

IL FARO

**ONESHOT HORROR PER LA QUINTA
EDIZIONE DEL GDR PIÙ FAMOSO AL MONDO**



Introduzione

In questa oneshot i giocatori interpreteranno dei personaggi di livello 4 che per i più disparati motivi si trovano in viaggio su una nave in mare aperto, tuttavia qualcosa andrà storto e saranno vittime di un naufragio.

Attenzione: per godere appieno dell'esperienza proposta da questa oneshot è bene che da questo punto in avanti i giocatori rimangano all'oscuro di come la sessione sarà strutturata. Ciò che segue è destinato alla lettura dei soli master.

I personaggi si trovano in viaggio su una nave commerciale. Non si conoscono tra loro se non per il fatto di trovarsi tutti sulla stessa imbarcazione da svariati giorni, e sono diretti ad una grossa città portuale dove ognuno prenderà la propria strada. Tuttavia, qualcosa va storto.

Preparazione ulteriore

Prima dell'inizio della sessione, al master sarà richiesta una particolare operazione: scegliete casualmente uno dei giocatori tramite un tiro di dado.

Prima di trovarvi a giocare, parlate in privato con il giocatore in questione: dal momento del naufragio in poi, il personaggio verrà sostituito da una creatura mutaforma, in grado di assumerne le sembianze e imitarne voce e comportamenti.

L'obiettivo della creatura e del suo giocatore durante il resto della oneshot sarà quello di braccare singolarmente gli altri personaggi per divorarne il cervello, per poi lasciare l'isola. Ogni volta che la creatura riuscirà ad uccidere uno dei personaggi, potrà assumerne le sembianze e le capacità.

La tempesta

Il vociare nervoso dei marinai e il dondolio violento della nave svegliano i personaggi.

Fin da subito è evidente lo stato di allarme dell'equipaggio e da cosa sia dovuto: una violentissima tempesta sta imperversando, mentre onde alte come case flagellano a più riprese i fianchi della nave.

Ai personaggi sarà richiesto di aiutare l'equipaggio a governare la nave ormai fuori controllo, ma c'è veramente poco da fare.

Tuttavia, una prova di Percezione (CD 12) potrebbe far notare qualcosa a qualcuno dei pg: in lontananza si intravede una luce nell'oscurità, unica fonte di speranza nella situazione disperata in cui il gruppo si trova.

Dall'intensità e dall'altezza sembrerebbe un faro. L'equipaggio riuscirà a indirizzare l'imbarcazione verso la salvezza, ma poco prima di raggiungere il faro uno scoglio perfora la chiglia, causando l'affondamento della nave.

L'acqua gelida penetra nei polmoni dei personaggi, mentre l'oscurità li avvolge. In pochi minuti, perdono i sensi.

Il risveglio

I personaggi (e la creatura) riprendono i sensi su una spiaggia, in mezzo ai detriti della nave e i corpi degli altri passeggeri: sono gli unici sopravvissuti.

Il luogo in cui si trovano è un'isola di dimensioni modeste, al centro del quale svetta un faro diroccato.

L'isola è completamente deserta, non vi è anima viva. Ad accendere il faro per attirare la nave infatti non è stata altri che la creatura ora impersonata da uno dei giocatori.

I giocatori dovranno trovare un modo per scappare dall'isola prima che la creatura li divori tutti, sempre che scoprano la sua presenza.

L'inizio della caccia

Data la natura sandbox ludica della sessione, non vi sarà una vera e propria trama oltre a quella che si svilupperà dal tentativo disperato di fuga dei giocatori e dalla caccia della creatura mutaforma.

Per questo motivo saranno ora riportati luoghi di interesse presenti sull'isola e modi per abbandonarla.

La tana

In una botola nascosta che dà nel seminterrato sotto il faro si trova la tana della creatura: qui i giocatori potranno trovare i resti dei guardiani del faro, divorati dalla creatura da ormai diverso tempo, e un cadavere molto più fresco, in condizioni tali da essere irriconoscibile: si tratta del personaggio originale del giocatore che ora impersona la creatura.

Date un piccolo indizio di ciò che è successo. Un accessorio del vestiario, un segno distintivo scampato allo scempio che è stato fatto del corpo: l'importante sarà non renderlo troppo evidente ma gettare solo il dubbio.

