



Disclaimer

Questo modulo "one-shot" per Lux et Umbra si basa sull'avventura "The Lighthouse", scritta per "Call of Cthulhu" e liberamente disponibile sul sito "Rpg Archive" a questo indirizzo:

<http://www.rpgarchive.com/index.php?page=adv1&advid=105>

In nessun modo questa operazione vuole ledere i diritti dei legittimi proprietari.

E' un volume concepito per uso personale e da esso non si può trarre profitto, in nessun caso e per nessun motivo.

Io ho effettuato un adattamento al sistema di gioco Lux Et Umbra.

Il sistema di gioco "Magia e Acciaio" è pubblicato qui:

<http://www.levity-rpg.net/luxetumbra/>

Può essere giocato con un numero variabile di giocatori.

Scaricate le schede dei personaggi dal sito o create di personalizzate.

Introduzione

Questa è una avventura misteriosa che coinvolge la science fiction e l'horror. Scritta seguendo gli stilemi dei film e delle storie horror, ha il potenziale per poter far trascorrere ai giocatori una bella serata.

L'avventura è concepita per il periodo intorno al 1990, ma con alcune piccole modifiche può essere adattata a qualunque periodo temporale.



Informazioni per il Narratore

Quaranta anni fa, nel 1951, uno strano meteorite precipitò in una piccola regione innevata dell'Alaska durante una stagione estremamente fredda. Non si trattava di un meteorite ordinario, perché conteneva un misterioso virus spaziale che iniziò a contaminare la natura circostante.

Quando i rapporti relativi a strani fenomeni di mutazione iniziarono a diffondersi, il governo iniziò a mandare alcuni scienziati che immediatamente contennero il diffondersi del virus.

Uno di essi, il dottor Lars Jurgens, iniziò a pensare di poter usare il virus alieno per altri scopi. Egli rubò il segreto del virus e scomparve misteriosamente a Dicembre di quell'anno.

Dopo molti mesi di inutile ricerca, le forze di investigazione governative furono obbligate ad abbandonare la ricerca e fu ritenuto morto. In realtà, invece, il dottore si era ritirato in un faro abbandonato con un laboratorio segreto ed una considerevole quantità di denaro. Qui aveva iniziato a condurre esperimenti con il virus, prima usando cavie, poi gli esseri umani.

Iniziò a rapirli per portarli al faro, prima un marinaio ubriaco, poi un barbone, ma verso la fine dell'anno, si era spinto a rapire i bambini per i suoi abominevoli esperimenti. Il virus, una forma di peste spaziale, è una malattia che si origina dal centro della galassia.

Si tratta di un orribile mutagene che causa mutazioni casuali e malvage, portando l'organismo infetto alla follia. Dopo aver osservato l'infezione il dottore pazzo aveva ucciso le sue creature seppellendole in un posto segreto all'interno del faro.

Il dr. Lars Jurgens morì durante una notte tempestosa nell'aprile del '56. Quella notte, i fantasmi



dei suoi esperimenti uscirono dalle loro tombe sotterranee e lo obbligarono al suicidio. Presero poi il suo corpo e, dopo averlo fatto a pezzi, lo seppellirono in un posto segreto del faro.

Nel 1957, nuovi proprietari arrivarono nel faro "stregato", e vennero cacciati dai visitatori notturni e da rumori inquietanti. Gli stessi fenomeni si verificarono nuovamente con eventuali nuovi occupanti negli anni successivi.

Per quaranta anni nessuno è riuscito a stare nel faro per più di due settimane e, per questo motivo, il faro è considerato un posto stregato e maledetto.

Altre informazioni utili

Questa indagine è abbastanza anomala perché gli investigatori non sanno esattamente cosa sta accadendo e perché. L'intera serie di

eventi procede secondo una schedulazione, ed il Narratore deve essere cosciente di tenere traccia di cosa accade e quando.

Se, verso la fine dello scenario, gli investigatori sono scossi, disgustati e confusi, allora avrete raggiunto un ottimo risultato. Non tutte le investigazioni hanno esiti positivi e solo grazie alla fortuna ed alla abilità gli investigatori potranno farcela.

Nota: essendo un'avventura per Cthulhu, si troveranno alcuni punti in cui le cose che accadono dovrebbero provocare inquietezza o cedimento psicologico ai personaggi. Si tratta del modo in cui ho convertito la perdita dei punti Sanità per poter utilizzare l'avventura con Lux et Umbra.

Il Narratore potrebbe far effettuare dei Tiri Incerti per verificare la tenuta psicologica dei personaggi, oppure imporre Corruzione.

Ci sono molti modi per coinvolgere gli investigatori nello scenario, due dei quali sono descritti qui di

seguito:

- Venuto in vacanza nel Maine, un amico degli investigatori li sfida a passare una settimana al faro abbandonato di Port Clyde. Non avendo paura di osare, gli investigatori decidono di accettare la sfida.
- Di recente, una piccola ma prestigiosa università del Massachusetts ha commissionato agli investigatori di fare luce su un faro abbandonato. Per questo lavoro, hanno garantito un minimo di 5.000 dollari a persona più le spese per viveri ed equipaggiamento.



La città di Port Clyde

Port Clyde, situata lungo la costa ricca di foreste del Maine, è una piccola comunità di pescatori, che prospera grazie alla manifattura di beni di pelle (in particolare scarpe e stivali).

E' abitata da circa 2000 persone ed è in realtà una piccola comunità di persone "fuori mano". Questa città appare come il classico villaggio costiero del New England, con piccole barche da affittare, turisti durante l'estate per pescare e così via.

