest Service, il dipartimento statale che si occupa delle immense distese boschive del Canada.

Il compito del funzionario è quello di controllare che non vengano abbattuti alberi con determinate caratteristiche e che il lavoro sia fatto nel rispetto delle regole, la legna tagliata sarà in seguito raccolta dai camion e venduta per sovvenzionare il fondo di protezione per gli alberi secolari.

Un gruppo di ecologisti, appartenenti al gruppo "Green Front", ha deciso di boicottare le operazioni di taglio ed è arrivato nella foresta assieme ai taglialegna, deciso a impedire l'abbattimento degli alberi a ogni costo.

Il metodo scelto per fermare i boscaioli è un sabotaggio, distruggendo i loro automezzi e le scorte di carburante i taglialegna saranno costretti a una lunga ed estenuante marcia sino al paese più vicino.

QUELLO CHE NON SI SA

La foresta dove si svolgono le operazioni di disboscamento è abitata da alcune creature derivanti da un assurdo connubio tra i lupi e i segugi di Tindalos, questi straordinari ibridi sono stati chiamati bushdweller da una delle loro prime vittime.

Questi animali hanno perso la capacità di viaggiare tra le dimensioni ma conservano la ferocia e la pericolosità dei loro progenitori.

Non passerà molto tempo prima che la presenza umana induca le creature ad attaccare gli intrusi, a quel punto solo una difficile fuga permetterà agli uomini di salvarsi.

L'INIZIO

In una fredda mattinata di primavera inoltrata la quiete della foresta canadese viene disturbata da tre automezzi appartenenti a una compagnia di taglialegna americani.

I veicoli percorrono un tortuoso tragitto aprendosi la strada con l'uso di motoseghe sino ad arrivare a una radura dove i taglialegna allestiscono un campo. Il loro scopo è tagliare un certo numero di alberi, raccogliere la legna al campo base per poi trasportarla alla segheria di Rainbow lake, a nord, il tutto rispettando le indicazioni del funzionario del Canadian Forest Service. che inizierà a selezionare gli alberi mentre viene montato il campo.

La zona in cui si trovano ha la forma di un trapezio irregolare, delimitato a ovest e a sud dal fiume Hay, a nord e a est da ripide colline rocciose, la superficie totale è di circa duecento chilometri quadrati.

Il bosco è ricco di alberi di ogni tipo, oltre ai maestosi abeti bianchi e abeti neri ci sono macchie di pioppi tremuli, dai tronchi bianchi e lisci e di aceri americani, il sottobosco è ricco di felci, muschi e cespugli di mirtillo e lampone.

Procedere a piedi nel bosco è abbastanza agevole, solo in alcuni punti i cespugli possono costituire un ostacolo ma certamente non insormontabile.

La squadra di taglialegna entrerà nel bosco dall'angolo nord orientale, dove un varco nelle colline permette un facile accesso e il passaggio dei mezzi è abbastanza agevole, solo ogni tanto i boscaioli dovranno scendere a tagliare qualche cespuglio che ostacola il cammino.

Chi riuscirà su un tiro individuare capirà che

qualcuno in passato ha già aperto la strada, ogni tanto si vedono tronchi ormai coperti dal muschio ai lati e il percorso è troppo largo per essere una pista di animali.

Nel tardo pomeriggio i taglialegna arriveranno in una radura idonea per allestirvi il campo e inizieranno subito a scaricare l'attrezzatura e a montare le tende, nel frattempo Jacques Cartier inizierà a selezionare e segnalare gli alberi che non dovranno essere abbattuti, a tarda sera il campo con le tende, il serbatoio di carburante e una piccola baracca che funge da mensa sarà pronto.

I taglialegna cominceranno il lavoro il giorno dopo, abbattendo gli alberi, facendoli a pezzi e accumulando il legname al limite del campo, alla fine della giornata gli ecologisti arriveranno nei pressi dell'insediamento, ovviamente standosene ben nascosti.

Il bosco è pieno di rumori, il terreno è ancora umido per la neve sciolta da poco, l'aria è fredda ma il sole scalda piacevolmente.

SABOTAGGIO

Durante la notte gli ecologisti potranno mettere in atto il loro piano, sabotare gli autoveicoli e distruggere le scorte di carburante dei taglialegna, inoltre cercheranno di rovinare le loro scorte di cibo e danneggiare la radio.

L'incursione dovrebbe rivelarsi abbastanza semplice, dopo una dura giornata di lavoro i boscaioli non penseranno certo a mettere qualcuno di guardia e dormiranno pesantemente nelle loro tende.

In effetti versare zucchero nei serbatoi e aprire il rubinetto del serbatoio di benzina sarà facile, per distruggere le scorte di cibo i sabotatori dovranno penetrare nel container mensa forzando la porta (tiro *scassinare*), poi potranno distruggere la radio e dare fuoco alle scorte di cibo.

A questo punto gli ecologisti dovranno tirare su *muoversi silenziosamente*, se falliranno il tiro i taglialegna si sveglieranno e usciranno dalle tende, il che lascerà agli ecoterroristi solo una manciata di secondi per fuggire.

In ogni caso prima o poi il pungente odore della benzina sveglierà qualcuno, che si alzerà rendendosi conto di cosa sta succedendo.

A quel punto gli ecoterroristi dovranno scappare, magari incendiando la benzina per coprirsi la fuga. Se non saranno abbastanza pronti i fuggitivi

dovranno affrontare una rissa confusa con i taglialegna, che potrebbero catturare uno o più ecoterroristi, il Custode dovrà mettere in chiaro che nessuno dei due gruppi lotta per uccidere.

Nel secondo caso ci sarà almeno un prigioniero da interrogare, i taglialegna verranno a sapere dei motivi che hanno portato al sabotaggio, nel primo caso ne potranno solo constatare le tristi conseguenze.

Sfortunatamente per loro, ormai privi di automezzi e carburante, la sola alternativa che resta è una mesta camminata attraverso il bosco sino a Rainbow Lake, due giorni di viaggio nella migliore delle ipotesi.

Per quanto riguarda gli ecoterroristi se nessuno di loro è stato catturato si ritireranno verso il loro fuoristrada, fieri di essere riusciti nel loro intento, in caso contrario seguiranno i taglialegna cercando di liberare il compagno (o i compagni) prigionieri, in entrambi i casi faranno un brutto incontro molto presto.

IL PRIMO ATTACCO

Il primo gruppo ad essere attaccato dalle creature della foresta sarà quello degli ecoterroristi, l'incontro avverrà per caso, sbucati in una radura gli ecologisti vedranno schizzar fuori da un cespuglio una lepre e subito dopo apparire una creatura da incubo, una specie di grosso lupo dalle fattezze decisamente strane.

