

L'Isola del Fuoco

Michael C. LaBossiere



CHIMERÆ

L'Isola del Fuoco

Avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU

~~~~~

### Autore:

Michael C. LaBossiere

### Immagine di copertina:

Will-o'-the-wisp of Russia, 1853 - 1912 ?, Kaikidan ekotoba

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

~~~~~

Copyright © 2017
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA42 – 1ª Edizione – Gennaio 2017

Elenco delle abbreviazioni usate

BD	Bonus al Danno
COS	Costituzione
D	dado
DES	Destrezza
EDU	Educazione
FAS	Fascino
FOR	Forza
INT	Intelligenza
MAN	Mana
PF	Punti Ferita
PNG	Personaggio Non Giocante
SAN	Sanità / Punti Sanità
TAG	Taglia

Introduzione

Questa avventura porta gli intrepidi Investigatori fino a una piccola isola al largo della costa del Maine. La vicenda è ambientata negli anni '90, ma può essere adattata a qualsiasi altro periodo con una minima revisione.

L'indagine è relativamente breve e adatta per una singola sessione di gioco, sempre che i giocatori non procedano troppo a rilento. Ci sono però molte minacce, che rendono l'avventura pericolosa se i personaggi non sono cauti.

Coinvolgere gli Investigatori

Prima di giocare questa avventura, il Custode deve fare in modo che gli Investigatori incontrino il Dr. Carl Becker, un esperto di storia nautica del New England. Becker potrebbe essere introdotto come collega di un personaggio (ad esempio, se c'è un professore di storia o di qualche altra disciplina classica nel gruppo) oppure come amico personale di uno di loro.

L'Investigatore prescelto riceve una telefonata di Becker, che gli chiede di fissare un appuntamento per parlare del suo ultimo progetto oppure semplicemente per una visita di cortesia in memoria dei vecchi tempi.

Se il personaggio accetta, Becker fissa un incontro con il gruppo a Bar Harbor, nel Maine. Dopo aver mangiato insieme in città, Becker accompagna gli Investigatori sull'isola con la sua barca.

Informazioni per il Custode

Innumerevoli anni orsono, uno stregone venne a conoscenza di segreti proibiti che avrebbero dovuto rimanere tali. Apprese così dell'esistenza dei Vampiri di Fuoco e di creature simili, ma non le ritenne adatte ai suoi scopi. Continuando le sue ricerche, scoprì una razza che ribattezzò "Sachoniani" (almeno, questo è il suono che ha la parola quando viene pronunciata in inglese, visto che la lingua parlata dallo stregone è stata da tempo dimenticata). Dopo aver evocato una dozzina di Sachoniani dalle "stelle", utilizzò il loro potere per prendere il controllo di un antico regno.

Le creature alla fine si rivoltarono contro lo stregone ed egli le imprigionò in dodici statue d'oro massiccio, sulla cui superficie erano scolpiti degli intricati simboli che impedivano ai Sachoniani di fuggire. Nel corso dei secoli le statue sono passate per molte mani differenti e alcuni dei proprietari, particolarmente intelligenti e versati nelle arti magiche, poco saggiamente riuscirono a liberare alcuni dei Sachoniani dalle loro prigioni per farne dei servitori, almeno finché le creature non si ribellarono anche al nuovo "padrone".

Una delle statue arrivò fino in oriente, dove venne acquistata da un commerciante americano, il Capitano Harold Wellsmith della nave *Fortune*. Wellsmith rimase affascinato dalla statua e divenne ossessionato dalle strane iscrizioni sulla superficie del metallo. Nel corso del suo lungo viaggio, riuscì a liberare il Sachoniano e lo utilizzò per accrescere la propria ricchezza.



Malauguratamente per Wellsmith, nel 1842 il Sachoniano riuscì a sopraffarlo e iniziò a cibarsi dei membri dell'equipaggio della *Fortune*. La ciurma pensò di essere caduta vittima di una malattia infettiva e contagiosa, e decise coraggiosamente di rimanere al largo, lontano dai porti, finché il focolaio non si fosse estinto. Il Sachoniano, bramoso di cibo, obbligò il Capitano a far rotta verso l'approdo più vicino. Fortunatamente per il resto del mondo, John Reeves - il primo ufficiale della *Fortune* - era un uomo timorato di Dio e si accorse di quello che stava realmente accadendo a bordo. Comprendendo di non

poter affrontare in maniera diretta il Capitano (tutti coloro che si erano messi contro di lui erano morti nel giro di poco tempo), fece ubriacare Wellsmith con un'abbondante bevuta di rum e riuscì a carpirgli il segreto che, per ironia della sorte, il Sachoniano aveva paura dell'acqua più di qualsiasi altra cosa.

Temendo che la creatura potesse diffondere la propria malvagità se le fosse stato permesso di arrivare a terra, Reeves escogitò un piano e si diede da fare per metterlo in atto. Aiutato dai pochi marinai della *Fortune* ancora in grado di reggersi in piedi, appiccò il fuoco a bordo. Ma il resto della ciurma, sotto il controllo del Sachoniano, riuscì a far incagliare la nave su un'isola al largo delle coste del Maine. Reeves e gli altri sopravvissuti vennero tratti in salvo da un'imbarcazione di passaggio e raccontarono una terribile storia di follia e contagio, cosicché nessuno avrebbe osato mettere piede sull'isola. Reeves, nella speranza di scongiurare ogni ricerca nella zona, riferì anche che l'equipaggio aveva gettato tutto il carico nelle profondità dell'oceano.

Il Sachoniano, impossibilitato a trovare esseri intelligenti di cui nutrirsi e a lasciare l'isola, in preda ai morsi della fame fu infine costretto a rientrare nella statua in cui era stato già a lungo intrappolato. Poco dopo che la creatura era tornata nella statua, una tempesta si abbatté sull'isola, sconvolgendo la zona e seppellendo la statua.