Ovviamente il giocatore della creatura sa cosa si trova in questa locazione, e sarà sua premura evitare che i giocatori lo scoprano: mettetelo al corrente prima di iniziare la sessione.

Oltre che a comprometterlo in caso la tana fosse scoperta, potrebbe essere un rifugio sicuro per la creatura se messa alle strette dai giocatori.

La rimessa

Tra gli scogli dietro il faro si erge una vecchia capanna di legno sbiadita dalla salsedine.

Si tratta di una rimessa per imbarcazioni. Al suo interno i giocatori troveranno una modesta

imbarcazione da pesca manovrabile da poche persone, ma che versa in condizioni pietose.

Per utilizzarla saranno necessarie lunghe riparazioni, legna per sostituire assi marce dello scafo e pece per impermeabilizzarlo.

Le assi di legno si trovano nel magazzino, un edificio poco distante dal faro nel quale sono anche presenti scorte di cibo e acqua dolce sufficienti per qualche settimana di permanenza.

La pece si trova in grossi barili sulla sommità del faro.

Il faro

La torre del faro è vecchia e fatiscente. Una instabile scala a chiocciola conduce alla sua sommità, e al faro vero e proprio.

La lampada è alimentata a pece, e i giocatori la troveranno spenta ma ancora calda per l'utilizzo recente da parte della creatura.

Nel piano immediatamente sotto quello che ospita la lampada si trova una stanza al cui interno sono riposti barili di pece, in quantità sufficiente a tenere accesa la lampada per tre settimane.

Qualora dovesse essere usata per le riparazioni della nave, ne verrà consumata una quantità pari ad una settimana di utilizzo.

L'unico modo per portare i barili fuori dal faro è tramite un montacarichi, che è però fuori uso. Sarà necessario sostituire le corde sfibrate dal lungo utilizzo con corde nuove, reperibili nel magazzino dove si trovano anche le tavole di legno.

Se i giocatori decidessero di utilizzare il faro per provare a farsi avvistare da navi di passaggio invece di provare a riparare l'imbarcazione nella rimessa, tirate un d100 per ogni notte in cui il faro viene acceso, e tenete il conto della quantità di pece consumata.

Su un risultato pari o superiore a 91, una nave mercantile attracherà all'alba.

La creatura

La condizione di vittoria della creatura è quella di lasciare l'isola, ma deve necessariamente nutrirsi di tutti gli altri giocatori per accumulare le energie necessarie ad affrontare il viaggio.

Essendosi nutrita dei guardiani del faro, ha inoltre le competenze necessarie a governare l'imbarcazione nella rimessa, ma non è in grado di ripararla da sola.

Tratti della creatura

Aspetto terrificante. Quando la creatura rivela le sue reali sembianze, mostruose e deformi, i giocatori che la vedono devono effettuare un TS saggezza con CD 15. In caso di fallimento sono spaventati dalla creatura per un minuto.

Mutaforma. Con un'azione bonus, la creatura è in grado di assumere l'aspetto di una delle prede che ha divorato. Finché ne mantiene l'aspetto ne può anche utilizzare tutte le eventuali capacità di razza e di classe riportate sulla scheda.

Rigenerazione. all'inizio di ogni suo turno la creatura recupera 10 PF, a meno che non abbia subito del danno da fuoco nel round precedente.

Divorare. con un'azione la creatura può effettuare un attacco corpo a corpo con una delle sue escrescenze carnose. L'attacco ha la proprietà Portata, +8 al tiro per colpire e infligge 2d6+5 danni necrotici. Quando un bersaglio viene ridotto a 0 PF da questo attacco, la creatura ne divora il cervello e ne aggiunge la scheda al proprio tratto Mutaforma.

La creatura ha 70 PF e 17 CA naturale, in qualsiasi forma essa assuma.

Epilogo

La oneshot termina con la morte della creatura, la fuga dei giocatori, la morte dei giocatori e la

fuga della creatura, o con l'esaurimento delle risorse sull'isola. Nell'ultimo caso la creatura riuscirà a divorare tutti gli altri personaggi nel tempo ed escogiterà un modo per attirare altri sventurati sull'isola per un nuovo tentativo.