Uno degli angoli dimenticati di Port Clyde è il piccolo faro situato al centro della baia.

Racconti e leggende locali

Le persone di Port Clyde hanno i loro racconti e leggende, da quelli più normali a quelli più bizzarri. In base all'interlocutore, ogni storia cambierà leggermente, virando verso il misterioso o l'horror.

Uno dei racconti più comuni parla di uno scienziato pazzo che si dice avesse abitato il faro tanti anni fa.

Secondo le persone del luogo (alcuni dei più vecchi dicono sia vero), il dottore arrivò a Port Clyde un inverno molto freddo. Nonostante fosse strano e tendeva a chiudersi, aveva garanti-



to il funzionamento del faro senza problemi sino a quando, una notte nel 1956, una grande tempesta squassò la costa.

Quella notte, mentre le persone andavano a dormire, si iniziarono a sentire strane urla ed ululati dal centro della baia, dove si trovava il faro. Il proprietario dell'albergo, insieme ad alcuni ragazzi, si avvicinarono alla riva e videro strane luci provenire dalle finestre del faro ed urla provenire dall'interno.

Dopo aver chiamato la polizia locale, andarono al faro quando la tempesta si placò, ma dopo una accurata ricerca, non fu trovata traccia del dottore.

Altri racconti nella città parlano di alcune persone che scomparivano senza preavviso, e di cui non se ne seppe più nulla. Un marinaio ubriaco o un barbone semplicemente

“scomparivano”.

Le cose si fecero serie quando, nel 1953, iniziarono a sparire anche i bambini. Nonostante le ricerche, né le persone scomparse, né i bambini furono mai ritrovati.

Il traghettatore

Il traghettatore di Port Clyde è Barney Jones, una persona molto amichevole, che è più probabile che sia per mare che sulla terraferma. È un pilota con molta esperienza ed un ottimo pescatore. È considerato da tutti un uomo onesto.

Poiché Barney è l'unico che voglia andare all'isola del faro, i suoi servizi saranno obbligatori. Indossa una giacca marrone consumata e pantaloni stracciati.

Sembra una persona normale, di alta statura ed un sorriso gentile ed amichevole. Ha circa 45 anni, evidenziati dalla sua corta barba scura ed il suo volto

aggrinzito.

“Il buon vecchio Barney”, lo chiamano ed è una persona molto simpatica, ospitale ed amabile, e lavora sempre al meglio. Ha una ottima reputazione in città e farà una buona impressione agli investigatori.

Barney, tuttavia, non è affatto una persona normale. È, infatti, il figlio di Edward Jones, un traghettatore come lui, che fu ucciso dallo scienziato pazzo durante una notte di tempesta.



Lo spirito di Edward Jones si muove ancora intorno al faro, e durante “La Tempesta”, il suo spirito possiederà il corpo del figlio, Barney, per seminare il terrore sull'isola (togliere la corrente, attaccare gli investigatori, etc).

Per maggiori dettagli sul fantasma di Edward Jones vedere la sezione chiamata “La Tempesta”.

Il Faro

Il Piano Terreno

Localizzato su una piccola isola artificiale al centro della baia, il faro è rimasto vuoto per alcuni anni.

È accessibile solo tramite una piccola barca e conserva il suo fascino misterioso. Dall'esterno, sembra un piccolo edificio in mattoni con austere decorazioni bianche, un tetto in ardesia e piccole ed antiche finestre ad ogni piano. La torre del faro è fatta di un materiale simile, ma è circolare e bianca.

L'isola appare decrepita ed antica, corrosa dal vento, dalla pioggia e dalle mareggiate.

- **MOLO:** Questa piccola zona in pietra si trova circa 5 metri al di sotto dell'area della casa (il faro è costruito su un terrapieno), e l'accesso alla casa è garantito da una piccola scaletta in metallo. La scaletta è dotata di



una gabbia per evitare che le persone cadano nelle acque ghiacciate della baia.

- **SENTIERO:** Il sentiero compie il percorso intorno all'isola, girando attorno al faro, ed è fatto di pietra dura e robusta. Un corrimano leggermente corrosivo impedisce alle persone di cadere nell'acqua da circa 5 metri.
- **SALOTTO:** La stanza d'ingresso è molto illuminata e confortevole. Nella parete a Nord si trova una piccola libreria, mentre il muro est è occupato da un grande sofa con molti cuscini. Il pavimento in legno è ricoperto da un caldo tappeto ed un camino mantiene l'atmosfera accogliente. I libri nella libreria vanno dalle riviste (molti numeri del Time e del "National Geographic") sino alla letteratura "da co-



modino". Nessuno dei libri è di interesse per gli investigatori.

- **SALA DA PRANZO:** La sala da pranzo è una stanza calda ed accogliente, dominata da un grande tavolo al centro. Un vecchio candeliere di cristallo è appeso sul soffitto, mentre agli angoli sono posizionati dei tavolini e sui muri si vedono due quadri di paesaggi marini. Il tavolo, coperto da una tovaglia bianca ed elegante, è, stranamente, in buone condizioni, nonostante l'età. Se solo fosse spolverato e con poche riparazioni, sarebbe in condizioni eccellenti.
- **CUCINA:** La cucina è una grande camera bianca con pavimento in legno, come il resto della casa, anche se questo è più consumato. Alcune credenze in legno sono accostate ai muri. Il muro settentrionale è occupato da un grande camino ed una pentola. Nonostante il pavimento scricchioli un pochino, la cucina è abbastanza in buono stato. Le credenze sono quasi completamen-

te vuote, fatta eccezione per una pila di vecchi quotidiani (**vedere "I giornali del Faro #1"**) ed alcuni barattoli di cibo sul lavandino. Il cibo è marcio ed immangiabile, ed in uno di questi si trova il corpo morto di un topo (inavvertitamente inscatolato molti anni prima). In cucina si trova una botola che permette di accedere al seminterrato.

