

FUTILITY

AVVENTURA PER IL GDR
IL RICHIAMO DI CTHULHU

AUTORE: Nicholas
(nicholas.eyl@gmail.com)

Avvertenze

La seguente avventura è un'opera di fantasia, non intende insultare, offendere, denigrare alcuno.

E comunque, è un gioco.

Le note di approfondimento conclusive provengono da Wikipedia e da siti specializzati (che purtroppo ho perso), se qualcuno si riconosce come autore di tali testi non esiti a contattarmi, provvederò a citarlo o, se preferisce, a rimuoverli.

Le foto sono anch'esse reperite in internet, vale il discorso di cui sopra.

Il titolo dell'avventura è lo stesso del romanzo di Morgan Robertson, "Futility" appunto, del 1898, in cui si ipotizza un incidente molto simile a quello che avverrà poi al Titanic, maggiori informazioni nelle note finali.

Materiale

Per questa avventura non serve materiale aggiuntivo oltre ai manuali classici di CoC.

NOTA

Quest'opera è soggetta alla licenza Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

Questa avventura è liberamente scaricabile e giocabile, è gratuita e tale deve rimanere.
Ripubblicatela pure sui vostri siti se volete, mantenendo l'autore.

Se vi è piaciuta (o anche se non vi è piaciuta) scrivetemi pure senza problemi per farmi sapere le vostre impressioni, mi aiuteranno a scrivere migliori avventure in futuro.

Sunto dell'avventura per il Custode (e qualche consiglio)

“Dategli abbastanza corda e ci si impiccheranno da soli”

regola base di ogni buon Master

L'avventura si svolge nel 1930 circa, **in inverno**, sulla costa est, i personaggi sono giornalisti, investigatori o collaboratori per qualche rivista poliziesco-entertainment, eventualmente anche poliziotti o consulenti della polizia stessa.

L'avventura è la caccia a un misterioso manufatto, un Teschio di Cristallo di chiara origine non umana, l'obiettivo della cerca si verrà a conoscere circa a metà avventura.

L'avventura cambierà quindi volto e i pg andranno in caccia del misterioso personaggio che è arrivato prima di loro (Seman Nevuelle), venendo a conoscenza di un'inquietante verità a proposito di uno dei più grandi disastri del '900, ossia l'affondamento del Titanic.

Seguiranno le tracce del loro sfuggente avversario fino allo scontro finale che, per ironia della sorte, avviene non lontano da dove tutto è iniziato.

Scopriranno inoltre di non essere i soli a sapere del tesoro trafugato, anche l'FBI è a conoscenza del furto e del suo autore, ma si è lasciata ingannare dalla messinscena di quest'ultimo.

Anche un secondo gruppo di persone è a conoscenza del fatto che il tesoro è scomparso, ma farà di tutto per impedire che ciò venga divulgato in quanto è fonte di introiti turistici per il luogo.

L'avventura è strutturata un po' come una caccia al tesoro, ci sono una serie di indizi da scoprire che portano in giro i pg (un po' come tutte le avventure), naturalmente benché ci siano alcuni elementi fissi ai giocatori è consentita la massima libertà, l'avventura è molto investigativa ma non mancano ampie zone dedicate al rpg e interpretazione nonché molta azione.

Il file descrizioni contiene le descrizioni di alcuni dei luoghi visitabili, servono da spunto, ogni Custode sa come è meglio creare l'ambientazione per i suoi investigatori.

Gli handout contengono alcune informazioni aggiuntive reperibili durante l'avventura (diari, scritti etc.) stampateli e dateli ai pg quando serve.

Le parole sottolineate sono le prove per ottenere qualcosa (naturalmente variate i bonus at will, **nota** io ho messo sempre raggirare e convincere per ottenere informazioni, voi basatevi sulla situazione)

Le caratteristiche dei Png sono spesso abbozzati (nel senso che le caratteristiche segnate sono quelle che servono).

Scrivere le caratteristiche dei Png è (almeno per me) la parte noiosa e quindi non troverete il valore di “Storiografia” per il picchiatore del porto, sentitevi ovviamente liberi di gestirli come meglio preferite.

Per il resto, il motore propulsivo dell'avventura dovrebbe essere la ricerca del misterioso Teschio di Cristallo di Teach, questo non è chiaro all'inizio ma lo diventa man mano.