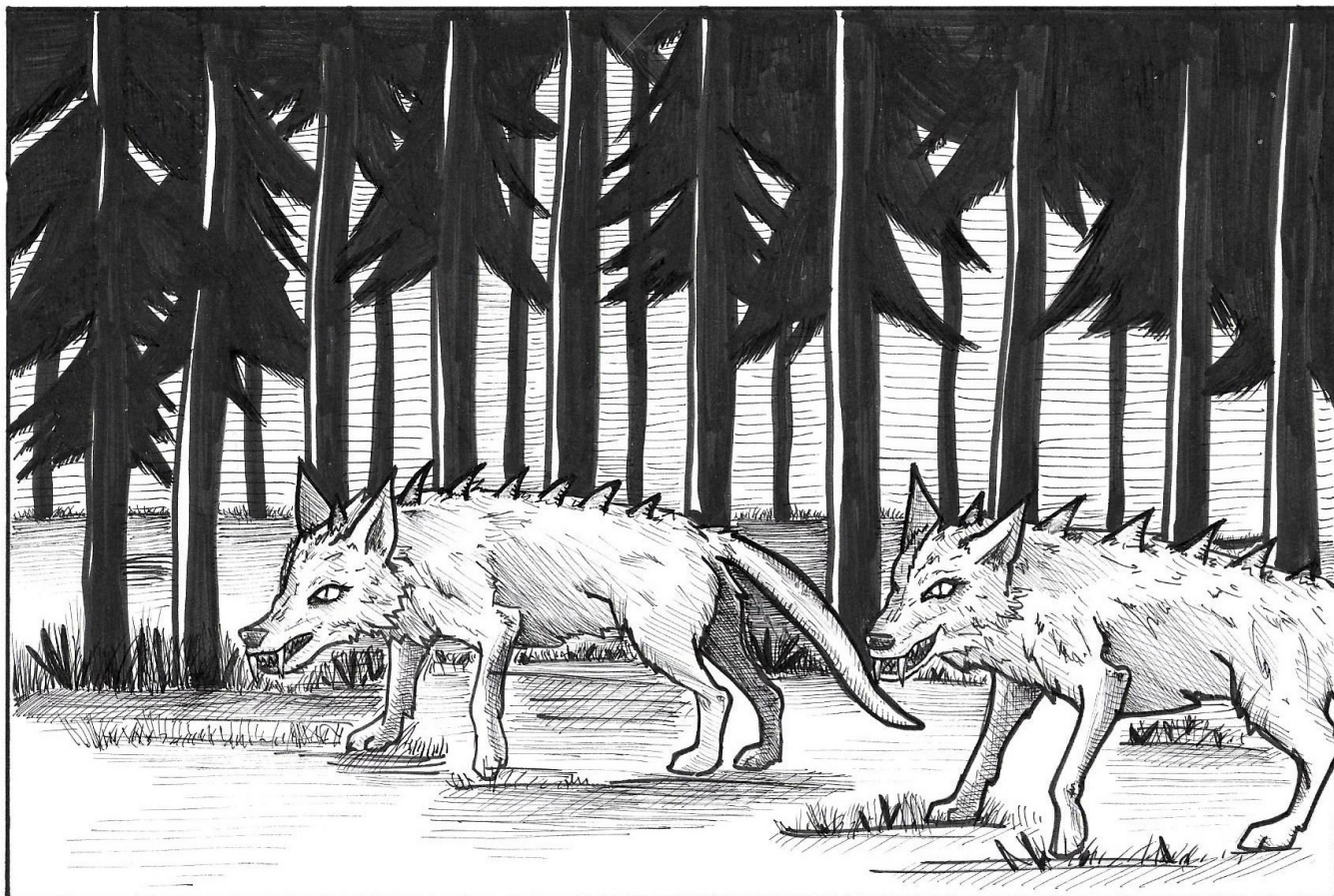
Anche alla debole luce delle torce apparirà evidente che la bestia ha una testa sproporzionata e un corpo più lungo e grosso di quello di un lupo, in corrispondenza della colonna vertebrale ha una serie di prominenze sulla schiena e la coda è lunga e priva di peli, simile a quella di un enorme ratto.

Il fiato emesso dalla creatura ha una debole luminescenza azzurra, decisamente molto strana e micacciosa.

La bestia interrompe di colpo l'inseguimento della lepre e guarda il gruppetto con occhi maligni, le zanne che gocciolano saliva.

Agli ecologisti resterà giusto il tempo di riprendersi dallo stupore (e di tirare su sanità, un tiro fallito costerà un punto sanità) che il bushdweller attaccherà.

Si tratta di una sola creatura, per cui non dovrebbe essere difficile abbatterlo, anche se probabilmente almeno uno degli ecologisti resterà ferito più o



meno seriamente.

A questo punto si alzeranno degli ululati abbastanza vicini, l'unica via di fuga sarà verso il campo dei taglialegna; se gli ecologisti decideranno di non chiedere aiuto il Custode dovrebbe “incoraggiarli” facendo apparire una seconda creatura che attaccherà a sua volta.

Se nemmeno questo sarà sufficiente a convincere gli ecoterroristi a chiedere aiuto allora affronteranno l'attacco delle creature da soli, il che darà l'opportunità ai taglialegna di allontanarsi dalla zona più rischiosa.

LA FUGA

Se i gruppi si riuniscono dopo l'iniziale diffidenza dovranno stabilire cosa fare.

Probabilmente i taglialegna non crederanno alla storia degli ecologisti ma la breve comparsa di un paio di bushdwellers dovrebbe essere sufficiente per convincerli.

Le uniche armi a disposizione del gruppo sono due revolver con pochi colpi, qualche machete e coltello e cinque motoseghe, purtroppo con scorte di carburante limitate a poche ore di funzionamento; affrontare un numero sconosciuto di creature con la speranza di abbatterle tutte è illusorio, per cui non resta che cercare la fuga.

La sola zona dove non si sentono ululati è a est, verso il fiume, un corso d'acqua abbastanza impetuoso difficile da affrontare a nuoto ma su cui è possibile navigare con una zattera, si tratta di percorrere poco più di dieci chilometri, circa tre ore di cammino.

Il fiume Hay rappresenta la migliore opportunità di salvezza per i personaggi, se decideranno di seguire questa via riusciranno a raggiungere il corso d'acqua, non senza fare altri brutti incontri.

Un paio di bushdwellers li attaccheranno, non dovrebbe essere difficile eliminarli con le motoseghe, tuttavia questo farà consumare carburante prezioso.

Se i personaggi prenderanno una strada diversa il Custode dovrà cercare di spingerli verso il fiume facendoli incontrare con il branco, dapprima solo sentendo ululare davanti a loro poi, se non cambieranno direzione, con i bushdwellers talmente vicini da vedere la luce azzurra del loro fiato e sentire il rumore che fanno passando tra gli alberi. Se nemmeno allora cambieranno direzione i personaggi saranno circondati dalle creature e attaccati da diversi lati, tuttavia il primo attacco sarà disastroso per i bushdwellers: le motoseghe li faranno a pezzi senza grossi problemi.

Dopo questa batosta i mostri saranno più prudenti, seguiranno il gruppo in fuga da vicino, fingendo di

attaccare e costringendo i taglialegna a mantenere sempre in moto le motoseghe, prima o poi il carburante terminerà e allora sarà molto difficile riuscire a respingere tutti gli attacchi senza subire perdite.

Se ci saranno feriti il gruppo si troverà a dover prendere decisioni dolorose riguardo ai compagni che non possono camminare, in definitiva la situazione in breve diventerà disperata e probabilmente nessuno riuscirà a raggiungere Rainbow Lake o la Land Rover degli ecoterroristi.

IL VILLAGGIO NEL BOSCO

Una volta arrivati sulla riva del fiume il gruppo si imbatte nei resti di alcune capanne, si tratta di costruzioni solide ma ormai coperte di muschio e licheni, risalente a quasi cento anni prima: si tratta dei resti dei pionieri decisi a stabilirsi nel bosco, scovati e uccisi dai bushdwellers.

La costruzione più grande è stata bruciata, ci sono scheletri umani e di muli tra le baracche, oltre a uno scheletro di una delle creature, ai bordi del campo ci sono tre carri ormai completamente rovinati.

Una delle baracche ha la porta sfondata, l'interno è un caos indescrivibile, i resti di quattro uomini e di tre creature, una ancora con un'ascia profondamente conficcata nel cranio, testimoniano una lotta disperata e inutile.