- **BIBLIOTECA/STUDIO:** Molti libri sono allineati ai muri ed agli angoli di questa stanza ed un bel tavolo di legno si trova al centro. Il tavolo è vuoto ad eccezione di una piccola lanterna a kerosene e di una boccetta di inchiostro. Ci sono inoltre alcune carte apparentemente inutili, con moduli di fornitura, cataloghi di oggetti di ricambio e note sparse. I libri negli scaffali vanno dai classici ("Moby Dick", "Guerra e Pace", etc.), sino a riviste ed enciclopedie mediche.

Sorprendentemente, ci sono MOLTE riviste mediche e vecchie riviste scientifiche. In uno scompartimento segreto nella scrivania si trova una piccola ampolla di vetro, con un tappo in gomma, riempito di un siero rosso luminescente. È un siero sconosciuto agli investigatori, ed è descritto nei diari del dottor Jurgens (mantiene viva la vittima del contagio sino all'undicesimo livello della malattia). Ne rimangono solo due dosi. C'è inoltre una piccola ampolla, chiusa con la plastica, che contiene piccoli cristalli simili al ghiaccio (si tratta degli unici campioni del virus alieno). Nessuno di questi contenitori è etichettato.

- **SEMITERRATO:** L'accesso al livello inferiore del faro è consentito dalle scale nella cucina, che conducono alla zona interrata sottostante. Si tratta di una area molto umida e nella totale oscurità. La stanza centrale è a forma di L e la sezione nord è dominata da un generatore elettrico a mano. Il generatore è anco-



ra funzionante e richiede una minima manutenzione. È, dunque, facilmente attivabile, e fornisce l'elettricità all'intera costruzione (le lampadine della casa, tuttavia, necessitano di essere sostituite).

- *Per attivare il generatore bisogna ruotare la manovella per alcuni secondi. Il generatore fornisce energia elettrica all'intera abitazione e fornisce potenza anche al faro, che consuma molta elettricità. I cavi di corrente passano in un grosso cavo che inizia il suo percorso all'esterno della casa e poi passa dalla cucina, dove si trova la centralina da cui si dipartono cavi elettrici più piccoli. Durante la tempesta (vedi dopo) i cavi saranno tagliati dal*



corpo posseduto di Barney Jones.

- La parte meridionale della stanza è piena di scatoloni e recipienti vuoti, con un po' di acqua che sgocciola dal soffitto da tubature arrugginite. Muovendosi con poca attenzione potrebbe comportare il fatto di sbatterci contro la testa. Anche se gli investigatori non lo sanno, i muri di questo seminterrato sono riempiti con i resti degli esperimenti del Dr.Jurgens, che furono fatti a pezzi con le asce, messi nei sacchi e poi sepolti in posti diversi. Non c'è modo per gli investigatori di venirne a conoscenza sino a quando non decideranno di abbattere i muri.
- **STANZA SEGRETA:** Situata nel seminterrato, questa piccola camera è celata dietro un muro di mattoni, creato molti anni prima. L'unico modo per accedere è sfondare il muro. Una volta all'interno, gli investigatori troveranno i resti di qualcosa in decomposizione ed innaturale. Con un po' di illuminazione,

diventa subito ovvio che la stanza era usata per esperimenti scientifici; il pavimento è pieno di contenitori e provette di vetro, mentre sul tavolo marcito al centro della stanza si vedono attrezzi di metallo, un vecchio motore elettrico ed un intero assortimento di fiale, provette e tubi. Tra i frammenti delle fiale si trova un piccolo diario in pelle, coperto dalla polvere e chiuso da un piccolo lucchetto di ottone. Il diario è in scadente stato di conservazione e molte pagine mancano. Si tratta

del diario del Dr.Jurgens (lo scienziato impazzito) e contiene molti dei suoi appunti sugli esperimenti (vedere "**I giornali del Faro #2**") e sugli strani fenomeni che ha osservato nel faro (vedere "**I giornali del Faro #3**"). Nella porzione occidentale della stanza è sepolto il corpo del dottore e l'unico modo per scoprirlo è scavando. Gli unici resti intatti sono il franio ed un braccio fratturati, il bacino ad una gamba con alcune parti del piede. Sono tutti sepolti in maniera disordinata...

Il Primo Piano

Il primo piano del faro è umido e buio. La porta, chiusa per molti anni, è bloccata, ed ogni tentativo di aprirla richiede uno sforzo non banale. Il pianerottolo è dominato dalla scala che porta all'attico e ci sono alcune casse di legno impilate accanto ad un muro.

Molte delle casse sono vuote, tranne alcune che contengono martelli, chiodi, alcune corde consumate ed un paio di lanterne a kerosene. Al di sotto di una delle casse, c'è un buco nel pavimento, che contiene i resti decomposti di un gatto. È morto di fame, ma per capirlo ci vogliono delle nozioni mediche. Questa visione potrebbe procurare un senso di nausea ed inquietudine ad uno degli Investigatori.