I Pg dovrebbero rendersi conto dell'importanza di tale oggetto, è un passaporto per un articolo giornalistico degno di nota inoltre il resto del tesoro di Teach dovrebbe far gola, sono soldi e fama per tutti!!

Il mistero del Titanic è in realtà marginale, e nessuno crederebbe mai alla storia dei Pg (anche perchè potrebbe benissimo non essere vera, il Titanic è affondato, è stato davvero Neuvelle? O semplicemente doveva andare così nonostante i suoi riti e lui è stato molto fortunato?)

Detto ciò qui credo ci sia una buona avventura (che modesto ☺) ma è solo una sceneggiatura, il film lo fanno gli attori e il regista .

Ancora un suggerimento, l'avventura ha un ambientazione molto cupa inizialmente (inverno della Grande Depressione) e hard boiled, se volete qualche autore di riferimento consiglio Chandler, Elmore e, in misura minore, Banks.

Consiglierei inoltre ai custodi di leggersela tutta prima una volta per prendere dimestichezza. Al seguente blog <http://oneshot-tales.blogspot.it/search/label/Futility> trovate una versione romanzata del primo playtest.

Quindi buona partita e soprattutto, come in ogni cosa che abbia ha che fare con i gdr,

☺ ☺ ☺ *DIVERTITEVI* ☺ ☺ ☺

Nota Importante Quasi ogni situazione, a parte alcune eccezioni può essere risolta sia con combattimento che con l'Rpg adattate le cose liberamente secondo lo stile del vostro gruppo.

Schema Avventura

Ritrovamento di un cadavere nel cemento

Le indagini portano a una setta misteriosa (e al cadavere fuori luogo)

Sgominata la setta si scopre che stavano cercando di recuperare un misterioso Teschio di Cristallo.

Raggiunto il luogo del recupero ci si accorge che il tesoro è già stato trafugato

Indizi portano a un certo Neuvelle

Si seguono le tracce di Neuvelle che: è fuggito in Inghilterra, ha dichiarato che sarebbe tornato con il Titanic e lo si crede morto nel naufragio

Indizi in Inghilterra portano a scoprire che Neuvelle si è invece imbarcato sulla nave gemella (l'Olympic) e ha fatto affondare il Titanic grazie a riti misteriosi

L'Olympic finisce i suoi giorni in uno scalo abbandonato e rimane lì ad arrugginire insieme a n altre barche, l'uomo non scarica nemmeno il tesoro nascosto e si fa assumere come guardiano del luogo, il Teschio di Cristallo ha già minato la sua sanità mentale e aggrega intorno a lui un branco di pazzoidi fanatici che si trasformano lentamente in non vivi tra le lamiere, luogo dello scontro finale...

I Pg raggiungeranno Neuvelle nel suo nascondiglio (non lontano da dove inizia l'avventura) uccidendo lui e la sua setta e recuperando il tesoro.

PARTE I – Portland e zona nord

Scaletta

1929

2 dicembre (omicidio fuori posto)

29 dicembre ritrovamento altro cadavere (Costance Reed)

1930

2 gennaio omicidio Paul Hamly

7-9 gennaio lavori e disegno della madonna

10 gennaio (inizio avventura)