Un tiro su *individuare* permetterà di trovare un diario che in prima pagina riporta il nome del proprietario, John James Abert, all'interno sono narrate le vicende degli sfortunati cercatori, per quanto rovinato e quasi illeggibile svelerà quanto successo in passato. Nella baracca ci sono due asce, un martello e alcuni chiodi ancora utilizzabili, il resto, compreso due fucili e due revolver, sono ormai troppo rovinati per poter essere utilizzati, tuttavia la capanna rappresenta un rifugio sicuro, per quanto momentaneo.

Gli uomini potranno fortificarla accumulando tronchi davanti alla porta, le finestre sono aperture in origine coperte da semplici pelli e ora rinforzate da assi inchiodate, in ogni caso sono troppo piccole per far passare un bushdweller.

Il vero punto debole della capanna è il tetto, decine di anni sono passate dalla sua costruzione, pioggia e neve hanno fatto marcire i tronchi, che non potranno resistere a lungo a un attacco deciso; il tetto non può essere rinforzato se non dedicandogli

tutti gli sforzi del gruppo.

I fuggitivi arriveranno al villaggio nel pomeriggio e dovranno decidere cosa fare, se lavorare alla costruzione di una zattera oppure se rafforzare le difese della baracca.

Se qualche taglialegna si dedicherà alla costruzione della zattera scoprirà la presenza di alcuni tronchi già tagliati e legati assieme, per quanto le corde siano ormai marce i tronchi possono essere utilizzati.

Con qualche ora di lavoro sarà possibile completare la zattera, purtroppo sotto sera le creature individueranno il gruppo e attaccheranno, costringendo tutti a rifugiarsi nella capanna.

Inizialmente i bushdwellers non riusciranno a entrare ma poi si renderanno conto che il tetto è un punto debole e inizieranno a demolirlo, riuscendo prima o poi a penetrare all'interno della costruzione.

Se riusciranno a sopravvivere alla notte gli uomini avranno a disposizione un'altra giornata per completare la zattera, i bushdwellers non attaccheranno in massa di giorno, anche se alcuni di loro potrebbero effettuare qualche incursione per saggiare la volontà di combattere degli avversari.

LA FINE DELL'AVVENTURA

Completata la zattera i sopravvissuti dovranno metterla in acqua, cosa abbastanza agevole dato che i pionieri l'avevano costruita lungo un declivio che finisce nel fiume.

Le dimensioni della zattera sono circa quattro metri per cinque, sufficienti per tutto il gruppo, che potrà utilizzarla per discendere il fiume, i bushdwellers sono pessimi nuotatori e non inseguiranno i fuggitivi in acqua.

Tuttavia anche dopo essere saliti sulla zattera il pericolo non sarà finito, il fiume presenta un punto molto stretto e con una cengia rocciosa alta circa quattro metri, un bushdweller particolarmente intraprendente potrebbe cogliere quest'ultima possibilità d'attacco.

La creatura salterà sulla zattera e cercherà di dilaniare i sopravvissuti, tuttavia è da sola e non dovrebbe essere difficile riuscire a sconfiggerla, per esempio buttandola in acqua.

Superato anche questo ultimo ostacolo i sopravvissuti navigheranno sino ad avvistare, nel tardo pomeriggio, le case di un paesino dove potranno trovare soccorso, l'incubo sarà finalmente terminato.

PERSONAGGI

NOME	COGNOME	COSA FA
Taglialegna		
Jacques	Cartier	Funzionario del Canadian Forest Service
Edward Sheriff	Curtis	Proprietario della North Dakota Timber Company
Andrew	Roy Chapman	Taglialegna della North Dakota Timber Company
Samuel	Baker	Taglialegna della North Dakota Timber Company
Steve	Stonejack	Taglialegna della North Dakota Timber Company
Pike	Zebulon	Taglialegna della North Dakota Timber Company

Ecologisti

Jonathan	Porrit	Ecologista
Vivienne	Weswood	Ecologista
Adams	Ansel	Ecologista
Darryl	Cherney	Ecologista
Valerie	Plante	Ecologista

Equipaggiamento taglialegna

2 Chevrolet GMT400 7.4 V8 con 230 cavalli
1 GMC 7000 Boom Truck 8.2 con 130 cavalli
1 carrello con generatore elettrico Caterpillar
Serbatoio da 500 litri di carburante (benzina)
2 tende 4 posti
4 motoseghe con catena di scorta
Due estintori a polvere da 50 chili
Due estintori a CO² da 12 chili
200 metri di corda
Viveri per 15 giorni
Un container con cucina da campo che funge da mensa e sala radio
Attrezzatura pronto soccorso
Lampade da campo

Equipaggiamento ecoterroristi

Land Rover Defender
Cassetta di pronto soccorso (sul Defender)
Viveri per sei giorni
Accendini
Torce elettriche
Sacchi a pelo
20 metri di corda
Moschettoni
Coltelli
Bussola

BASTA CON LA DISTRUZIONE! GIU' LE MANI DALLE FORESTE!

Un crimine ambientale si stava consumando sotto gli occhi di tutti.

Il Dipartimento Forestale dell'Alberta ha concesso a una compagnia statunitense il permesso di radere al suolo una delle ultime foreste incontaminate del Canada.

Un ecosistema fragile, rifugio di biodiversità e patrimonio naturale, stava per essere sacrificato sull'altare del Dio profitto.

Questa operazione, mascherata da "intervento per la salute delle foreste", è in realtà una svendita vergognosa del futuro dei nostri figli.

I responsabili — burocrati e imprenditori senza scrupoli — giustificano il disastro con parole vuote, mentre le motoseghe si preparano a divorare la vita vegetale abbattendo alberi che esistono da secoli.

Abbiamo deciso di opporci, abbiamo individuato il campo dei taglialegna e l'abbiamo sabotato, non un atto criminale ma la difesa di un bosco millenario, un atto di giustizia.

L'azione di sabotaggio ha colpito nella notte: automezzi fuori uso, scorte di carburante distrutte, viveri e comunicazioni interrotte. Nessuno è stato ferito, ma il messaggio è chiaro.

Chi devasta la Terra non potrà farlo impunemente.

Questa è una chiamata alla coscienza. Non si tratta di vandalismo, ma di autodifesa ecologica.

La foresta non ha voce, ma noi sì.

E non smetteremo di gridare.

GREEN FRONT



Linea temporale

Primo giorno

I taglialegna arrivano nella foresta e montano il campo;
Jaques Cartier inizia a segnalare gli alberi che si possono tagliare.

Secondo giorno

I taglialegna iniziano i lavori di abbattimento degli alberi;
Gli ecoterroristi marciano verso i taglialegna guidati dai rumori delle motoseghe, in serata arrivano nei pressi del campo.

Notte del secondo giorno

Gli ecoterroristi entrano nel campo e sabotano i veicoli, disperdono la benzina. distruggono la radio e le scorte di cibo: i taglialegna possono intervenire se si fallisce un tiro su muoversi silenziosamente.

Notte del secondo giorno

Gli ecoterroristi vengono attaccati dai bushdwellers e fuggono.
Dopo l'attacco i taglialegna si troveranno privi di veicoli, senza radio e a corto di viveri, mentre si stanno riorganizzando gli ecoterroristi arriveranno al campo in cerca d'aiuto.
Se i due gruppi non si riuniscono ciascuno seguirà un proprio percorso.