Per il resto della vita, Reeves continuò a tenere d'occhio l'isola e fece del suo meglio per convincere la gente a stare alla larga da quel luogo maledetto. Alcuni testimoni raccontarono di aver visto strane luci sull'isola durante la notte. Queste erano causate dal Sachoniano che, prima di tornare all'interno della statua, si aggirava in cerca di cibo, ma la gente pensò che si trattasse di un fuoco fatuo, per cui tutti iniziarono a chiamarla l'Isola del Fuoco Fatuo, che venne poi abbreviato in l'Isola del Fuoco. Il nome ufficiale è Isola Plesade, ma nessuno utilizza questo toponimo. Per oltre un secolo, il Sachoniano è rimasto intrappolato sull'isola, in attesa che qualcuno trovasse la statua e lo liberasse. Alla fine, la sua pazienza è stata premiata.

Becker, dopo alcuni anni di ricerca, è riuscito a trovare i resti della *Fortune* (sta infatti scrivendo un libro sui disastri navali avvenuti in

passato nella zona). Durante le fasi preliminari delle ricerche, Becker e il suo assistente Bill Jones avevano recuperato qualche oggetto d'argento tra i resti bruciati e sepolti presenti sul luogo del naufragio. I due sono tornati sul posto con altri studenti, tra cui Randy Kesk, il quale – all'insaputa di Becker – era sommerso dai debiti. Dopo aver visto la quantità di manufatti d'oro e d'argento recuperati dalla spedizione, Kesk ha deciso di venderli per saldare i creditori, per cui si è messo in contatto con Michel LaBeau, un noto tombarolo. Quando Kesk ha raccontato all'inviato di LeBeau dell'entità dei preziosi ritrovamenti compiuti dalla spedizione di Becker, LeBeau ha inviato sul posto Anthony Park e i suoi uomini, per penetrare nel sito e impossessarsi di tutti gli oggetti di valore.

Dopo che Becker ha lasciato gli scavi per incontrarsi con gli Investigatori, il gruppo di Park entra in azione (diversi componenti della spedizione infatti si uniscono a Becker per mangiare in città, fornendo così un'ottima opportunità a Park). Quando Becker e i personaggi arrivano sull'isola, si trovano di fronte gli uomini di Park.

Indagini

Vista la situazione in cui si trovano, gli Investigatori non hanno il tempo per effettuare molte ricerche preliminari. Hanno comunque la possibilità di parlare con Becker e porgli delle domande durante il pranzo o nel corso del viaggio verso l'isola.

Informazioni in possesso di Becker

Becker è in grado di fornire agli Investigatori le seguenti informazioni:

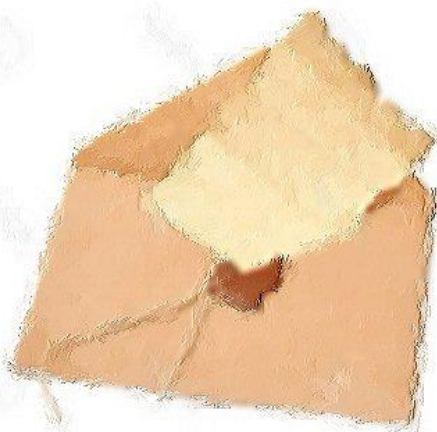
- Crede di aver trovato la *Fortune*.
- La *Fortune* era una nave mercantile che operava al largo del New England.
- Si ritiene che la *Fortune* avesse a bordo un carico di valore imbarcato in Oriente, di cui facevano parte alcuni oggetti di interesse storico (principalmente manufatti antichi).
- Secondo il Primo Ufficiale, John Reeves, la ciurma venne infettata da un qualche "morbo esotico che ne fece impazzire la maggior parte", tanto che gli uomini gettarono fuoribordo quasi tutto il carico,

pensando che fosse la causa della loro malattia.

- Sempre stando al resoconto di Reeves, dopo la morte del Capitano Wellsmith egli assunse il comando e fece arenare la nave, quindi appiccò il fuoco al relitto per impedire che la malattia si espandesse.

Se gli Investigatori domandano a Becker se c'è qualcosa di insolito a riguardo dell'isola o della nave, questi sorride e risponde che "quasi tutto ciò che riguarda il New England è strano e inconsueto." Becker può rivelare quanto segue:

- Secondo alcune leggende, l'Isola Plesade divenne infestata dopo che la *Fortune* vi si arenò. Durante la notte, i pescatori nelle vicinanze e alcune navi di passaggio hanno avvistato delle luci sull'isola. Nessuno ha avuto il coraggio di approdare per investigare sul fenomeno, perché hanno creduto che le luci fossero le anime degli uomini della ciurma alla disperata ricerca della nave oppure le lampade di qualche banda di ladri così disperati da cercare qualcosa di valore tra i resti del relitto.
- Le leggende relative a queste fantomatiche luci hanno fatto sì che tra gli abitanti della zona l'isola divenisse nota prima come "Isola del Fuoco Fatuo" e successivamente, per brevità, semplicemente come "Isola del Fuoco."
- Gli avvistamenti di luce si sono protratti per anni. L'ultimo risale al 1852.
- Becker è in possesso di una lettera che Reeves ha inviato a un congiunto. Perlopiù tratta di argomenti irrilevanti, ma alcuni passaggi sono alquanto interessanti.



La lettera di Reeves

Se gli Investigatori chiedono a Becker di vedere la lettera di Reeves, questi gliene stamperà una copia direttamente dalla sua stampante portatile (ha con sé tutti i documenti più importanti scannerizzati nel proprio computer portatile).

7 maggio 1872

Caro Henry,

spero che questa mia ti trovi bene. Mi ha fatto piacere sapere che sei in buona salute e che Sarah ha deciso di accettare la tua proposta di matrimonio. Non sai quanto piacerebbe anche a me avere delle buone notizie da inviarti, ma non è così.