Una madonnina piangente

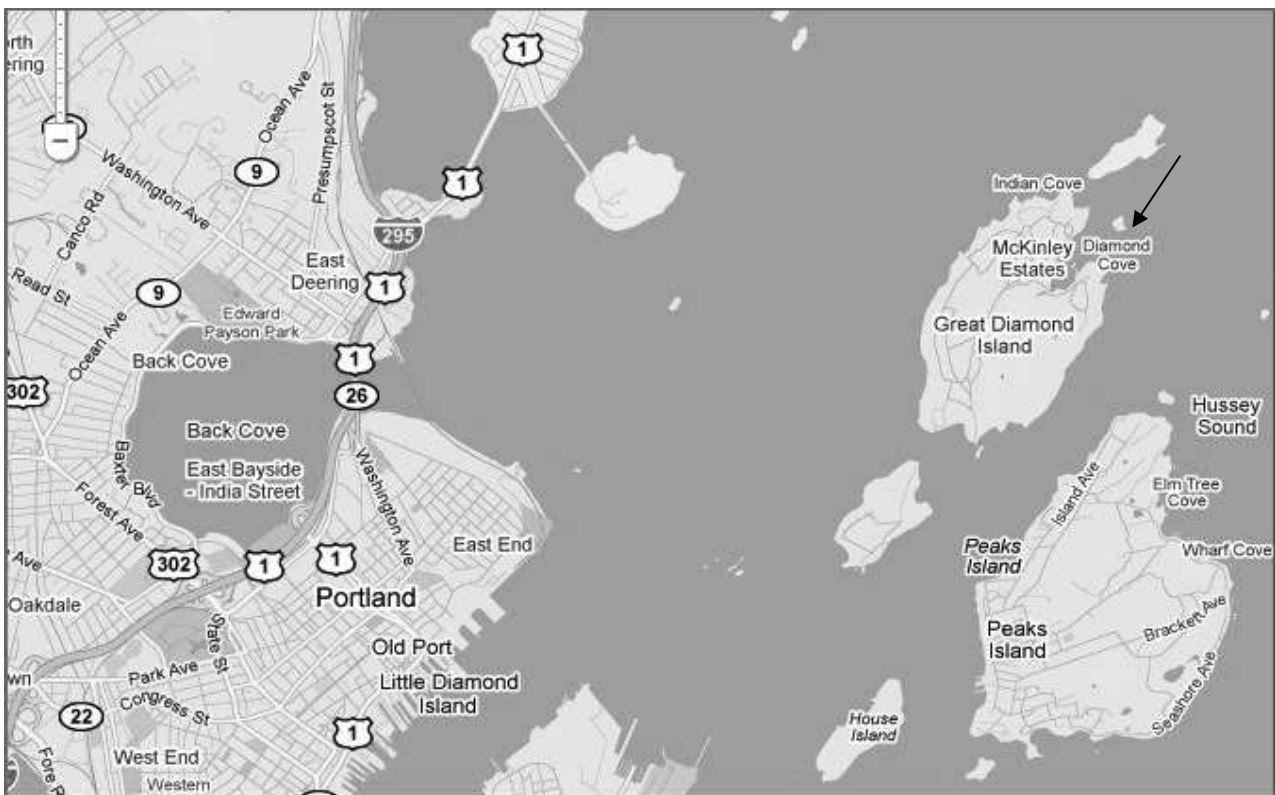
I pg vengono contattati per andare a investigare su un classico caso di cronaca locale buono a riempire le riviste, un'immagine sacra fatta da un artista di strada sembra essersi messa a sanguinare.

Alcuni hanno gridato al miracolo, ma la maggior parte è scettica (chiesa compresa).

In ogni caso i pg vengono mandati per vedere se ne può uscire un articolo.

Diamond Cove (descrizione)

Il luogo della scoperta è il piccolo borgo di Diamond Cove sulla Great Diamond Island



È un piccolo paese di pescatori (siamo negli anni '30) di circa 80 anime, le baracche sono quasi tutte in legno o lamiera, l'oceano e il freddo sono gli unici compagni di queste persone.

Al porticciolo sono ancorate alcuni barconi da pesca con motori a gasolio.

Il villaggio è abitato dalla tipica white trash.

Cosa è successo

Un gruppo di cultisti, attico nella zona nord di Portland (area di Falmouth), sta compiendo sacrifici umani a Padre Dagon, cerca di ottenere i servigi di alcuni abitatori del profondo per esplorare le grotte di Lafitte (vedi seguito) e recuperare l'eventuale tesoro.

Visto che i resti di un omicidio erano già stati scoperti non lontano dal paese (l'avevano buttato in acqua zavorrato, ma le correnti lo hanno riportato a riva facendolo scoprire), hanno deciso di liberarsi di questo cadavere in maniera diversa.

Niente più tuffo nell'oceano, ma visto che uno dei cultisti era stato preso a sostituire uno degli operai incaricati della pavimentazione del piccolo porticciolo di Diamond Cove, ha seppellito il cadavere sotto la pavimentazione appena fatta (lastre di calcestruzzo).

Trasportato il cadavere dentro un sacco di cemento (insieme agli altri sacchi, nessuno ci ha fatto caso) l'ha buttato nello scavo aperto e ricoperto con un po' di terra, la mattina dopo, insieme agli altri operai ha posizionato le lastre, sicuro che il cadavere non sarebbe mai stato ritrovato...

Il giorno dopo, finiti i lavori, il matto del villaggio ha pensato bene di affrescare l'immagine sacra sulle lastre nuove (dice *guidato da un sogno, per dare pace a uno spirito*).