Terzo giorno

Mentre si dirigono verso la loro auto gli ecologisti vengono attaccati da un bushdweller, l'arrivo di altre creature li costringono a tornare sui loro passi.
A questo punto dovranno chiedere l'aiuto dei taglialegna, da soli non hanno speranze, i due gruppi si riuniranno e dovranno preparare un piano di fuga.
Durante la marcia, a meno che non si siano interstarditi a passare lontano dal fiume, gli uomini si imbattono in un vecchio villaggio abbandonato e in rovina.
Poche baracche malmesse che però daranno loro un momentaneo rifugio, inoltre nel villaggio c'è una zattera quasi completa e pronta a scendere in acqua.
Ben presto i bushdwellers scopriranno dove si trovano gli intrusi e inizieranno a riunirsi per attaccarli, sarà necessario rifugiarsi in una baracca.

Notte del terzo giorno

I bushdwellers assedieranno la capanna, impedendo agli uomini di uscire e tentando di entrare nella baracca.

Quarto giorno

L'ultima possibilità per fuggire attraverso il fiume, di giorno i bushdwellers si limiteranno ad attacchi sporadici e non molto determinati.
Se la fuga non avverrà entro il tramonto ben presto i bushdwellers attaccheranno in massa, cercando di eliminare gli intrusi e prendendo in breve tempo sopravvento.
Se i sopravvissuti riusciranno a mettere in acqua la zattera potranno discendere il fiume, subendo solo l'attacco di una creatura isolata.

CARATTERISTICHE BUSHDWELLERS

Abominevole incrocio tra due segugi di Tindalos rimasti bloccati nelle foreste canadesi e un branco di lupi i bushdwellers sono i padroni incontrastati del bosco.

Dopo aver eliminato i pur temibili orsi bruni, gli alci, i caribù e gli altri branchi di lupi, oltre a un gruppo di sfortunati pionieri che hanno avuto la pessima idea di penetrare nel loro habitat, ora hanno un nuovo nemico umano da affrontare.

Le creature non hanno alcuna paura degli umani, la loro natura li spinge ad attaccare e sterminare chiunque invada il loro territorio, per cui non appena si accorgeranno degli intrusi passeranno all'attacco.

Gli animali sono più grandi di un lupo normale, la testa è allungata con mascelle prominenti munite di denti lunghi e aguzzi, occhi blu con una pupilla verticale e orecchie lunghe e appuntite.

La lingua è molto lunga e a forma di tubo, può essere usata per attaccare al posto del morso ma non ha gli effetti letali di un vero segugio di Tindalos.

Il corpo è molto simile a quello di un lupo con l'eccezione di una serie di prominenze sulla schiena, in corrispondenza della colonna vertebrale, la coda è lunga e priva di peli, simile a quella di un enorme ratto.

A volte il corpo della creatura sembra percorsa da ondate che ne modificano la forma, deformandola in angoli; di notte il fiato delle bestie emetterà una debole luminescenza azzurrina, facilitandone l'individuazione.

Le creature sono veloci e resistenti, cercare di distanziarle può funzionare solo su distanze brevi, dopo circa un centinaio di metri i mostri raggiungeranno i fuggitivi.

La vista di un bushdweller costerà 1/1d6 punti sanità solo per la prima volta.

Di seguito le statistiche di un bushdweller tipico:

Forza	15	Destrezza	12	Punti ferita	14
Costituzione	18	Intelligenza	9	Movimento	10
Taglia	9	Mana	8		

Attacco:

Morso 80% - danno 1d6

Lingua 70% - danno 1d4

Caratteristiche	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	5D6	15	18	24	18	11	17	20
COS	6D6	18	17	15	16	14	18	23
TAG	3D6	9	9	9	8	10	9	8
INT	3D6	7	9	6	6	6	7	8
VOL	1D6	3	2	3	3	4	6	3
DES	4D6	12	11	11	14	9	12	13
PF		14	13	12	12	12	14	16

16 giugno 1899

Finalmente abbiamo raggiunto l'Hay river, nella parte orientale dell'Alberta, è stato un viaggio lungo e difficoltoso che ha messo a dura prova sia noi che i muli.

Domani inizieremo a costruire la nostra città, James ha deciso di battezzarla New Hope e mi ha dato l'incarico di tenere un diario degli avvenimenti principali, sono orgoglioso di questo nuovo compito.

01 luglio 1899

La costruzione del Tempio è terminata, questa notte James officerà il primo rito in onore del Nero Capro per invocare la sua protezione su di noi.

Ognuno di noi è pieno di speranza e fede nel futuro.

02 luglio 1899

Seri notte la disgrazia si è abbattuta su di noi, James ha voluto celebrare un rito di ringraziamento ma qualcosa è andato terribilmente storto.

Due orrende creature sono uscite da un bagliore azzurro sprigionatosi da un angolo del nostro Tempio e hanno dilaniato James e Anthony, poi sono fuggiti sfondando la porta, nel panico che è scoppiato nessuno ha fatto caso a uno dei ceri che ha dato fuoco al tempio.

Tutto è bruciato interamente assieme ai corpi dei nostri sventurati compagni.

03 luglio 1899

Abbiamo celebrato il funerale di James e Anthony, siamo affranti e in preda alla disperazione, James era la nostra guida e adesso non sappiamo come fare.

12 settembre 1899

Florence, la moglie di Elam, è scomparsa.

Era andata nella foresta a raccogliere funghi e frutti di bosco ma non ha fatto ritorno, abbiamo cercato a lungo e abbiamo trovato del sangue e il suo cestino.

Non sappiamo cosa sia successo, secondo Arthur sono le due bestie che hanno ucciso James e Anthony.

03 ottobre 1899

Abbiamo sospeso le ricerche di Florence, ieri ha iniziato a nevicare.

Elam è disperato, Arthur ha detto che dovremmo abbandonare New Hope e molti erano d'accordo con lui.

Io sono combattuto, non vorrei andarmene ma temo che restare sia pericoloso, comunque sino al disgelo non possiamo iniziare il viaggio.

12 maggio 1900

Arthur, sua moglie Helen e i loro due figli Salomon e Ismael hanno preso un mulo e sono partiti, poco dopo abbiamo sentito uno sparo e delle grida, siamo accorsi ma di loro restavano soltanto i cadaveri dilaniati.

E' evidente che non possiamo andarcene attraverso la foresta, Elam ha proposto di preparare una zattera e scendere lungo il fiume, e tutti si sono dichiarati d'accordo.

13 maggio 1900

Abbiamo iniziato la costruzione della zattera, in meno di una settimana dovrebbe essere pronta, che Dio ci protegga.

14 maggio 1900

Elam è morto.

Mentre stava tagliando un albero è stato attaccato da un branco di creature simili ai lupi ma più grosse e feroci, dall'aspetto strano e ributtante, noi abbiamo cercato di aiutarlo ma Gafet è caduto ed è stato sommerso dal branco, io e David, sebbene feriti, siamo riusciti a raggiungere una capanna e ci siamo barricati all'interno.

15 maggio 1900

Oggi i bushdwellers, così abbiamo deciso di chiamare le orrende creature che non sembrano nemmeno di questo mondo, solo a guardarle si è colti dalla nausea, non si sono fatti vedere. Abbiamo seppellito i nostri compagni e continuato la costruzione della zattera, che procede speditamente, .