La mia salute sta peggiorando e sento che presto lascerò questa terra. Perciò provo il bisogno di metterti al corrente di alcuni avvenimenti che, per quanto potranno sembrarti inverosimili, sono niente altro che la pura verità.

Come sai, negli anni dopo il 1840 ho navigato assieme al Capitano Wellsmith. Il Capitano era un brav'uomo, ma un po' troppo avido e sempre in cerca di guadagno facile. Ho il sospetto che questa debolezza sia stata la causa della sua rovina. Mentre navigavamo in Oriente, incontrammo un cinese che gli vendette una piccola statua d'oro. Il Capitano fu molto contento del prezzo pagato e pensò che il manufatto gli avrebbe portato fortuna.

All'inizio fu proprio così. I viaggi successivi furono tutti estremamente profittevoli. Accecato dal denaro facile, non pensai di ricercare la causa di tutta quella fortuna. Se solo lo avessi fatto, le cose sarebbero potute andare diversamente.

Proprio all'inizio del nostro ultimo viaggio, iniziai a sospettare che la nostra nave fosse infestata. Un marinaio era scomparso e l'intera ciurma si lamentava per i continui incubi che aveva durante il sonno, e diceva di sentire degli strani rumori. Il Secondo Ufficiale mi riferì di aver sentito il Capitano parlare da solo a voce alta, chiuso all'interno della propria cabina. Nei giorni successivi scomparvero altri due uomini e il Secondo Ufficiale decise di chiedere chiarimenti direttamente al Capitano. Il mattino seguente scoprimmo che era scomparso anche lui.

A quel punto ebbi paura di agire in maniera diretta e decisi di blandire il Capitano con il rum. Mentre era ubriaco, mi sussurrò che qualcosa era uscito dalla statua. All'inizio la creatura lo aveva servito fedelmente, ma adesso era il Capitano a esserne diventato schiavo. Diceva che l'essere era un "sackoniano" o "sachoniano", che si nutriva delle anime degli uomini e si trovava a bordo della nave. Prima che la paura lo facesse tacere, mi rivelò anche che la creatura temeva il mare.

Mi incontrai di nascosto con gli uomini della ciurma che non erano ancora impazziti e tutti insieme decidemmo di appiccare il fuoco sulla nave una volta che ci fossimo trovati prossimi alla costa, per impedire a quell'essere di fuggire. Quindi ci saremmo gettati in mare, con la speranza di raggiungere la vicina terraferma oppure di venire raccolti da qualche nave di passaggio.

Mettemmo in atto il nostro piano, ma il Capitano riuscì a far incagliare la nave sull'isola. Grazie a Dio, le fiamme la divorarono comunque fino alla linea di galleggiamento.

Anche se eravamo allo stremo delle forze, nessuno di noi pensò di dirigersi verso l'isola dove il relitto incagliato della *Fortune* stava bruciando. Il fato volle che la Whippet vedesse il fumo dell'incendio e venisse in nostro soccorso. Raccontai al comandante che a bordo della *Fortune* era scoppiata una terribile epidemia e che eravamo stati costretti a darla alle fiamme per impedire l'espandersi del contagio.

Una volta al sicuro sulla terraferma, decisi comunque di rimanere nel Maine per tenere d'occhio l'isola. Quando qualcuno mi raccontava di aver visto le luci, venivo invaso dal terrore e lo esortavo a stare alla larga dalla zona, dicendo che il focolaio dell'epidemia avrebbe potuto essere ancora presente sull'isola.

Grazie a Dio nessuno si è più recato sull'isola infestata. Credo che il Padreterno in persona stia vegliando su di noi, tenendo alla larga la gente da quel posto. Come dice il vecchio adagio, aiutati che Dio ti aiuta, per cui ho deciso di scriverti per chiederti di tenere d'occhio ogni tanto l'isola. ma ricorda che, per

l'amor di Dio, non devi mai andare in quel luogo maledetto.

*Tuo zio,
John Reeves*

Mappa

La mappa mostra in dettaglio l'Isola Plesade, che si trova approssimativamente un miglio al largo della costa del Maine. È un piccolo isolotto, su cui crescono soltanto qualche cespuglio e alcuni pini stentati. La spiaggia è principalmente rocciosa.



Relitto della *Fortune*

Quel che resta della *Fortune* è ridotto in pessime condizioni. La nave è bruciata fino alla linea di galleggiamento e il fuoco ha lasciato soltanto poche tavole annerite. Le tempeste e le maree hanno successivamente imperversato sul relitto, tanto che è difficile persino identificare il luogo del naufragio. Nella zona è sparpagliato il poco carico della nave che si è salvato dalle fiamme, tra cui c'è anche la statua. L'area è stata delimitata con delle strisce, che indicano i vari punti in cui dovranno essere effettuati gli scavi.

Accampamento

L'accampamento è composta da tre tende, ognuna delle quali può ospitare fino a sei persone. Una di esse viene utilizzata per riporre l'equipaggiamento e le provviste. La zona degli scavi è riparata dal sole con dei teloni. Il campo è dotato di una radio a onde corte, una pistola lanciafiamme, un generatore, TV, radio, luci e via dicendo. Non ci sono però armi di alcun tipo.

Azione

Di seguito è la riportata la sequenza degli eventi che dovrebbero susseguirsi durante l'avventura. Il Custode può modificare il tutto per adattarlo alle proprie esigenze.

Arrivo nel Maine

Se tutto va come previsto, gli Investigatori incontrano Becker a Bar Harbor. Se hanno bisogno di fare degli acquisti, possono trovare tutto quello che gli serve nei negozi della zona (a patto che stiano cercando oggetti legali e non troppo inusuali).

Becker mette al corrente i personaggi di aver localizzato il luogo in cui è naufragata la *Fortune* e gli fornisce le informazioni già viste in precedenza. Ha fretta di tornare sull'isola, per tornare a prendere i propri compagni e riportarli in città sulla terraferma, così che possano darsi una ripulita e fare un pasto decente.