La sera successiva, alcuni pescatori ubriachi hanno iniziato a prendersi a pugni, è spuntato un coltello e il gestore dell'unica bettola è uscito con la pistola in mano per farli smettere, è partito un colpo che ha colpito l'immagine sacra e... questa ha preso a sanguinare!

Il proiettile ha infatti bucato la sottile lastra di cemento e ha fatto sanguinare il cadavere sotto.

Le indagini

- il luogo: sulla lastra di cemento si può vedere il disegno, molto slavato (l'acqua e gli spruzzi del mare hanno rovinato la figura), si vede chiaramente un foro sul cemento (ossevare è stato fatto da un proiettile, impossibile stabilirne il calibro) con intorno una chiazza rossastra e slavata (chimica -10 è sangue umano), ci sono anche alcuni fiori, lasciati lì da qualche precedente visitatore attirato dalla storia.
Osservare in un angolo poco lontano ci sono alcuni badili e un piccone rotto e i resti di alcuni sacchi di cemento.
- le persone: parlando con le persone si possono venire a conoscenza di diversi indizi, considerare che le persone sono chiuse e parlano poco con gli estranei (oratoria, discutere, corruzione)
 - o il disegno è stato fatto due giorni prima del buco
 - o il disegno è stato fatto da Jakob (lo scemo del villaggio)
 - o -10% c'era una rissa in corso tra 3 pescatori Caleb, Ronnie e Jeshua
 - o -20% a sparare è stato Mitchell il barista
 - o ci sono stati dei lavori recenti per pavimentare il molo
 - o gli operai erano di una ditta di Portland la "Weley e Masterson"
 - o sono durati circa 2 giorni

- il corpo: i pg dovrebbero sospettare qualcosa e prima o poi alzare la lastra di pietra per vedere cosa c'è sotto, se qualcuno di loro e poliziotto non c'è problema, altrimenti bisogna intortare i pescatori (o pagarli).

Alzare la lastra non è difficile con gli strumenti adeguati, subito sotto c'è del terriccio lordo di sangue e scavando un po' apparirà il cadavere, un uomo di circa 40 dall'aspetto dimesso e abiti trasandati, capelli neri e pancia prominente da bevitore.

- o il cadavere è poco decomposto, e ha un foro di pistola (medicina è post mortem)
- o medicina è morto da (4 + giorni ritardo pg) giorni
- o medicina -20 causa della morte annegamento
- o osservare ci sono segni di legature
- o osservare -20 incastrata in un scarpa c'è una squama di pesce, azzurra
- o zoologia impossibile stabilirne la specie, non è di sicuro di un pesce comune sulla costa est (infatti è di un abitatore del profondo)

Altri indizi

I pg potrebbero voler sapere qualcosa della rissa, è scoppiata per futili motivi (piccolo contrabbando) ma le risse sono all'ordine del giorno con la depressione e la carenza di lavoro.

Jakob è un ragazzo di circa 25 anni, molto silenzioso, schivo e sfuggente.

I suoi genitori sono morti in mare quando lui aveva circa 4 anni, da quel giorno è curato un po da tutti.

Cercherà di evitare di parlare con i pg (anche scappando per l'isola), se messo alle strette si mette a piangere, in ogni caso non sa proprio nulla, fa spesso disegni e quello dice gli è stato dettato in sogno come molti altri (qualcuno ancora in giro, la maggior parte cancellati dagli elementi).

Falmouth e indagini

I pg dovrebbero quindi indagare, se non lo fanno di loro spontanea iniziativa li spingerà il loro committente (rivista o cmq chi li ha incaricati delle prime indagini), sulle prime consiglieranno di avvisare la polizia (se non lo fanno loro lo fa qualcuno dell'isola).

Il caso viene preso in mano dalla polizia che però non darà nessuna informazione ai pg e anzi li tratterà duramente, prima da sospettati e poi da classici dilettanti allo sbaraglio.

Questo per spingerli a evitare di consultare la polizia in futuro :P

In ogni caso la polizia non scoprirà nulla più di quanto sopra, accerterà inoltre le generalità dell'uomo: Costance Reed, disoccupato e l'indirizzo (Falmouth), notizie che appariranno su un trafiletto il giorno dopo.

Il Paese (descrizione)

Falmouth è un paese di circa 1500 abitanti a 3 ore di macchina da Portland (circa 150 km), la maggior parte delle case sono prefabbricati in legno a poco prezzo, diverse persone vivono in roulotte arrugginite nei due grossi campi a nord della città.