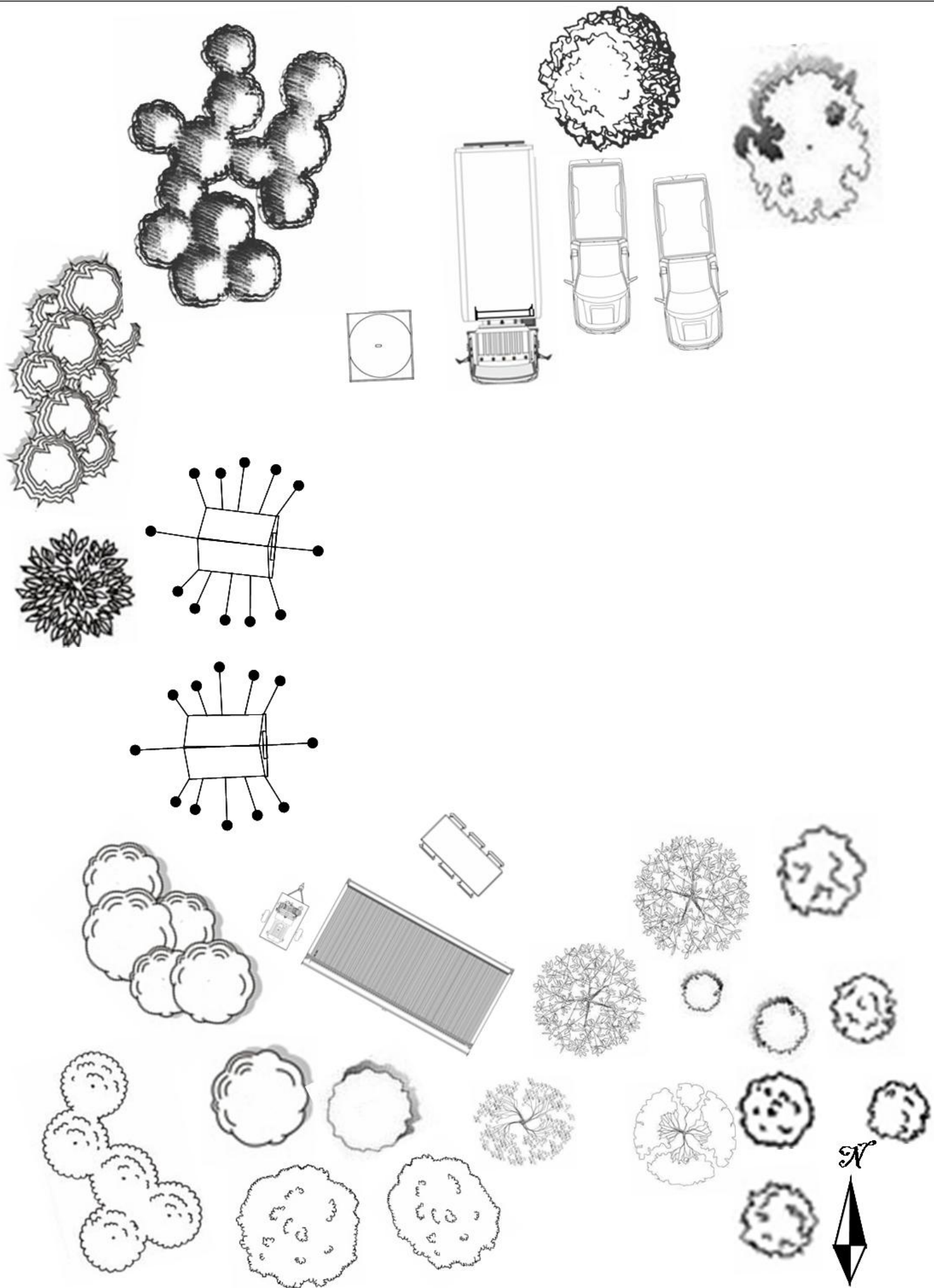
16 maggio 1900

Un altro giorno di fruttuoso lavoro, domani la zattera dovrebbe essere finita e potremo andarcene.

17 maggio 1900

In tarda mattinata i bushdwellers ci hanno attaccato, tre donne e due uomini sono caduti, ci siamo rifugiati a stento in una capanna.

Saul è gravemente ferito, quelle orrende creature ci hanno circondato e non possiamo uscire, al calare delle tenebre sicuramente attaccheranno, che Dio abbia pietà delle nostre anime.



Cognome e nome Cartier Jacques

Luogo di nascita Calgary

Nazionalità Canadese

Data di nascita 06/08/1964

Occupazione Delegato Canadian Forest Service



La tua storia

La tua prima uscita sul campo, accidenti quanto sei emozionato, da sei mesi lavori per il CFS e già sei fuori con un compito di responsabilità.

Il lavoro è complicato, la zona delle operazioni è praticamente inesplorata e gli alberi non sono mai stati censiti, per cui sarai tu a

determinare quali alberi i timbermen americani potranno tagliare, una responsabilità non da poco.

Se farai il lavoro bene salvaguarderai questa antica foresta, lo sfoltimento permetterà la crescita di alberi più forti e robusti, con un vantaggio notevole per la salute del bosco, inoltre la vendita del legnam,e pregiato sovvenzionerà il fondo pe la protezione dedgli alberi secolari, un'ottima cosa.

Sei consapevole di dover stare molto attento, non ti aspetti guai ma Curtis e la sua squadra sono dei tipetti tosti, meglio tenere la guardia alta e far capire subito che sei tu quello che da gli ordini.

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	28
Costituzione	15	Fascino	13	Educazione	17	Conoscenze	85	Punti ferita	15
Taglia	15	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	14	Sanità	95

Antropologia		Doppietta		Parlare francese	35
Archeologia		Esplosivi		Pistola	55
Arte		Fare/leggere mappe	65	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	55	Farmacia		Pronto soccorso	30
Ascoltare	48	Fotografia	70	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	35	Psicologia	65
Azionare macchinari pesanti	20	Geografia	45	Pugni	45
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	50	Ricerca sui libri	55
Cammuffamento		Individuare	60	Riparazioni meccaniche	
Cantare		Ipnatismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare	25	Ipnatismo avanzato		Saltare	
Chimica	25	Lanciare	55	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	70	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	70
Contabilità	30	Lotta		Seguire tracce	35
Credito	35	Medicina legale	45	Sopravvivenza all'aperto	30
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	40	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	70	Uso Computer	20
Diagnosticare malattie		Nuotare	25	Miti	
Dibattere	60	Occulto			

Equipaggiamento:

Radio portatile, torcia elettrica, macchina fotografica Nikon con due rullini, binocolo 10x50, bussola.

Armi:

Revolver calibro .38 a 5 colpi, danno 1d8, 10 pallottole .38

Cognome e nome Curtis Edward Sheriff

Luogo di nascita Whitewater (Wisconsin)

Nazionalità Statunitense

Data di nascita 27/02/1950

Occupazione Proprietario North Dakota Timber Company



La tua storia

Ami il tuo lavoro e sei decisamente bravo a farlo, dopo una decina di anni di carriera sei già al comando di una delle migliori squadre di timbermen degli Stati Uniti, uomini difficili da tenere a bada ma capaci di imprese straordinarie.

Come questa, una lunga trasferta per tagliare alberi plurisecolari in una foresta vergine, certo, in pratica lavori in pareggio, ma la pubblicità che ricaverai dall'operazione sarà notevole, inoltre la soddisfazione di tagliare dove nessuno lo ha mai fatto è senza prezzo.

Insomma stai per iniziare forse il lavoro più delicato che ti sia mai capitato, sei in Canada e devi fare in modo da tagliare solo gli alberi con le caratteristiche richieste dal Canadian Forest Service.

Il loro delegato ti sta con il fiato sul collo, è giovane e vuole dimostrare di essere il padrone, così tu devi fare da cuscinetto tra lui e il resto della squadra, per evitare che qualcuno gli metta le mani addosso: questo lavoro deve filare liscio come l'olio.