Dopo che gli Investigatori hanno mangiato e sbrigato eventuali altre faccende, Becker li conduce sull'isola per mostrare loro il luogo del ritrovamento. Ha un cabinato di medie dimensioni con il quale intende compiere la traversata.

Verso l'isola

Il viaggio verso l'isola è relativamente breve. Una volta giunti sul posto, Becker presenta gli Investigatori al resto del gruppo di scavo e mostra loro la zona delle ricerche. Dopo aver caricato nuovamente la barca, torna indietro fino a Bar Harbor, lasciando sull'isola soltanto Kesk, Jones e il ranger.

Dopo aver portato a terra i compagni, Becker scopre di aver dimenticato sull'isola alcune foto e altro materiale che deve far avere con urgenza all'università. Chiede quindi agli Investigatori di tornare a prenderlo sull'isola insieme a lui. Se i personaggi decidono di rimanere in città, Park e i suoi sgherri tendono un'imboscata a Becker, razziano tutti gli oggetti di valore dal sito degli scavi e fanno perdere le proprie tracce. Il Sachoniano viene liberato e ricomincia ad agire, anche se i personaggi non verranno mai a sapere della sua esistenza. In alternativa, il Custode può preparare un'avventura per mettere gli Investigatori sulle tracce degli oggetti scomparsi.

Ritorno all'isola

Mentre gli Investigatori tornano nuovamente verso l'isola, anche Park sta compiendo lo stesso tragitto. Kesk gli ha detto che Becker porta sulla terraferma la maggior parte dei suoi collaboratori prima che faccia notte, lasciando agli scavi soltanto un paio di persone. Visto che è molto più semplice avere a che fare con soltanto due membri della spedizione piuttosto che con il gruppo di scavo al completo, Park ha deciso cogliere al volo l'opportunità e di agire durante la notte.

Park e i suoi uomini arrivano sull'isola e, anche grazie al tradimento di Kesk, mettono in sicurezza la zona in breve tempo. Quindi esplorano l'area del naufragio con dei metal detector, scoprendo la statue e qualche altro oggetto di valore.

Proprio mentre Park e i suoi stanno arraffando tutti gli oggetti preziosi, l'uomo che hanno lasciato di vedetta scorge le luci dell'imbarcazione di Becker. Dato che Park ha bisogno ancora di tempo per completare la razzia, decide di tendere una trappola agli Investigatori. Fa spostare la sua nave, lo *Squalo*, dalla parte opposta dell'isola (in modo tale che le tende dell'accampamento la nascondano alla visuale) e si nasconde con tutti i suoi uomini. Quando i personaggi sbarcano, si trovano di fronte diversi uomini armati con carabine SKS. Park dice loro che "si tratta solo di affari, quindi collaborate e andrà tutto per il meglio." Ha intenzione di tenere fede alla parola data. Se gli Investigatori capiscono di trovarsi in una situazione disperata e non reagiscono, Park e i suoi si impadroniscono di tutti gli oggetti di valore e quindi se ne vanno. Altrimenti, se i personaggi tentano di reagire in qualche modo, gli sgherri di Park non ci pensano due volte e aprono il fuoco contro di loro.

Se tutto va secondo i piani, Park e i suoi lasciano l'isola assieme a Kesk. Prima di andarsene, distruggono la radiotrasmittente e affondano l'imbarcazione di Becker.

Se gli Investigatori riescono a sconfiggere Park e i suoi scagnozzi, il Custode deve decidere come far continuare l'avventura. È probabile che il Sachoniano sia liberato da un altro membro della spedizione oppure, quando la statua viene portata all'università, da uno dei ricercatori.

Il ritorno dello *Squalo*

Se Park riesce a fuggire con il bottino, Kesk inizia a esaminare gli oggetti, bramoso di stimare l'ammontare della sua parte. Viene attratto in maniera irresistibile dalla statua e decide di osservarla con maggiore attenzione. Dopo qualche minuto, viene contattato dal Sachoniano. Nonostante la sorpresa iniziale, Kesk decide di liberare la creatura, spinto dalla sua insaziabile avidità. Gli Investigatori sono testimoni inconsapevoli dell'evento quando vedono un improvviso bagliore verde, molto intenso ma dall'aspetto inquietante.



Una volta liberato, il Sachoniano è molto "affamato" e inizia a predare sugli uomini di Park. Nella confusione che segue uno di loro, sparando all'impazzata, causa diversi buchi nello scafo e nel motore dell'imbarcazione, che inizia ad affondare. Terrorizzato, il Sachoniano interrompe gli attacchi e cerca di costringere la ciurma a far rotta verso la terraferma. Kesk capisce che la barca non riuscirà mai a raggiungere un approdo prima di affondare e riesce a convincere il Sachoniano a dare ordine di tornare sull'isola, in modo da poter effettuare le necessarie riparazioni. Ovviamente ha intenzione di utilizzare il suo nuovo alleato per prendere il comando e tenere per sé tutti gli oggetti trafugati.

Park capisce quasi subito che le armi da fuoco sono inutili contro il Sachoniano. Temendo che Kesk possa dare tutta la ciurma in pasto alla creatura, cerca di escogitare un piano per riprendere il controllo della situazione oppure fuggire.

I membri dell'equipaggio più abili nelle riparazioni meccaniche sono costretti a lavorare per rimettere in sesto l'imbarcazione, mentre Kesk costringe gli altri a scavare in cerca di altri tesori nascosti. Il Sachoniano sceglie alcune vittime per placare la propria fame. Kesk gli consegna Jones, che non gli è mai andato a genio, e alcuni degli uomini di Park.

Se gli Investigatori non riescono a fermare il Sachoniano, la barca viene riparata e Kesk riparte assieme a Park, con l'intenzione di vendere il bottino direttamente a LeBeau. Il piano iniziale di Kesk prevedeva inizialmente che tutti gli altri venissero legati e abbandonati sull'isola, ma il Sachoniano lo ha convinto a lasciarglieli uccidere tutti. A questo punto i personaggi non hanno altra scelta se non combattere per salvare la pelle.