C'è un emporio e alcuni negozietti, nonché diversi bar e bettole.

In generale gli abitanti sono poveri e la depressione ha peggiorato le cose, vivono spesso di lavoretti stagionali, molti d'estate si spostano a fare i braccianti, alcuni sono pescatori ma pochi.

La gente è chiusa, rude, incline alla violenza sebbene non propriamente cattivi, passano le giornate a bere o a perdere tempo lungo le strade quando non hanno un lavoro, e quando ce l'hanno tendono a perderlo in fretta.

Molti vivono di sussidi.

Poco fuori città c'è una segheria ancora in funzione e alcuni capannoni industriali abbandonati. Ci sono anche un paio di appezzamenti di terreno, sono piccoli e non producono granché.

Il paese si trova in una zona abbastanza selvaggia, immerso nei boschi e sulla costa del mare, puoi guidare per ore senza incontrare anima viva o civiltà.

Gli uomini del mare

In città è attivo un culto esoterico, dedito a Padre Dagon, il gruppo "Gli Uomini del Mare" è composto da una decina di persone e fa base in una bettola ai margini della città il "Roxy bar". Gli adepti sono perlopiù degli sbandati che vedono il gruppo più che altro come un modo di proteggersi l'un l'altro e come copertura di contrabbando e spaccio di alcolici, nonché qualche rapina di tanto in tanto nelle case di Portland.

Sono tutti uomini violenti, la maggior parte con precedenti, in città vengono considerati attaccabrighe (anche se non più degli altri) ma hanno comunque diversi agganci con il tessuto sociale.

Il culto ha mantenuto un basso profilo, qualche animale sgozzato, qualche cerimonia, solo da qualche tempo il gran sacerdote è venuto in possesso di alcune informazioni e ha deciso di tentare il salto di qualità.

Ha scoperto dell'esistenza di un misterioso Teschio di Cristallo nel tesoro di Teach e sta evocando Abitatori del Profondo affinché glielo riportino, per farlo ha dovuto passare ai sacrifici umani. I suoi uomini hanno visto le creature e sono terrorizzati, ma parte questo il gruppo non è né fanatico né coeso, messi alle strette diversi abbandoneranno o denunceranno il sacerdote, solo 3 o 4 saranno abbastanza fedeli da battersi per lui oltre ogni ostacolo (ma tutti mai fino alla morte).

Il gruppo dispone di un autocarro scoperto in cattive condizioni, 4 uomini possiedono armi da fuoco, gli altri coltelli o armi improvvisate.

I riti si tengono in una rimessa abbandonata che da sul mare a circa 20 min di macchina dalla città (15 km).

Hanno a disposizione un camioncino Ford con il cassone scoperto.

Nella piccola rimessa sarà facile trovare del cemento buttato a terra (abbastanza da riempire un grosso sacco, infatti ci hanno messo dentro il cadavere).

Thomas O'Haley, padrone del Roxy e gran sacerdote
 Hornby (visto con Paul Hamly la prima vittima)
 Robert Axman (si è sostituito a uno dei lavoratori per occultare il cadavere)
 Clem Donovan (pedinatore)
 Jhon "Zip" Cluster (pedinatore)
 Carl e Jack Ramiero (i fratelli Ramiero)
 Jod Line
 Sonny DeMaio
 Ethan Bilk

Le statistiche si riferiscono al fatto che si aspettino un attacco o che lo vogliano fare, se no le armi non avranno altri colpi oltre che quelli nel caricatore.
 Tutti inoltre hanno almeno un coltello da 1d4 con 35%.

nome	pf	Arma	%	danni	Caricatore	colpi	Note (danni particolari)
Thomas O'Haley, gran sacerdote	15	Automatica Cristal .38	40	2x1d10	I I I I I I I I	1 caricatore	
Hornby	13	Coltello	50	1d4+2			
Robert Axman	16	Spranga	45	1d6+1d4			
Clem Donovan pedinatore	12	Coltello	35	1d4+2			
Jhon "Zip" Cluster pedinatore	13	Coltellaccio	40	1d6+1d4			
Carl Ramiero	14	Carabina .30	35	1x2d6 (50m)	I I I I I I I	5 colpi	
Jack Ramiero	15	Doppietta	65	1 o 2 2d6 (10m)	I I	6 colpi	
Jod Line	11	Revolver .38	35	2x1d10	I I I I I I I	10 colpi	
Sonny DeMaio	13	Automatica (.32)	30	3x1d8	I I I I I I I I I	1 caricatore	
Ethan Bilk	14	Martello	45	1d6			

- Il Roxy Bar (descrizione)

È il classico bar statunitense, lungo bancone in legno, fusti di birra (che non era illegale, solo i superalcolici lo erano) bottiglie di cedrata e cocacola, un'ampia sala con tavoli e sedie di legno, sulle pareti foto di grossi pesci pescati, la testa di un orso e delle mascelle di uno squalo, nonché un'ancora.