Forza	17	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	32
Costituzione	15	Fascino	14	Educazione	12	Conoscenze	60	Punti ferita	16
Taglia	17	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	16	Sanità	94

Antropologia		Doppietta	35	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	25	Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	75	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	58	Farmacia	15	Pronto soccorso	28
Ascoltare	55	Fotografia	15	Psicanalisi	
Astronomia	20	Fucile	65	Psicologia	45
Azionare macchinari pesanti	60	Geografia	25	Pugni	56
Bastone attacco/parata	44	Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	80	Ricerca sui libri	
Cammuffamento		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni meccaniche	21
Cantare	30	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	17
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	59
Chimica		Lanciare	35	Scassinare	
Coltello attacco/parata	35	Legge	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	20
Contabilità	60	Lotta	56	Seguire tracce	45
Credito	45	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	60
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	30	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	20	Uso Computer	
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	35	Miti	
Dibattere	50	Occulto			

Equipaggiamento: Torcia, radio portatile, ascia.

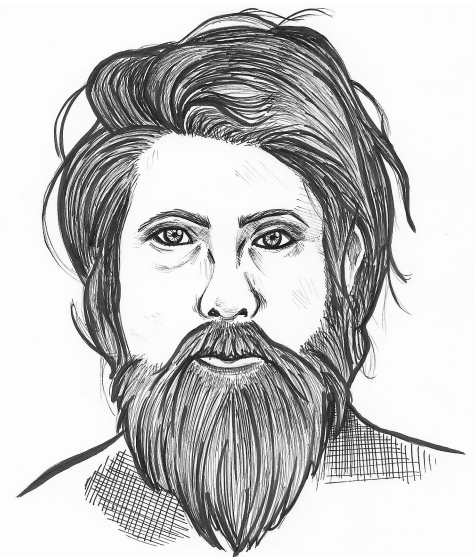
Cognome e nome Roy Chapman Edward

Luogo di nascita Beloit (Wisconsin)

Nazionalità Statunitense

Data di nascita 22/10/1966

Occupazione Timberman



La tua storia

Ti è sempre piaciuto stare all'aria aperta, restare in contatto con la natura ed esplorare boschi e foreste, quando hai dovuto cercarti un lavoro fare il taglialegna è stata una scelta naturale.

Dopotutto hai una stazza e una forza notevoli, manovrare motosega e ascia ti piace, i compagni di lavoro sono dei veri amici inoltre le lunghe campagne di taglio estive sono seguite da un buon periodo di riposo invernale.

Questo ti permette di seguire i corsi di geologia all'università, fossili e rocce sono la tua grande passione, un giorno prenderai la laurea e finalmente farai il geologo... o forse no, dopotutto con Edward e i ragazzi si sta bene davvero.

L'ometto canadese che vi deve dire quali alberi tagliare ti fa ridere, tutto concentrato sul suo lavoro come se fosse la cosa più importante del mondo, se questo è il meglio che ha il servizio forestale canadese allora sono messi male.

Forza	17	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	32
Costituzione	15	Fascino	12	Educazione	15	Conoscenze	75	Punti ferita	16
Taglia	17	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	13	Sanità	99

Antropologia		Doppietta	40	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	15	Pistola	37
Arte		Fare/leggere mappe	40	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	80	Farmacia		Pronto soccorso	35
Ascoltare	40	Fotografia	20	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	20	Psicologia	45
Azionare macchinari pesanti	65	Geografia		Pugni	56
Bastone attacco/parata	35	Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	70	Ricerca sui libri	45
Cammuffamento		Individuare cose nascoste	35	Riparazioni meccaniche	30
Cantare		Ipnatismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare	45	Ipnatismo avanzato		Saltare	45
Chimica		Lanciare	55	Scassinare	25
Coltello attacco/parata	40	Legge		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	50
Contabilità		Lotta	73	Seguire tracce	45
Credito		Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	55
Curare malattie		Muoversi silenziosamente		Storia	
Curare veleno	10	Nascondersi		Uso Computer	35
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	40	Miti	
Dibattere		Occulto			

Equipaggiamento:

Ascia, motosega, ramponi da legno, coltello, fiammiferi, 20 metri di corda, martello, kit di pronto soccorso.

Cognome e nome Baker Samuel

Luogo di nascita Fargo (North Dakota)

Nazionalità Statunitense

Data di nascita 11/06/1960

Occupazione Timberman



La tua storia

Sei nato in una famiglia di taglialegna e fin da bambino hai respirato il profumo della resina e del legno tagliato di fresco, già da allora sapevi che avresti fatto il timberman, il più bel mestiere del mondo... vita all'aria aperta, niente scartoffie, amici che lavorano con te, birra e donne alla fine del lavoro, chi potrebbe immaginare qualcosa di meglio?

Certo, è una vita dura e pericolosa, inutile negarlo, adesso per esempio la squadra deve lavorare in una foresta canadese in mezzo al nulla, a decine di chilometri dal primo abitato.

Niente donne alla fine del lavoro... però di birra ce n'è in abbondanza, peccato che vi abbiano affibbiato un cane da guardia e non si possano tagliare che alcuni alberi con caratteristiche precise.

Cercherai di portare pazienza, il delegato del governo canadese è un borioso rompiscatole ma devi fartelo piacere, Edward ti ha chiesto di non fare polemiche e tu non ne farai.

Certo, va da sé che se alza la cresta un po' troppo il canadese si prende un pugno sul naso, ma senza polemiche.

Forza	18	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	18	Fascino	13	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	18
Taglia	18	Mana	15	Fortuna	75	Punti magia	15	Sanità	98

Antropologia		Doppietta	35	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	25	Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	75	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	58	Farmacia	15	Pronto soccorso	28
Ascoltare	55	Fotografia	15	Psicanalisi	
Astronomia	20	Fucile	65	Psicologia	45
Azionare macchinari pesanti	60	Geografia	25	Pugni	56
Bastone attacco/parata	44	Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	80	Ricerca sui libri	
Camuffamento		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni meccaniche	21
Cantare	30	Ipnatismo		Riparazioni elettriche	17
Cavalcare		Ipnatismo avanzato		Saltare	59
Chimica		Lanciare	35	Scassinare	
Coltello attacco/parata	35	Legge	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	20
Contabilità	60	Lotta	56	Seguire tracce	45
Credito	45	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	60
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	30	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	20	Uso Computer	
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	35	Miti	
Dibattere	50	Occulto			

Equipaggiamento:

Ascia, motosega, tre lattine di birra, coltello, torcia elettrica, accendino, attrezzo multiuso.

Cognome e nome Stonejack Steve

Luogo di nascita Fargo (North Dakota)

Nazionalità Statunitense

Data di nascita 02/01/1961

Occupazione Timberman



La tua storia

Sono più di dieci anni che tagli alberi in tutto il nord degli Stati Uniti e adesso che vieni in Canada ci deve essere un rincoglimento di uno scaldasedie governativo che ti dice che alberi tagliare?

Pensavi di averle viste tutte nella vita ma questa non sta né in cielo né in terra, sei pronto a scommettere una cassa di birra che il canadiano segnerà tutti gli alberi rachitici e di poco valore giusto per farvi dispetto.

Tu però non sei uno abituato a mandare giù rospi, se vedrai un albero che ti ispira, uno di quelli che non si riesce ad abbracciare in due lo taglierai e se la mezzasega governativa ha qualcosa da dire avrà qualche serio problema.

Edward è una brava persona ma non avrebbe dovuto accettare questo lavoro, hai un brutto presntimento... qualcuno presto potrebbe trovarsi con il naso rotto e le chiappe doloranti.