Gli Investigatori possono anche decidere di catturare Kesk. Se riescono a sopraffarlo, possono costringerlo a ordinare al Sachoniano di rientrare nella statua. Se uccidono o mettono Kesk fuori combattimento, il Sachoniano è libero di agire come meglio crede. In questo caso, la creatura costringe i sopravvissuti a riparare l'imbarcazione, quindi uccide tutti tranne una persona, che viene obbligata a portare a terra la barca.

Conclusione

L'avventura termina quando gli Investigatori sconfiggono il Sachoniano, se vengono sconfitti a loro volta oppure decidono di arrendersi.

Se gli Investigatori riescono a trovare una soluzione temporanea al problema (come costringere il Sachoniano a tornare nella statua e quindi nasconderla in un posto sicuro), guadagnano una modesta ricompensa di 1D3 Punti Sanità. Se invece distruggono definitivamente il Sachoniano, ottengono 1D6 Punti Sanità a testa.

Se gli Investigatori vengono sconfitti oppure decidono di arrendersi, ognuno dei sopravvissuti perde un numero di Punti Sanità commisurato all'entità della sconfitta subita, ma in ogni caso non superiore a 1D4. Con i personaggi fuori gioco, il Sachoniano riesce a raggiungere la terraferma, dove inizia a cibarsi regolarmente della popolazione. Gli Investigatori hanno ancora la possibilità di

mettersi sulle sue tracce, ma la creatura nel frattempo ha organizzato una base operativa prendendo come servitori le persone più avidi e influenzabili che è riuscita a trovare.

Se gli Investigatori riescono a recuperare gli oggetti preziosi trovati allo scavo, come per esempio la statua d'oro o qualche altro manufatto, ottengono una certa fama sui giornali locali e Becker sarà più che felice di dargli una mano in futuro, nel caso in cui ne avessero bisogno. Ovviamente LeBeau sarà furioso per il fallimento del suo piano e potrebbe persino decidere di intraprendere una qualche rappresaglia contro i personaggi, se si rende conto della reale portata del loro intervento.

Gli Investigatori con meno scrupoli possono anche decidere di vendere gli oggetti recuperati. L'entità dei guadagni ricavati da questi traffici illeciti è lasciata alla discrezione del Custode.

Gli Investigatori devono anche decidere cosa fare di Park e dei suoi uomini, almeno di quelli che sono sopravvissuti all'avventura. Se Park riesce a cavarsela e le cose vanno secondo i suoi piani, si impadronisce degli oggetti preziosi e fugge. Una volta in salvo, chiama aiuto via radio per inviare un'imbarcazione con i soccorsi per i personaggi e coloro che sono rimasti sull'isola. Se gli Investigatori hanno la meglio, possono decidere di consegnare Park alle autorità, dato che è ricercato per diversi furti. In questo caso potrebbero persino ricevere una ricompensa.

Personaggi Non Giocanti

Dr. Carl Becker, storico e archeologo

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 12 INT: 15
COS: 13 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 14 SAN: 60 EDU: 20

Bonus al Danno: 0

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□

Abilità: Antropologia 25%, Archeologia 55%, Biblioteconomia 55%, Geologia 10%, Guidare Automobili 30%, Legge 15%, Lingua (Latino) 20%, Lingua (Tedesco) 20%, Nuotare 45%, Orientamento 20%, Pilotare Imbarcazione 50%, Storia 70%, Storia Naturale 35%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Becker ha occhi e capelli marroni, una folta barba e baffi, e veste con un dolcevita e un cappotto sportivo marrone. Il suo campo principale di studi è la storia nautica del New England, argomento sul quale ha pubblicato diversi libri e articoli. Becker è un abile tuffatore e molto abile nel pilotare le imbarcazioni. Ha letto molti racconti di fantasmi, anche se non crede realmente nel soprannaturale. È però un uomo razionale e, una volta messo di fronte all'evidenza dell'esistenza del Sachoniano, fa del suo meglio per aiutare gli Investigatori.

Bill Jones, studente

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 11 INT: 14
COS: 11 FAS: 10 MAN: 13
TAG: 13 SAN: 65 EDU: 16

Bonus al Danno: 0

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità: Archeologia 35%, Biblioteconomia 45%, Geologia 5%, Nuotare 50%, Storia 35%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Jones è un giovanotto leggermente sovrappeso, con i capelli neri e gli occhi marroni. Solitamente indossa jeans e pullover. Lavora nell'ambito archeologico ed è felice di partecipare al progetto di Becker. È un tuffatore esperto ma, nonostante faccia regolarmente delle lunghe nuotate, ha problemi nel mantenere il peso forma. Non crede nel soprannaturale, ma è ben disposto ad aiutare gli Investigatori.

Randy Kes, studente doppiogiochista

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 12 INT: 13
COS: 11 FAS: 11 MAN: 10
TAG: 12 SAN: 50 EDU: 15

Bonus al Danno: 0

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità: Archeologia 25%, Biblioteconomia 35%, Legge 15%, Storia 35%.

Armi:

Nessuna.

Kesk è magro e ha lunghi capelli castani. Porta gli occhiali e di solito indossa dei jeans e abiti sportivi. Ha il vizio del gioco e per questo motivo è sommerso dai debiti, e non si è fatto alcun problema nel tradire Becker per racimolare i soldi che gli occorrono per pagare i creditori. Kesk ha deciso di cooperare con Park per trafugare i reperti più preziosi e non ha nessuno scrupolo, nemmeno quello di far del male a qualcuno, per raggiungere il suo scopo.

David LaBrett, ranger

Caratteristiche:

FOR: 14	DES: 13	INT: 13
COS: 14	FAS: 12	MAN: 12
TAG: 15	SAN: 60	EDU: 14

Bonus al Danno: +1D4

PF: 15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità: Pilotare Imbarcazione 35%, Pronto Soccorso 45%, Riparazione Meccanica 35%, Schivare 34%, Seguire Tracce 25%, Storia 30%, Storia Naturale 35%, Uso Pistola 35%.