Il posto è sporco, fumoso e maltenuto, un paio di ragazze discinte completano il quadro (fanno le cameriere ma non sanno nulla in più odiano la clientela in quanto violenta e volgare).

Due porte dietro al bancone conducono alla cucina e da lì a un piccolo magazzino, la seconda porta al bilocale di Thomas O'Haley, il proprietario, quando è al bancone ha sempre una doppietta carica. Dal bilocale si può scendere a un sotterraneo dove c'è il "tempio" ossia una sala quadrata con un leggio, un pentagramma iscritto in un cerchio, diverse candele e tracce di sangue animale un po' ovunque.

Qui è possibile trovare il diario del gran sacerdote con le sue scoperte recenti a proposito di Teach (il Teschio di Cristallo e il condotto subacqueo per accedervi **HD**) e un trattato su Padre Dagon (san 0/1 mdc +3%) dove ci sono i riti per evocare e controllare un abitatore del profondo (che coinvolgono l'affogamento rituale di persone (**HD**)).

Le indagini

La vittima: Costance Reed

La vittima era un uomo di 55 anni, disoccupato da 2 anni (lavorava in un cementificio non lontano da Falmouth che ha chiuso).

Viveva di espedienti ed era un noto alcolizzato.

Non era violento, anzi molto tranquillo, un po' scroccone, ma non dava fastidio ad alcuno, non aveva amici né relazioni di altro genere.

Tutte queste informazioni possono essere recuperate parlando in giro era scomparso da (6 + giorni ritardo pg) giorni, ossia da 2 giorni prima di essere seppellito sull'isola.

In ogni caso, gusti, abitudini e situazione di CR sarebbero state note solo dopo una lunga osservazione oppure abitando direttamente a Falmouth

Altre vittime

Con un biblioteconomia nell'emeroteca locale, e/o parlando in giro, si può venire a scoprire che la zona è stata oggetto di altri 2 macabri ritrovamenti.

Il primo risale a circa una settimana prima che fosse ucciso CR, un uomo (Paul Hamly) fu ritrovato sulla spiaggia, la polizia accertò che l'uomo era annegato, il secondo vedi "una vittima fuori posto". Ulteriori indagini (reputazione o legge) presso lo sceriffo di Falmouth porteranno i seguenti indizi:

- l'uomo aveva segni di legature pre e post mortem, quelle post potrebbero essere state usate per zavorrarlo a qualcosa e buttarlo a mare
- si sospetta che l'uomo sia stato annegato e poi in un secondo momento buttato a mare (ipotesi delle legature successive)
- nei polmoni c'era sia acqua marina ma piena di impurità compatibile con acqua molto sporca, e frammenti di legno e ruggine (il luogo dell'annegamento rituale è la vecchia rimessa che dà sul mare), questo corrobora la tesi che sia stato gettato in mare successivamente
- probabilmente i criminali intendevano occultare il corpo in mare, ma la totale inesperienza e la presenza di forti correnti ha fatto sì che il cadavere tornasse a riva poche ore dopo

Altre informazioni su PH riportano che era un nullafacente, disoccupato di 45 anni, anche lui senza veri amici o relazioni (profilo simile a CR), negli ultimi giorni sembrava avesse un affare in ballo con un certo Hornby (uno della cricca che cercava di attirarlo per il rito, se interrogato dirà che doveva fargli ripitturare casa).

La Weley e Masterson

La sede dell'azienda è Portland, si occupano di commesse statali legate ai lavori pubblici. Sono stati ingaggiati dopo aver vinto una gara di appalto. La ditta dispone di circa 30 dipendenti ma si appoggia molto a ditte locali.