Forza	18	Destrezza	12	Intelligenza	12	Idea	60	Schivare	24
Costituzione	18	Fascino	14	Educazione	11	Conoscenze	55	Punti ferita	18
Taglia	17	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	99
Antropologia		Doppietta		65	Parlare altra lingua				
Archeologia		Esplosivi			Pistola			75	
Arte		Fare/leggere mappe			Pilotaggio aereo				
Arrampicarsi	70	Farmacia			Pronto soccorso				
Ascoltare	20	Fotografia			Psicanalisi				
Astronomia		Fucile		70	Psicologia				
Azionare macchinari pesanti	85	Geografia			Pugni			86	
Bastone attacco/parata		Grafologia			Recitazione				
Borseggiare		Guidare		60	Ricerca sui libri				
Cammuffamento		Individuare cose nascoste		40	Riparazioni meccaniche				
Cantare		Ipnatismo			Riparazioni elettriche				
Cavalcare	35	Ipnatismo avanzato			Saltare			80	
Chimica		Lanciare		65	Scassinare				
Coltello attacco/parata	40	Legge			Scherma attacco/parata				
Comando navale		Linguistica			Scienze naturali				
Contabilità		Lotta		80	Seguire tracce			25	
Credito		Medicina legale			Sopravvivenza all'aperto			60	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente			Storia				
Curare veleno		Nascondersi			Uso Computer				
Diagnosticare malattie		Nuotare		45	Miti				
Dibattere		Occulto							

Equipaggiamento:

Ascia, motosega, tre litri d'acqua, coltello, torcia elettrica, accendino, attrezzo multiuso.

Armi:

Coltello Bowie – danno 1d6

Cognome e nome Zebulon Pike

Luogo di nascita Fargo (North Dakota)

Nazionalità Statunitense

Data di nascita 12/04/1960

Occupazione Meccanico



La tua storia

Signori e signore, per la prima volta come timberman ecco a voi Zebulon Pike, l'uomo dai cento talenti, capace di fare tutto e qualcosa in più.

Peccato che l'uomo dai cento talenti abbia anche quello di mandare al diavolo il datore di lavoro e farsi licenziare, per fortuna che Samuel ti ha raccomandato per un posto come meccanico della squadra di taglialegna della North Dakota Timber, altrimenti sarebbero stati guai.

Questa è la seconda uscita che fai ma accidenti se ti piace questo lavoro, hai scoperto con stupore che manovrare la motosega è divertente, quando non sei impegnato a cucinare per la squadra o ad azionare il Boom Truck aiuti i ragazzi, che sembrano apprezzarlo parecchio... già, il Boom Truck, un GMC 7000 di quasi 9.000 cc di cilindrata, un mostro potente e docile, guidarlo è una libidine e lo hanno affidato proprio a te. E ancora meglio qui si può mandare a quel paese chiunque, anche Curtis, senza che ti licenzino... certo, magari ti prendi un pugno sul grugno, ma poi si beve una birra insieme e tutto è passato, di nuovo amici. Possibile che le cose incomincino davvero a girare dalla parte giusta? Beh, forse per una volta la sfortuna ha guardato da un'altra parte.

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

Antropologia		Doppietta	35	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	25	Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	75	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	58	Farmacia	15	Pronto soccorso	28
Ascoltare	55	Fotografia	15	Psicanalisi	
Astronomia	20	Fucile	65	Psicologia	45
Azionare macchinari pesanti	60	Geografia	25	Pugni	56
Bastone attacco/parata	44	Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	80	Ricerca sui libri	
Camuffamento		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni meccaniche	21
Cantare	30	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	17
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	59
Chimica		Lanciare	35	Scassinare	
Coltello attacco/parata	35	Legge	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	20
Contabilità	60	Lotta	56	Seguire tracce	45
Credito	45	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	60
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	30	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	20	Uso Computer	
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	35	Miti	
Dibattere	50	Occulto			

Equipaggiamento:

Ascia, motosega, cassetta riparazioni meccaniche, cassetta riparazioni elettriche, giratubo 24”.

Cognome e nome Porrit Jonathan

Luogo di nascita Londra
Nazionalità Inglese
Data di nascita 16/09/1968
Occupazione Ecologista



La tua storia

Sei nato in una famiglia come tante altre ma sin da bambino sapevi che eri destinato ad altro che un lavoretto in qualche squallido ufficio della City.

In seconda superiore hai compreso quale era la tua strada, ti è stata chiara la necessità di una lotta radicale antiautoritaria contro il dominio e lo sfruttamento sempre più aggressivo e distruttivo nei confronti di Gaia.

Per salvarsi l'uomo deve instaurare un rapporto equo tra gli individui e le comunità di ogni cosa, di ogni vita non-umana e umana, che compongono la comunità terrestre.

Per questo sei diventato un ecoterrorista, in Europa ti stanno cercando per attentati a centrali elettriche e altre attività distruttive, così hai dovuto cambiare aria e sei arrivato in Canada, non per questo hai rinunciato alla tua battaglia, con i tuoi nuovi amici stai per impedire la distruzione di una foresta millenaria, per prima cosa dovreste sabotare gli automezzi dei boscaioli e la loro radio, poi rubare o distruggere la loro scorta di cibo, così saranno costretti ad andarsene, quei maledetti ci penseranno parecchio prima di ritentare a violare Gaia.

Forza	15	Destrezza	14	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	28
Costituzione	16	Fascino	16	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	95

Antropologia		Doppietta	35	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	25	Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	75	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	58	Farmacia	15	Pronto soccorso	28
Ascoltare	55	Fotografia	15	Psicanalisi	
Astronomia	20	Fucile	65	Psicologia	45
Azionare macchinari pesanti	60	Geografia	25	Pugni	56
Bastone attacco/parata	44	Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	80	Ricerca sui libri	
Cammuffamento		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni meccaniche	21
Cantare	30	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	17
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	59
Chimica		Lanciare	35	Scassinare	
Coltello attacco/parata	35	Legge	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	20
Contabilità	60	Lotta	56	Seguire tracce	45
Credito	45	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	60
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	30	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	20	Uso Computer	
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	35	Miti	
Dibattere	50	Occulto			

Equipaggiamento:

Zaino, razioni di cibo per tre giorni, tre litri d'acqua, torcia elettrica, coltello, accendino, binocolo, kit di pronto soccorso, sacco a pelo, 20 metri corda, 6 moschettoni, tenda due posti, bussola, quattro bottiglie molotov.

Cognome e nome Weswood Vivienne

Luogo di nascita Tintwistle (UK)

Nazionalità Inglese

Data di nascita 21/08/1970

Occupazione



La tua storia

La piccola cittadina immersa nella campagna inglese in cui sei nata ti andava stretta, così appena hai potuto ti sei trasferita nella capitale, dove quasi per caso sei entrata nel movimento ecologista. Lì hai conosciuto Jonathan e ne sei rimasta affascinata, lo hai seguito nei sabotaggi e poi in Canada, sempre in azione, sempre in tensione, sempre un passo avanti alla polizia, sabotando industrie inquinanti e linee elettriche, fino alla fuga in Canada, dove avete continuato a combattere per Gaia.

Un'esistenza affascinante, certo, però a volte ti sorprendi a immaginare come sarebbe una vita tranquilla, con una famiglia e un lavoro, senza dover girare per boschi e paludi per salvare il pianeta.

Chissà che prima o poi questo sogno non si realizzi.