Armi:

Revolver .357 Magnum (35%), Danno 1D8+1D4, Gittata 20 m, Attacchi 1, Caricatore 6, PF 15, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

LaBrett è un uomo alto, con i capelli castani e gli occhi marroni. Quando è in servizio indossa l'uniforme dei ranger. È un ranger esperto che spesso ha avuto l'incarico di sorvegliare siti archeologici (dato che molti si trovano in posti isolati, la cosa gli permette di passare il tempo immerso nella lettura). LaBrett è cattolico ma non crede veramente nel soprannaturale, anche se proprio le leggende della sua religione fanno sì che possa essere convinto dell'esistenza di creature soprannaturali e malvagie. LaBrett è pronto a dare tutto l'aiuto possibile agli Investigatori.

Anthony Park, ladro di tesori

Caratteristiche:

FOR: 14	DES: 14	INT: 14
COS: 14	FAS: 13	MAN: 13
TAG: 14	SAN: 65	EDU: 15

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐

Abilità: Antropologia 15%, Archeologia 17%, Arrampicarsi 50%, Arti Marziali 25%, Ascoltare 35%, Celare 45%, Contrattare 45%, Convincere 25%, Dipingere 25%, Individuare 30%, Intrufolarsi 20%, Legge 25%, Lingua (Francese) 14%, Lingua (Giapponese) 12%, Lingua (Tedesco) 15%, Nascondersi 35%, Nuotare 35%, Pronto Soccorso 45%, Raggiungere 45%, Riparazione Meccanica 31%, Scassinare 25%, Storia 35%, Uso Computer 25%, Uso Fucile 45%, Uso Mitra 35%, Uso Pistola 60%.

Armi:

Coltello da combattimento (45%), Danno
1D4+2+BD, PF 15.

Semiautomatica cal .38 (60%), Danno 1D10,
Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 8,
Malfunzionamento 99.

Descrizione:

Park è un uomo alto, con i capelli biondi e gli occhi grigi. Sembra in ottime condizioni fisiche. Veste in maniera elegante, di preferenza con abiti costosi (ma confortevoli). Park è stato per diversi anni nella marina britannica e successivamente ha frequentato l'università. Dopo averla terminata, ha intrapreso la carriera di uomo d'affari. Ben presto l'ha trovata molto noiosa e ha deciso di cambiare attività, diventando "uno che riesce a procurare oggetti di valore a un prezzo ragionevole." Park è abbastanza bravo nel suo lavoro e considera le sue operazioni come "semplici affari, niente di personale", e preferisce evitare di ricorrere alla violenza. La sua strategia preferita è quella di rubare senza farsi scoprire oppure di mettere alle strette le sue vittime, costringendole semplicemente a consegnargli gli oggetti a cui è interessato senza dover ricorrere a un confronto diretto. Park è un uomo pratico che non crede realmente nel soprannaturale. È però intelligente e capace di riconoscere il Sachoniano come qualcosa di "molto pericoloso." Se viene convinto in maniera adeguata, potrebbe persino dare una mano agli Investigatori. Park non rivela di sua volontà che lavora per conto di LeBeau, ma non è comunque disposto a rischiare la vita per evitare di coinvolgerlo.



I “ragazzi” di Park

Caratteristiche:

FOR: 14 DES: 12 INT: 11
COS: 13 FAS: 10 MAN: 10
TAG: 15 SAN: 50 EDU: 10

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14 

Abilità: Pugno 65%, Schivare 30%, Uso Fucile 50%.

Armi:

Carabina SKS (50%), Danno 2D6+1, Gittata 90 m, Attacchi 2, Caricatore 10, PF 10, Malfunzionamento 97.

Descrizione:

Gli uomini di Park sono tipacci assunti per sbrigare il lavoro sporco. Molti di loro sono piccoli criminali allettati dal guadagno facile. Preferiscono evitare di sparare a qualcuno, ma non esitano a farlo se sono costretti. La loro principale preoccupazione è quella di far soldi. Se le cose si mettono male, cercano di fuggire e salvare la pelle. Park ha un numero di scagnozzi pari a quello degli Investigatori, più 1D6.

Creature dei Miti

Sachoniani, Razza Indipendente Minore

I Sachoniani provengono da un pianeta molto lontano e una volta avevano un corpo materiale, come la maggior parte delle creature. Quando il loro mondo venne minacciato da un terribile disastro, un misterioso straniero apparve dal nulla e propose un piano per la sopravvivenza della razza: centinaia di Sachoniani scelti sarebbero stati trasformati in creature di pura energia e, nella loro nuova forma, sarebbero stati in grado di sopravvivere alla catastrofe imminente.

Sfortunatamente per i Sachoniani, il misterioso straniero altri non era che Nyarlathotep, che non rivelò che il processo di trasformazione richiedeva l'energia vitale di altre creature viventi. Milioni di Sachoniani morirono quando Nyarlathotep officiò il rituale di trasformazione per i prescelti. Vedendo i loro simili morire tra atroci sofferenze e abietto terrore, quasi tutti i Sachoniani trasformati impazzirono subito, e l'orrore della nuova condizione in breve fece perdere il senno a

tutti gli altri. Per accrescere il tormento inflitto ai Sachoniani, Nyarlathotep inventò un incantesimo capace di evocare i Sachoniani superstiti dal loro mondo ormai morto e lo insegnò ai membri di molte altre razze, inclusi gli uomini.