- **SALOTTO:** Il salotto, al primo piano, è una stanza confortevole con un grande sofà, alcune sedie di legno ed una vecchia radio anni '50 perfettamente funzionante (ma ci sono pochi canali interessanti da ascoltare in questa zona del Maine). Un tappeto marrone, spesso e caldo, copre l'intero pavimento. Accanto alla radio, altri oggetti poco degni di nota.

- **STANZA DEGLI OSPITI:** Posizionata nella zona nord-est del secondo piano, la camera degli ospiti è una piccola stanza calda con un letto confortevole. Ci sono un guardaroba ed un catino sul comodino. Uno specchio ed un vecchio orologio (18mo secolo) completano l'arredo. Il guardaroba è di ottima fattura e non contiene nulla di interessante. Il vecchio orologio



non è funzionante e si trova lì solo per motivi di arredo. Se qualcuno controllasse sotto il letto, troverebbe un vecchio orsacchiotto, con uno degli occhi mancante. E' molto vecchio e coperto dalla polvere (si tratta della sola cosa di proprietà di una bambina che fu chiusa in questa stanza molti anni fa.).

- **BAGNO:** Al muro nord di questa stanza ben ordinata si vedono un lavandino, un porta asciugamani vuoto ed un armadietto dei medicinali. Nella parte occidentale della stanza si trovano una vasca da bagno ed una doccia. C'è inoltre un piccolo armadietto (con dei vecchi asciugamani e vecchie forme di sapone). La doccia ed il bagno possiedono acqua calda corrente ed il sapone è ancora utilizzabile. Il bagno è stato usato dai precedenti abitanti, che lo hanno tenuto in buono stato.

- **STANZA DA LETTO PRINCIPALE:** La stanza

da letto principale è la stanza più grande della casa e contiene un grande letto, una antica credenza e due comodini. Un pesante tappeto marrone copre il pavimento. Nel guardaroba si trovano alcuni contenitori vuoti ed alcune valigie in pelle, vuote. Le credenze sono vuote e la stanza sembra abbastanza vuota.

Il Secondo Piano

Il secondo piano del faro, come il primo, è umido e molto disordinato. È composto da un unico attico. C'è un'unica scala che porta all'ultimo piano, attraverso una botola.

Quando si arriva all'attico, è evidente che si tratta di un luogo che non è più stato abitato da molto tempo. L'attico è grande e spazioso, ma agli angoli e

sugli scaffali si vedono nient'altro che polvere, ragnatele e materiale da buttare via. Ci sono molte casse di legno, riempite con piatti, argenteria, bicchieri da laboratorio, fiale e provette. Alcuni bauli contengono vecchi vestiti.

Nonostante le casse non contengano nulla di utile, la presenza dei bicchieri da laboratorio e le fiale potrebbe far nascere qualche sospetto agli investigatori relativamente agli esperimenti condotti sull'isola). Nell'attico non ci sono altre cose degne di menzione.

L'ultimo piano

Il livello più alto del faro è accessibile solo attraverso la botola di legno del secondo piano. La botola, vecchia e danneggiata dagli eventi atmosferici, richiede una notevole forza per essere sollevata e spostata a lato.



Una volta aperta, gli investigatori riescono ad accedere alla porzione del faro in cui sono presenti le lampadine e gli specchi per il funzionamento del faro. Essi sono molto danneggiati e non funzionano ormai da più di dieci anni, e necessitano di sostituzione.

Il faro potrebbe tornare a funzionare ma solo qualcuno con una buona esperienza nel campo, ed un po' di fortuna, potrebbe farcela.

Condurre l'avventura

Le note seguenti sono ad uso del Narratore e presentano l'avventura come sequenza di scene. Il Narratore può, se lo desidera, modificare la schedulazione.

Il primo giorno

Appena il piccolo traghetto solca le acque scure della baia, una schiuma bianca invade il ponte. Se non fosse per la faccia del traghettatore che ispira fiducia, pensereste che la nave stia affondando.

Da dove vi trovate, vedete l'alta sagoma del faro, che svetta nella piccola isola al centro della baia. La zona più alta è colpita dal vento e decrepita, mentre il resto della casa sembra genuinamente antico e persino spettrale.

Fate un lungo respiro mentre vi avvicinate, e vi sembra che l'aria inizi a diventare più fredda appena iniziate ad arrestarvi. Lasciate che gli investigatori discutano per un po', nel tempo in cui il traghettatore, Barney Jones, legherà la barca al molo, fissandola ad una piccola pietra alla base delle scalette.

Dopo aver preso alcune piccole scatole con alcuni rifornimenti, scende e vi chiede di seguirlo. Appena raggiungete la piattaforma soprastante vedete le finestre sbarrate della casa collegata al faro, mentre Barney prende nota della sue condi-

zioni.

Vi porta alla porta di ingresso, prende alcune chiavi ed apre la porta. Poi, sorridendo, vi porge le chiavi. Mentre fa per andarsene, vi dice che tornerà nel giro di due giorni con altri rifornimenti e vi saluta.

Più avanti lo stesso giorno

Lasciate che gli investigatori si prendano un po' di tempo per esplorare il faro, mentre gli altri mettono a posto le vettovaglie e controllano le stanze da letto (che sono, sorprendentemente, in buone condizioni).

Questo potrebbe essere una ottima occasione per iniziare ad investigare le relazioni tra i giocatori, le reazioni alla missione e le loro aspettative.