Forza	13	Destrezza	15	Intelligenza	17	Idea	85	Schivare	30
Costituzione	14	Fascino	15	Educazione	16	Conoscenze	80	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	9	Fortuna	45	Punti magia	9	Sanità	99

Antropologia		Doppietta	45	Parlare tedesco	32
Archeologia		Esplosivi	25	Pistola	50
Arte	20	Fare/leggere mappe	60	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	50	Farmacia	23	Pronto soccorso	35
Ascoltare	65	Fotografia	70	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	40	Psicologia	50
Azionare macchinari pesanti		Geografia	32	Pugni	
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	40
Borseggiare	40	Guidare	30	Ricerca sui libri	35
Cammuffamento	45	Individuare cose nascoste	65	Riparazioni meccaniche	15
Cantare	34	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	60
Chimica	35	Lanciare	45	Scassinare	55
Coltello attacco/parata		Legge	30	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità		Lotta		Seguire tracce	35
Credito		Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	40
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	70	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	56	Uso Computer	
Diagnosticare malattie		Nuotare	45	Miti	
Dibattere	60	Occulto			

Equipaggiamento:

Zaino, razioni di cibo per tre giorni, tre litri d'acqua, torcia elettrica, coltello, accendino, binocolo, kit di pronto soccorso, sacco a pelo, 20 metri corda, 6 moschettoni, telo termico, bussola.

Cognome e nome Ansel Adams

Luogo di nascita Los Angeles

Nazionalità Statunitense

Data di nascita 18/09/1964

Occupazione Fotografo



La tua storia

La tua passione per la fotografia ti ha portato in giro per il mondo, i tuoi scatti sono diventati famosi dappertutto, hai vinto premi e guadagnato parecchio, tuttavia con il tempo hai sentito crescere in te una strana inquietudine.

Ti sei reso conto che nelle tue foto appariva sempre di più un paesaggio minacciato, un'invasione dell'uomo nei confronti della natura e il serio pericolo di un collasso dell'ecosistema.

A questo punto si imponeva un'azione decisa, qualcosa in più rispetto ai reportage su National Geographic, qualcosa che facesse la differenza.

Così ti sei unito al movimento ecoterrorista, assieme a Porrit e Cherney avete studiato un'azione spettacolare, sabotare una squadra di boscaioli americani che vogliono distruggere un'antico bosco in Canada, un'impresa che farà rumore.

Forza	14	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	13	Fascino	12	Educazione	16	Conoscenze	80	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	11	Fortuna	55	Punti magia	11	Sanità	99

Antropologia		Doppietta		Parlare spagnolo	45
Archeologia		Esplosivi		Pistola	35
Arte	45	Fare/leggere mappe	45	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	20	Farmacia		Pronto soccorso	40
Ascoltare	55	Fotografia	85	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	45	Psicologia	35
Azionare macchinari pesanti		Geografia	28	Pugni	
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	40	Ricerca sui libri	
Cammuffamento		Individuare cose nascoste	50	Riparazioni meccaniche	
Cantare		Ipnotismo		Riparazioni elettriche	20
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	50
Chimica	25	Lanciare	50	Scassinare	55
Coltello attacco/parata		Legge	25	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica	30	Scienze naturali	25
Contabilità	30	Lotta		Seguire tracce	15
Credito		Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	30
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	80	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	75	Uso Computer	25
Diagnosticare malattie		Nuotare	40	Miti	
Dibattere	30	Occulto			

Equipaggiamento:

Zaino, razioni di cibo per tre giorni, tre litri d'acqua, torcia elettrica, coltello, accendino, binocolo, kit di pronto soccorso, sacco a pelo, 20 metri corda, 6 moschettoni, tenda due posti, bussola, macchina fotografica.

Cognome e nome Cherney Darryl

Luogo di nascita New York
Nazionalità Statunitense
Data di nascita 21/08/1956
Occupazione Musicista



La tua storia

Combatti per Gaia con la musica ma non solo.

Da anni sei un membro autorevole di Earth First! ti sei addestrato per anni e hai partecipato a decine di azioni contro gli inquinatori e chi distrugge l'ambiente, la tua azione politica è cresciuta assieme a decine di persone convinte che non siano accettabili i compromessi.

Adesso stai per infliggere un altro colpo all'industria del legname, impedendo l'abbattimento di migliaia di alberi centenari.

Dopo aver distrutto gli automezzi e la radio dei boscaioli e rubato i loro viveri resterete da soli sul campo, in mezzo a una natura inviolata, mentre i dannati tagliatori dovranno arrancare per trovare soccorsi, una lezione che non dimenticheranno tanto presto.

Forza	14	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	10	Fortuna	50	Punti magia	10	Sanità	94

Antropologia	30	Doppietta	35	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	40	Pistola	60
Arte	35	Fare/leggere mappe	67	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi		Farmacia	20	Pronto soccorso	34
Ascoltare	50	Fotografia	26	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	55	Psicologia	40
Azionare macchinari pesanti		Geografia	25	Pugni	
Bastone attacco/parata		Grafologia	30	Recitazione	45
Borseggiare		Guidare	40	Ricerca sui libri	
Cammuffamento	45	Individuare cose nascoste	25	Riparazioni meccaniche	
Cantare		Ipnatismo	20	Riparazioni elettriche	
Cavalcare	35	Ipnatismo avanzato		Saltare	34
Chimica		Lanciare	30	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	24	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	30
Contabilità		Lotta		Seguire tracce	39
Credito	15	Medicina legale	15	Sopravvivenza all'aperto	20
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	45	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	57	Uso Computer	
Diagnosticare malattie		Nuotare	3455	Miti	
Dibattere	65	Occulto			

Equipaggiamento:

Zaino, razioni di cibo per tre giorni, tre litri d'acqua, torcia elettrica, coltello, accendino, binocolo, kit di pronto soccorso, sacco a pelo, 20 metri corda, 6 moschettoni, tenda due posti, bussola.

Armi:

Revolver calibro .357 a 6 colpi, danno 1d10, 6 pallottole .357

Cognome e nome Plante Valerie

Luogo di nascita Rouyn-Noranda (Quebec)

Nazionalità Canadese

Data di nascita 02/05/1964

Occupazione Ecologista



La tua storia

Da ormai tre anni sei un'attivista del Green Front e hai partecipato a marce e proteste in Canada e negli Stati Uniti, questa è la prima volta che fai sul serio, una missione difficile, sabotare i dannati boscaioli che vogliono radere al suolo una foresta canadese.

Il piano è semplice, basterà aprire il rubinetto del serbatoio di carburante e dare fuoco agli automezzi dopo aver sottratto i viveri, una volta distrutti i loro mezzi, le scorte d'acqua e senza viveri i tagliaboschi dovranno andarsene a piedi, una giusta punizione per chi vuole distruggere Madre Gaia, Dovrete essere silenziosi, veloci e determinati e tu sei tutto questo, non vedi l'ora di entrare in azione.

Forza	12	Destrezza	15	Intelligenza	17	Idea	70	Schivare	30
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	15	Conoscenze	75	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	12	Fortuna	70	Punti magia	12	Sanità	99

Antropologia		Doppietta		Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi		Pistola	50
Arte		Fare/leggere mappe	20	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	30	Farmacia	15	Pronto soccorso	50
Ascoltare	50	Fotografia	15	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	65	Psicologia	40
Azionare macchinari pesanti		Geografia	25	Pugni	
56Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	80	Ricerca sui libri	55
Cammuffamento	50	Individuare cose nascoste	70	Riparazioni meccaniche	
Cantare	45	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare	43	Ipnotismo avanzato		Saltare	60
Chimica		Lanciare	25	Scassinare	
Coltello attacco/parata	55	Legge	35	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	35
Contabilità		Lotta		Seguire tracce	55
Credito		Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	50
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	40	Storia	
Curare veleno	20	Nascondersi	55	Uso Computer	
Diagnosticare malattie	30	Nuotare	47	Miti	
Dibattere	60	Occulto			

Equipaggiamento:

Zaino, razioni di cibo per tre giorni, tre litri d'acqua, torcia elettrica, coltello, accendino, binocolo, kit di pronto soccorso, sacco a pelo, 20 metri corda, 6 moschettoni, telo termico, bussola,.

Armi:

Machete, danno 1d8.