I Sachoniani hanno l'aspetto di sfere di pulsante luce verde, con il centro più brillante rispetto ai bordi esterni. Quando si spostano, lasciano dietro di loro una debole traccia di turbinante “nebbiolina” verdastra. I Sachoniani sono intelligenti, ma assolutamente pazzi. Sono guidati da un incessante e tormentoso bisogno di nutrirsi dell'energia vitale degli altri esseri viventi, cosa che fanno entrando in contatto con le altre creature. Questo contatto causa un danno cellulare (1D8 punti per attacco) e risucchia un Punto Magia. Una creatura che perde tutti i Punti Magia in questo modo muore, lasciando un cadavere con strani danni a livello neurale e cellulare. La maggior parte delle armature non è in grado di fornire protezione contro gli attacchi dei Sachoniani. Soltanto gli oggetti in grado di proteggere dalle scosse elettriche (come guanti isolanti o abiti speciali) sono in grado di bloccare sia il danno cellulare che il risucchio di Punti Magia.

I Sachoniani non possono rigenerare i Punti Magia, ma sono in grado di accumularne un numero pari al loro punteggio di MAN. Una volta che un Sachoniano ha raggiunto il punteggio massimo possibile, non può più immagazzinarne di nuovi, ma infligge ancora il danno cellulare alle vittime.

In combattimento, i Sachoniani attaccano toccando i propri avversari (come descritto sopra). Un Sachoniano può anche proiettare “parti” di sé stesso, facendole volare via del proprio corpo sottoforma di minuscole sfere luminose. Queste parti isolate possono allontanarsi fino a 100 metri dal corpo della creatura che le ha originate, dopodiché si disperdono nel nulla, causando un punto di danno per ogni Punto Magia speso dal Sachoniano per sferrare l'attacco. Gli oggetti o abiti protettivi in grado di proteggere dalle scosse elettriche sono efficaci anche contro questi attacchi.

Data la loro natura, i Sachoniani sono invulnerabili alla maggior parte delle armi, incluse quelle da fuoco, i veleni, il fuoco e gli attacchi fisici (qualunque cosa che colpisce un

Sachoniano subisce 1D8 punti di danno dalla scarica elettrica). Possono essere attaccati efficacemente con acqua o altri metodi che causano la dispersione dell'energia o sono in grado di distruggerne l'integrità.

I Sachoniani hanno alcune abilità che li rendono molto ricercati dagli stregoni. Innanzitutto possono rendersi invisibili, spendendo un Punto Magia per ogni dieci minuti di attivazione del potere. Se un Sachoniano attacca mentre è invisibile, ritorna immediatamente visibile. Dato che i Sachoniani sono in grado di vedere e sentire, possono anche essere usati come spie invisibili. In secondo luogo, i Sachoniani hanno l'abilità di percepire l'energia vitale delle altre creature. Possono utilizzare questa abilità per comprendere lo stato d'animo degli altri esseri e sono persino in grado di percepire quando stanno mentendo (basandosi sui cambiamenti che intervengono nell'energia vitale del bersaglio). Infine, i Sachoniani conoscono incantesimi che possono utilizzare e insegnare ad altre creature.

A causa della loro peculiare natura, i Sachoniani hanno anche dei limiti. Innanzitutto non sono in grado di guarire naturalmente dalle ferite subite e possono farlo solamente spendendo dei Punti Magia. Per ogni Punto Magia speso a tal fine, un Sachoniano recupera un Punto Ferita. In secondo luogo, i Sachoniani hanno bisogno di nutrirsi con regolarità. Ogni 19 ore (cioè la durata di un giorno sul loro pianeta natale) un Sachoniano perde un Punto Magia e, se il punteggio scende a zero, si dissolve nel nulla. I Sachoniani possono immagazzinare Punti Magia soltanto sottraendoli alle creature intelligenti (quelle con un valore di INT di almeno 2D6) e patiscono sofferenze inimmaginabili quando non riescono a nutrirsi, per cui sono costretti a farlo anche contro il loro volere.

Data la loro condizione, tutti i Sachoniani sono pazzi, almeno secondo gli standard degli uomini. Il loro costante bisogno di cibarsi a danno delle altre creature intelligenti li ha inoltre resi malvagi e perversi, tanto che considerano gli altri esseri viventi esclusivamente come fonti di nutrimento oppure come diversivi da utilizzare per alleviare la noia della loro esistenza (i

Sachoniani sono praticamente immortali e sopravvivono indefinitamente finché riescono a procurarsi del sostentamento).

Il Sachoniano in questa avventura ha solamente 10 Punti Magia all'inizio della storia.

Caratteristiche:	Tiro	Media	#1
FOR:	N/A	N/A	N/A
COS:	3D6	10-11	14
TAG:	1	1	1
INT:	3D6+3	13-14	15
MAN:	2D6+8	15	17
DES:	4D6	14	17
PF:	COS	10-11	14

MOV: 10 volando

BD: N/A

Arma	%Att	Danno
Tocco	85%	1D8 scarica elettrica + risucchio 1 Punto Magia
Attacco di Energia	65%	Pari ai Punti Magia spesi nell'attacco, gittata 100 m.

Armatura: i Sachoniani sono esseri di pura energia e non vengono danneggiati dalla maggior parte delle armi fisiche. Sono vulnerabili agli attacchi che li costringono a scaricare l'energia più in fretta di quanto riescono a controllarla. Grandi quantità d'acqua sono in grado di ferirli, causandogli 1D3 punti di danno per ogni quattro litri che li colpiscono. Possono essere danneggiati anche da altri attacchi che risucchiano o dissipano l'energia (come potenti scariche elettriche oppure esplosioni).

Incantesimi: un Sachoniano ha una percentuale pari al suo MAN $\times 3$ di conoscere 1D3 incantesimi. La creatura in questa avventura è in grado di lanciare Instilla Paura (sono necessari 12 Punti Magia per lanciarlo, causa la perdita di 0/1D6 Punti Sanità) e Controllo Mentale (sono necessari 8 Punti Magia per lanciarlo, dura un round).

SAN: vedere un Sachoniano non causa la perdita di Punti Sanità.

Oggetti

La statua

La statua è fatta interamente d'oro e pesa 1,3 kg. Ha l'aspetto di una orribile figura umana con un serpente arrotolato intorno, seduta sui talloni e con le braccia incrociate di fronte a sé.