Anche se il primo giorno nulla accade, quella notte, quando presumibilmente tutti sono andati a letto, qualcosa di strano accade ad uno degli investigatori (preso a caso...).

Mentre ti trovi nel letto e cerchi di dormire, senti uno strano rumore, apparentemente distante. Sbatti gli occhi per un istante, chiedendoti se stai sognando o se è reale.

Appena ti alzi dal letto, senti ancora quel rumore, come se venisse dall'attico, di sopra. Dopo aver indossato una vestaglia, ti dirigi verso la porta, i sensi all'erta, cercando di capire da dove hai sentito quegli strani scricchiolii... – come se qualcuno camminasse sopra la tua stanza.

Lasciate che il giocatore decida cosa il suo personaggio fa, da qui in avanti.

Se l'investigatore ne sveglia un altro, il rumore si fermerà immediatamente, e non si farà più sentire. Se invece decide di seguire il rumore, noterà che





esso lo segue, terminando proprio in prossimità della porta dell'attico. Molti secondi dopo, il rumore cesserà. Nient'altro accadrà, nel resto della notte.

Il secondo giorno

Il giorno successivo c'è il sole ed è una giornata gradevole, nonostante un vento gelido soffi da nord ed alcuni gabbiani decidano di appostarsi sul piano più alto del faro. Il giorno dovrebbe trascorrere senza particolari eventi, mentre gli investigatori continuano a trovare oggetti durante l'esplorazione della casa (come i giornali, il diario o il corpo morto del gatto).

Giocate gli eventi del giorno con tranquillità, NON SALTATE diretta-



mente alla notte, perché se lo fate, fareste crollare la suspense. Con il semplice role-playing e aggiungendo eventi minori (come ad esempio, un investigatore che cade nella baia, o un gabbiano che attacca un investigatore...) Il tempo passerà senza problemi.

Il lavandino del bagno

Durante l'ora di pranzo, quando gli investigatori si riuniscono per mangiare, uno di essi, usando il lavandino del bagno, noterà qualcosa di strano. All'inizio sembra non funzionare, ma se viene lasciato aperto per molti minuti, una sostanza collosa inizierà a colare lentamente dal diffusore.

Questo continuerà per cinque minuti, al termine dei quali, misteriosamente, l'acqua ricomincerà ad uscire normalmente. Se gli investigatori decidono di capire la natura della sostanza (servono però competenze in chimica o materie affini), noteran-

no che si tratta di una strana forma di melma, che non è prodotta dalla ruggine o dalle alghe.

La melma, dopo molte ore, si muterà in una macchia luminescente. La presenza della melma potrebbe iniziare ad inquietare e rendere nervosi gli investigatori.

Nel seminterrato

Se qualcuno degli investigatori si trova, a pranzo o nel pomeriggio nel seminterrato, il seguente incontro avrà luogo.

"Mentre armeggi con le scatole, ti sembra di sentire uno strano ticchettio da un angolo della stanza. Ti giri lentamente e la torcia illumina una pozza di acqua scura che si forma a qualche metro di distanza, ai piedi del muro. Nonostante la tua torcia illumini molto, non riesci a capire la natura di questa sostanza."

Potete concedere all'investigatore di controllare la sostanza, ma l'"acqua" non si farà identificare.

Come quella dal lavandino (vedi **"Il lavandino del bagno"**) la pozza scomparirà dopo qualche ora, lasciando una macchia luminescente al suo posto. La sola visione dell'acqua lascerà un senso di inquietudine e disagio nell'investigatore.

Quella notte

Più tardi, quella notte, molte ore dopo che gli investigatori sono andati a dormire, leggete le seguenti righe a quello che sta dormendo nella stanza da letto principale:

"Sei svegliato nel bel mezzo della notte da uno strano rumore. Mentre cerchi, al buio, da dove proven-



ga il suono, lo senti di nuovo, al di là del muro. Ti alzi e procedi accanto al muro, e senti ancora il rumore – una specie di bussare sommesso – provenire dalla ventola di calore, vicina al pavimento. Inginocchiandoti, riesci ad accostare l'orecchio alla ventola.

Il suono viene dal qualcosa che striscia vicino al metallo. Mentre cerchi di capire la natura del rumore, un sussurro sottile – come fosse di una bambina – si sente provenire dall'altra parte della ventola.

"Aiutami", dice la voce, che sembra quella di una bambina.

"Aiutami. Ho paura. Ho paura del buio. Aiutami".

Lasciate all'investigatore (o agli investigatori) alcuni momenti per agire o parlare attraverso la ventola. Anche se è

ovviamente impaurita, la bambina riuscirà a dire qualche altra parola:

"Aiutatemi, vi prego. Ho paura del buio..."

[Si sente un rumore nella stanza. Improvvisamente la sua voce si fa terrorizzata.]

Sta tornando! Aiutatemi, sta tornando! "

Dopo questo, cade il silenzio.

Gli investigatori hanno appena fatto la conoscenza della manifestazione spettrale della piccola Annie Morris, che era stato oggetto di esperimento ed uccisa dal dottore pazzo, 30 anni fa. Il suo fantasma riesce a parlare attraverso la ventola nel muro, perché era stata rinchiusa nella stanza degli Ospiti – è lì che il suo fantasma si muove.

Da notare che, se gli investigatori corrono nell'altra stanza per investigare, troveranno una

stanza vuota, ma noteranno la ventola che collega le due camere. Tuttavia, non c'è nulla all'interno, ed il fantasma della bambina scompare silenziosamente.

Inoltre, nessuno degli strani suoni sarà sentito dagli eventuali occupanti della Stanza degli Ospiti. Questo evento influenzerà pesantemente il carattere dei personaggi e la loro inquietudine.

Il terzo giorno



Il giorno seguente è un giorno scuro, con nuvole di tempesta che si formano all'orizzonte, ed il cielo nebbioso.

Alle 10:00 la mattina, Barney Jones approderà al molo per portare nuovi rifornimenti agli investigatori.

"Appena ti siedi, notando la nebbia che sta per avvolgere l'isola, vedi il vecchio Barney Jones che salta sul molo e sale le scalette per venire a salutarti. Sorride, come sempre, e porta contenitori pieni di cibo in scatola ed altri commestibili".

Lasciate che gli investigatori parlino con Barney. Quanto vogliono, riguardo qualunque argomento. Impersonate realisticamente Barney (anche se è un sempliciotto, resta molto scettico riguardo le manifestazioni, trattandole come racconti di vecchie zitelle).

Se gli investigatori portano l'argomento sulla sparizione del padre intorno al 1950, Barney diventerà improvvisamente silenzioso, poi si girerà verso gli investigatori e dirà loro:

"Mio papà è scomparso quando ero un bambino. Ricordo la notte in cui non tornò più. Io e la mamma lo aspettavamo nella casa, accanto al negozio del mangime, aspettando che tornasse. Avrebbe lavorato al faro, quel giorno, aveva detto." Si guarda attorno...



"Mio padre è scomparso su quest'isola, lo so. Ma come hanno detto i poliziotti, deve essere annegato".

Barney non si farà convincere del fatto che il padre sia stato in qualche modo assassinato, perché sa che suo padre era un uomo semplice, senza nemici. Dopo aver raccontato questa storia, la sua faccia malinconica ritornerà alla felicità consueta. Barney si volta verso di voi e, mentre si dirige verso le scale del molo, guarda il cielo e soprattutto le nuvole oscure all'orizzonte.

"Sembra che stia per arrivare una tempesta," dice sottovoce, "siete sicuri di voler rimanere qui? Tra poco ci sarà una pioggia ed un vento infernali, qui. Non riuscirò a tornare a prendervi. Se volete potete tornare con me ora".

Se gli investigatori decidono di mollare a questo punto, è un

fatto loro. In ogni caso, Barney sale sulla piccola barca, accende il motore e si dirige verso la terraferma, voltandosi per l'ultima volta a salutarli.



La terza notte

La terza notte l'isola sarà colpita da una tempesta di eccezionale violenza, che si abatterà sull'intera costa del Maine. La tempesta causerà il ritorno dei fantasmi dei cadaveri degli esperimenti per infestare di nuovo il faro ed i suoi oscuri corridoi.

Appena Barney va via, il faro inizierà ad apparire ancora più inquietante – tuoni e lampi echeggiano attraverso la struttura. Dopo tre ore la pioggia inizia a cadere, e presto si trasforma in tempesta.

A pranzo

Quando i giocatori si recano nella sala da pranzo per mangiare leggete loro il seguente testo:

Mentre vi riunite per il pranzo, le luci iniziano a sfarfallare a causa dell'intensa pioggia all'esterno. Sentite una forte bufera scatenarsi sull'isola, che si abbatte sui muri del faro.

Fuori, al di là della finestra, potete vedere il mare che inizia a gonfiarsi pericolosamente in un crescendo di onde e schiume rabbiose."

Appena uno degli investigatori sta per uscire dalla sua stanza per dirigersi alla sala da pranzo, leggete questo testo solo a lui/lei:

"Appena ti specchi per vedere se sei a posto sei sovrastato da una strana sensazione, come se qualcuno si trovasse nella stanza con te. Fai un passo indietro e dai una occhiata alla stanza, ma sei completamente solo. Solo un lampo ed un tuono della tempesta all'esterno rompono il silenzio. Senti il rumore dei tuoi amici, di sotto. Ma appena ti volti di nuovo verso lo specchio, sei paralizzato dal terrore. Di fronte a te, riflesso nello specchio, c'è un uomo, coperto dalla testa ai piedi da un vestito zuppo di acqua, ed uno sguardo malvagio. In una mano ha una mannaia da macellaio, ricoperta di sangue e le sue orbite prive di occhi ti guardano..."

Lasciate che l'investigatore reagisca come meglio crede. In ogni caso, l'immagine nello specchio scompare poco dopo.

Più tardi quella notte

Molte ore dopo il pranzo, quando tutti stanno iniziando a rilassarsi o a prepararsi per andare a dormire, leggete il testo seguente:

"Chiudete gli occhi per un momento, ma sentite un rumore provenire dal piano superiore. Vi guardate, in silenzio, e lo sentite ancora. Un sibilo, come quello fatto da un gatto, arriva dalle scale al piano superiore. È seguito da un altro sibilo più forte, poi si sente il rumore di qualcosa che cade dalle scale. Vi



dirigete subito per capire cosa è. La testa mozzata di un gatto che rotola dalle scale sino al centro della stanza, che sibila malignamente, lasciando una scia di saliva dalla lingua."

Si tratta del fantasma del gatto morto trovato nel livello inferiore della torre del faro. Non può, in alcun modo, fare del male agli investigatori. Si limiterà a sibilare, voltandosi verso ogni

investigatore che gli si avvicini troppo. Se gli investigatori lo percuotono o gli sparano, il suo sibilo cesserà. Gli investigatori che vedono questo evento saranno molto scossi ed inizieranno a perdere la testa.