Sulla superficie d'oro sono incisi strani simboli che non appartengono a nessun linguaggio conosciuto, molti dei quali simili a disegni geometrici. La statua è realizzata con dell'oro ordinario, ma sono i simboli che la rendono un perfetto ricettacolo per il Sachoniano. Se una creatura intelligente tocca la statua e ne studia i simboli per almeno cinque minuti, questi iniziano a muoversi in maniera strana. Se l'osservatore non interrompe il contatto con la statua, entra in contatto mentale con il Sachoniano (sempre che questi sia all'interno della statua, ovviamente). Il Sachoniano supplica di essere liberato, promettendo in cambio ricchezza e potere. Se viene effettivamente rilasciata dalla sua

prigione, la creatura non è in grado di ferire direttamente la persona che l'ha aiutata ed è obbligata a servirla (persino se questa le ordina di rientrare nella statua). Il Sachoniano cerca però di fare di tutto per corrompere il suo "padrone", rendendolo paranoico, depresso o tentando di influenzarlo per costringerlo ad affrancarlo dal suo vincolo di servitù. Il Sachoniano è ovviamente libero di causare danno ad altre persone e può fare tutto ciò che desidera, a patto che non gli venga esplicitamente proibito.

Mentre è all'interno della statua, il Sachoniano non perde Punti Magia, ma non è in grado di fare alcunché, eccetto contattare colui che tocca la statua e cerca di studiarne i simboli.

Indizi per i giocatori

La lettera di Reeves

7 maggio 1872

Caro Henry,

spero che questa mia ti trovi bene. Mi ha fatto piacere sapere che sei in buona salute e che Sarah ha deciso di accettare la tua proposta di matrimonio. Non sai quanto piacerebbe anche a me avere delle buone notizie da inviarti, ma non è così.

La mia salute sta peggiorando e sento che presto lascerò questa terra. Perciò provo il bisogno di metterti al corrente di alcuni avvenimenti che, per quanto potranno sembrarti inverosimili, sono niente altro che la pura verità.

Come sai, negli anni dopo il 1840 ho navigato assieme al Capitano Wellsmith. Il Capitano era un brav'uomo, ma un po' troppo avido e sempre in cerca di guadagno facile. Ho il sospetto che questa debolezza sia stata la causa della sua rovina. Mentre navigavamo in Oriente, incontrammo un cinese che gli vendette una piccola statua d'oro. Il Capitano fu molto contento del prezzo pagato e pensò che il manufatto gli avrebbe portato fortuna.

All'inizio fu proprio così. I viaggi successivi furono tutti estremamente profittevoli. Accecato dal denaro facile, non pensai di ricercare la causa di tutta quella fortuna. Se solo lo avessi fatto, le cose sarebbero potute andare diversamente.

Proprio all'inizio del nostro ultimo viaggio, iniziai a sospettare che la nostra nave fosse infestata. Un marinaio era scomparso e l'intera ciurma si lamentava per i continui incubi che aveva durante il sonno, e diceva di sentire degli strani rumori. Il Secondo Ufficiale mi riferì di aver sentito il Capitano parlare da solo a voce alta, chiuso all'interno della propria cabina. Nei giorni successivi scomparvero altri due uomini e il Secondo Ufficiale decise di chiedere chiarimenti direttamente al Capitano. Il mattino seguente scoprimmo che era scomparso anche lui.

A quel punto ebbi paura di agire in maniera diretta e decisi di blandire il Capitano con il rum. Mentre era ubriaco, mi sussurrò che qualcosa era uscito dalla statua. All'inizio la creatura lo aveva servito fedelmente, ma adesso era il Capitano a esserne diventato schiavo. Diceva che l'essere era un "sackoniano" o "sachoniano", che si nutriva delle anime degli uomini e si trovava a bordo della nave. Prima che la paura lo facesse tacere, mi rivelò anche che la creatura temeva il mare.

Mi incontrai di nascosto con gli uomini della ciurma che non erano ancora impazziti e tutti insieme decidemmo di appiccare il fuoco sulla nave una volta che ci fossimo trovati prossimi alla costa, per impedire a quell'essere di fuggire. Quindi ci saremmo gettati in mare, con la speranza di raggiungere la vicina terraferma oppure di venire raccolti da qualche nave di passaggio.

Mettemmo in atto il nostro piano, ma il Capitano riuscì a far incagliare la nave sull'isola. Grazie a Dio, le fiamme la divorarono comunque fino alla linea di galleggiamento.

Anche se eravamo allo stremo delle forze, nessuno di noi pensò di dirigersi verso l'isola dove il relitto incagliato della Fortune stava bruciando. Il fato volle che la Whippet vedesse il fumo dell'incendio e venisse in nostro soccorso. Raccontai al comandante che a bordo della Fortune era scoppiata una terribile epidemia e che eravamo stati costretti a darla alle fiamme per impedire l'espandersi del contagio.

Una volta al sicuro sulla terraferma, decisi comunque di rimanere nel Maine per tenere d'occhio l'isola. Quando qualcuno mi raccontava di aver visto le luci, venivo invaso dal terrore e lo esortavo a stare alla larga dalla zona, dicendo che il focolaio dell'epidemia avrebbe potuto essere ancora presente sull'isola.

Grazie a Dio nessuno si è più recato sull'isola infestata. Credo che il Padreterno in persona stia vegliando su di noi, tenendo alla larga la gente da quel posto. Come dice il vecchio adagio, aiutati che Dio ti aiuta, per cui ho deciso di scriverti per chiederti di tenere d'occhio ogni tanto l'isola. ma ricorda che, per l'amor di Dio, non devi mai andare in quel luogo maledetto.

Tuo zio,
John Reeves

Note per il Custode:

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Il Richiamo di Cthulhu è un marchio registrato della *Chaosium Inc.*, ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale per **Il Richiamo di Cthulhu** ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it