Può anche darsi che qualcuno di loro decida di andare via dall'isola.

I fantasmi

Circa intorno a mezzanotte, quando la tempesta sta per raggiungere l'apice, i fantasmi del Dr. Jurgens e le sue "cavie" si materializzeranno nella casa. Indipendentemente dal fatto che gli investigatori siano svegli o dormano, in parti diverse della casa, accadranno cose diverse.

La donna che grida

Questo evento accade a chiunque si trovi nell'attico. Se nessuno è presente, il Narratore potrebbe far sentire ad un investigatore il rumore provenire dall'attico e poi farlo andare ad investigare.

"Appena arrivi nell'attico sei attanagliato da un terrore che non conoscevi. Una strana danza di luci danza vicino al soffitto, come riflessa dall'acqua. Le luci iniziano lentamente ad aggregarsi, formando una massa luminescente spettrale. Appena l'aggregazione si completa, vedi l'immagine di una donna, con una faccia spettrale e senza occhi che inizia ad allargare la bocca, come se volesse prendere la

tua testa all'interno... Sta gridando, ululando una terribile cacofonia di pianti e richieste di pietà ed aiuto."

Il fantasma è quello di Edith White, uno dei primi esperimenti del dottore. Questa apparizione avrà un effetto molto pesante sulla stabilità mentale dei giocatori. Subito dopo la manifestazione il fantasma scomparirà.

Nel seminterrato



Durante la tempesta, intorno a mezzanotte, il corpo posseduto di Barney Joes arriva sull'isola. Dopo aver preso dei tagliacavi, taglierà la corrente elettrica, lasciando la casa nel buio. Lasciate che gli investigatori inizino a fare indagini su cosa sia accaduto. Appena vanno nel seminterrato, noteranno qualcosa di strano in un angolo della stanza.

"Appena arrivate nel seminterrato, notate una strana sostanza verde luminescente, come se fosse acqua, che proviene da un muro dall'altra parte della stanza, tra le crepe. Sembra quasi che il muro stia "sanguinando".

Il liquido è protoplasma spettrale e proviene da dietro il muro della Camera Segreta. Se gli investigatori non hanno ancora scoperto la stanza, capiranno che c'è qualcosa al di là del muro. Se scavano, troveranno la Stanza.

Appena gli investigatori leggeranno il giornale dove dice che Jurgens ha sepolto i corpi delle sue cavie i muri del seminterrato si apriranno, ed i esti dei pazzi esperimenti del Dr. Jurgens ne usciranno fuori!

Essi attaccheranno chiunque si trovi nel seminterrato con loro, cercando di farli a pezzi.



I giornali del faro #1

(Un vecchio giornale locale, datato 17 Dicembre 1954)

Scompare un marinaio

Un marinaio del posto, Edward Jones, è scomparso la scorsa notte durante la tempesta che ha colpito la costa. Nonostante una lunga ricerca, la polizia sospetta che sia annegato al largo dell'isola del faro. Edward Jones viveva a Port Clyde, nel Maine, un piccolo villaggio sulla costa, dieci miglia dal New Haven. Edward lascia sua moglie ed un bimbo di 5 anni, Barney.

I giornali del faro #2

(Un vecchio diario polveroso)

Inoltre, una pagina riporta le seguenti scritte.

Edith White (fase 2), Frank Martin (Fase 3) Steve Barker (Fase 4), Larry Smith (Fase 1), Anni Morris (Fase 5!), Danny Little (Fase 5!)

Infine, una pagina, semistrappata, contiene le seguenti note:

16 Aprile. Ce l'ho fatta! Gli esperimenti con il siero hanno avuto successo. Riesco a tenere in vita la vittima sino alla fase finale; i bambini sembrano essere i migliori soggetti per la sperimentazione. Ora che conosco le potenzialità del virus, posso iniziare le ricerche approfondite. Devo anche ricordarmi di comprare un nuovo piccone, il vecchio si è danneggiato a causa delle sepolture nel seminterrato.



I giornali del faro #3

(Ancora nel diario)

Una delle pagine contiene le seguenti note, scritte in modo veloce:

Oggi è accaduto qualcosa di strano; mi chiedo se dipenda dal fatto che non dormo da

quando ho iniziato a lavorare. Penso di aver visto un uomo dalla finestra della mia camera

da letto, la scorsa notte. Non ci giurerei, ma sembrava che mi guardasse. Sembrava

maligno. Ho bisogno di dormire, dormire...

Il macellaio pazzo

Lo spirito posseduto di Edward Jones, attraverso il corpo di Barney Jones, è libero di girare per l'isola. Anche se preferisce colpire vittime che sono da solo, il fantasma attaccherà ogni volta possibile. Le caratteristiche di Edward Barney sono le stesse di Barney. Notare che se Barney viene ucciso, il corpo del padre, emergerà in forma spettrale ed andrà ad unirsi alla "Menagerie".

Cosa c'è nella marmellata?

Appena le cose iniziano a diventare molto difficili, fate in modo che uno degli investigatori entri in cucina:

"Appena entri nel buio della cucina, i suoni intorno a te sembrano scomparire. Provi ad aprire gli armadietti per cercare un coltello, ma invece trovi due grandi contenitori di marmellata, che contengono un fluido luminescente. Rabbrivisci dal terrore, mentre un occhio si apre nella gelati-



na ed una bocca gelatinosa compare, parlando con una voce da

bambina

“Aiutami! Ho paura del buio!”. Allo stesso tempo, dall’altro contenitore si sente un’altra voce, di bambino, che prega e chiede pietà.”

Questa visione potrebbe far completamente impazzire il giocatore che la subisce.

La “menagerie”

Appena tutto quello descritto sarà accaduto, o evitato, la più grande manifestazione spiritica avrà luogo, pochi minuti dopo la mezzanotte. Questo è l’ultimo evento ad accadere, nel Salotto, dove tutti dovrebbero essersi raccolti.



“Appena entrate nella stanza, gridando dal terrore, l’intera casa (ormai immersa nel buio) diventa improvvisamente silenziosa. Trattenete il respiro, le orecchie tese ad ascoltare il minimo rumore... Improvvisamente una strana luminescenza, come una brezza luminosa, inizia a fluire nella stanza. Sentite delle grida lontane, di uomini e donne, ed alcune immagini iniziano ad uscire dai muri. All’inizio è solo una faccia deformata che grida orribilmente, ma velocemente inizia a diventare una serie di forme mutate e deformi. Improvvisamente, dal muro esce una figura di uomo, orribilmente obeso, che indossa un impermeabile bianco e occhiali con montatura metallica.

Sembra essere una specie di dottore. Grida dalla pura e corra via dagli altri fantasmi, verso il centro della stanza. Velocemente, gli altri fantasmi gli sono addosso, come sciacalli, le loro braccia ed

unghie gli strappano i vestiti e dilanano le sue carni.

*Due bambini deformi gli sbranano le gambe, mentre un altro uomo, vagamente somigliante a Barney Jones, lo colpisce con una mannaia. Gli altri fantasmi lo prendono per le braccia e lo trasci-
nano lentamente, ma inesorabilmente, in un’altra parte della stanza dove lo fanno a pezzi. Dopo averlo mangiato si aggregano in un’unica massa*

gelatinosa di gambe, braccia, volti e bocche che urlano e si voltano verso di voi, attaccandovi”.

Non c’è modo di fermare gli eventi. Gli investigatori possono solo fuggire via o uccidere i fantasmi.

Il Virus

Scoperto nel 1951 da un team di scienziati governativi, il Virus arrivò da un meteorite che si schiantò nelle gelide distese dell’Alaska, lontano dalla civilizzazione.

Come detto in precedenza le storie sulle strane ed orribili mutazioni (raccontate dai cacciatori ed i trapper locali), iniziarono ad apparire sulla stampa locale. In poche settimane, un team di scienziati fu chiamato ad investigare.

E’ stato allora che trovarono “il virus”. Una forma di orribile pestilenza spaziale. Il virus si è originato al centro della nostra galassia.

Come abbia fatto a trovarsi su un meteorite e perché sia arrivato sulla terra, resta un mistero irrisolto. La malattia cambia geneticamente le forme di vita, causando orribili cambiamenti casuali ed effetti che tramutano l’ospite in una sorta di Orrore Spaziale.

In molti casi, comunque, la vittima muore prima che la trasformazione abbia completamente

THE LIGHT HOUSE

Adattamento di R.Grassi

Lux Et Umbra

Avventura di Livello 4



effetto.

Gli scienziati, comunque, riuscirono ad isolare il virus, ma uno di loro, il Dr.Jurgens, sottrasse alcuni campioni e fece perdere le sue tracce.

Il virus si presenta sotto forma di cristalli ed è dormiente a temperature molto alte. Quando è esposto al ghiaccio o ad altre temperature molto basse, le particelle iniziano a vivere ed il virus inizia a diventare molto contagioso e mortale.

Chiunque può infettarsi, anche solo con un contatto fisico con il Virus; oppure tramite iniezione (come verificò il dr. Jurgens con i suoi esperimenti) oppure ingerendolo in qualche modo. Il Virus non si trasmette per via aerea.

La creatura infetta inizierà a deformarsi progressivamente, sino a diventare, all'ultimo stadio, una massa gelatinosa, per poi morire rapidamente.

I cambiamenti avvengono ad intervalli di un'ora e non ci sono cure o trattamenti validi (ad eccezione del siero).



THE LIGHT HOUSE

Adattamento di R.Grassi

Lux Et Umbra

Avventura di Livello 4



Lux Et Umbra						
Mostro / Incontro		Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
Harry Jones		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 3	(Livello) d6 16			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Coltello				M C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica		--				M C
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica		--				M C
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore	
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-0 PV -2 PV	0 PV -3 PV	0 PV -4 PV	

Lux Et Umbra					
Mostro / Incontro		Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali
Harry Jones posseduto		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 22		
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Coltello			M C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica		Possessione Spiritica			M C
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica		--			M C
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0	-4 PV 0	-3 PV -1 PV	-2 PV -2 PV	-1 PV -3 PV	0 PV -4 PV

Lux Et Umbra					
Mostro / Incontro		Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali
Esperimenti del Dr. Jurgens		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 22		
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Ferocia			M C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica		Possessione Spiritica			M C
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica		--			M C
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0	-4 PV 0	-3 PV -1 PV	-2 PV -2 PV	-1 PV -3 PV	0 PV -4 PV

Lux Et Umbra					
Mostro / Incontro		Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali
La Menagerie		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 22		
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Resistenza al Dolore			M C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica		Possessione Spiritica			M C
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica		--			M C
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-2 PV 0	-1 PV 0	0 -1 PV	0 -2 PV	0 -3 PV	0 PV -4 PV