- I lavoratori

Il lavoro lo hanno fatto di persone, e non hanno problemi a indicare i 4 operai incaricati:

Eric Deer

Jacob Uwe

Mike Longan

Robb Mitchell

Sono tutti operai della zona circostante, Robb è stato assunto da poco, vive da poco in questa zona e per ora alloggia a Falmouth in una casa roulotte dove i prezzi sono bassi, Jacob aveva bisogno che qualcuno lo coprisse perché ha una tresca con una cameriera e Robb, volenteroso ha detto che avrebbe chiesto ai suoi vicini disoccupati, si è presentato subito Robert Axman, uno della cricca degli uomini del mare che ha visto una buona scusa per occultare il cadavere (senza sapere che il lavoro sarebbe stato fatto su un'isola, ma ormai era lì e lì l'ha messo).

Dai registri risulteranno che hanno lavorato sempre loro (mentre Axman in realtà sostituiva Jacob). Se pressati (legge, corruzione, minacce) diranno la verità ma pregheranno di non avvisare il padrone.

Robb conosce poco Axman, sa quale è la sua roulotte e che spesso bazzica il Roxy Bar ma nulla più.

Ricordano che era un tipo silenzioso e un lavoratore discreto.

- I registri

I lavori sono durati 2 giorni, (contabilità le carte sono in regola, contabilità a quanto pare manca un sacco di cemento: 20 all'andata 4 al ritorno ma il consumo dichiarato è di 15, uno infatti è stato sostituito da un sacco con dentro il cadavere).

Una vittima fuori posto

Durante le loro indagini i pg dovrebbero venire a conoscenza anche di un altro fatto, circa un mese prima vi è stato un ritrovamento in una fattoria abbandonata a circa 50 km nord di Falmout, un uomo è stato trovato semi-macinato all'interno di un trita-alberi.

L'uomo senza ne documenti, ne segni distintivi è stato dichiarato un vagabondo, ucciso probabilmente da altri disperati, il luogo del ritrovamento è circa 10 km a sud dei vecchi docks abbandonati, dove ci sono diverse navi in attesa di essere demolite, il luogo è spettrale e un solo vecchio fa da guardiano.

Il vecchio altri non è ce Seman Neuvelle, ritiratosi qui con i resti dell'Olimpus a vegliare il suo tesoro, ma questo i pg lo scopriranno solo alla fine.

A questo punto, il Roxy Bar

A questo punto i pg dovrebbero avere già diverse informazioni che puntano ad alcune persone (il lavoratore che si è aggiunto all'ultimo, l'ultima persona vista dalla vittima).

I nomi possono dirgli poco ma se chiedono in giro entrambe sono conosciuti come poco di buono e esponenti del Roxy Bar, insieme ad altra gente poco raccomandabile.

Di qui in poi le vie possono diventare le più varie, i pg potrebbero voler fare un'incursione notturna, seguire i membri durante le loro spedizioni etc.

Bisogna quindi tener conto di cosa faranno gli uomini del mare e regolarsi in base a cosa fanno i pg.

Le azioni degli uomini del mare

- pedinamento

Sostanzialmente il gran sacerdote ha ordinato di tenere un basso profilo visto il ritrovamento del cadavere, il fatto che ci siano i pg in giro a far domande lo metteranno sul chi vive.

Come prima cosa ordinerà a 2 dei suoi pisciotti Clem Donovan e Jhon "Zip" Cluster di tenere d'occhio gli spostamenti dei pg ma di non ingaggiarli.

I pg possono accorgersi di essere seguiti tramite tiri di osservare possono cercare di sottrarsi tramite nascondersi, ma finchè rimarranno in città i due prima o poi li ritroveranno e ricominceranno a seguirli.

I pg potrebbero provare a fermare il pedinatore, a parte che è estremamente difficile che si faccia catturare i pg non ricaverebbero molto (se proprio alle strette dirà che li voleva borseggiare) e rischiano di inimicarsi diverse persone in città.

In alternativa possono contropedinarlo e vedranno che dopo una giornata si ritrovano al Roxy Bar.

- *intimidazione*

La seconda fase è cercare di intimidire i pg, le azioni sono diverse, la prima è la classica lettera anonima con scritto di lasciar perdere le indagini (**hd**), quindi i pg, meglio quando sono separati, saranno avvicinati da 4-5 teste calde del Roxy che gli faranno capire che è meglio se lasciano perdere, uno di loro solleverà la giacca facendo vedere il calcio di una pistola

- *aggressione*

Terza fase cercheranno attivamente di liberarsi dei pg con un agguato o magari cercando di mandare fuori strada l'auto dei pg con il furgone del Roxy.

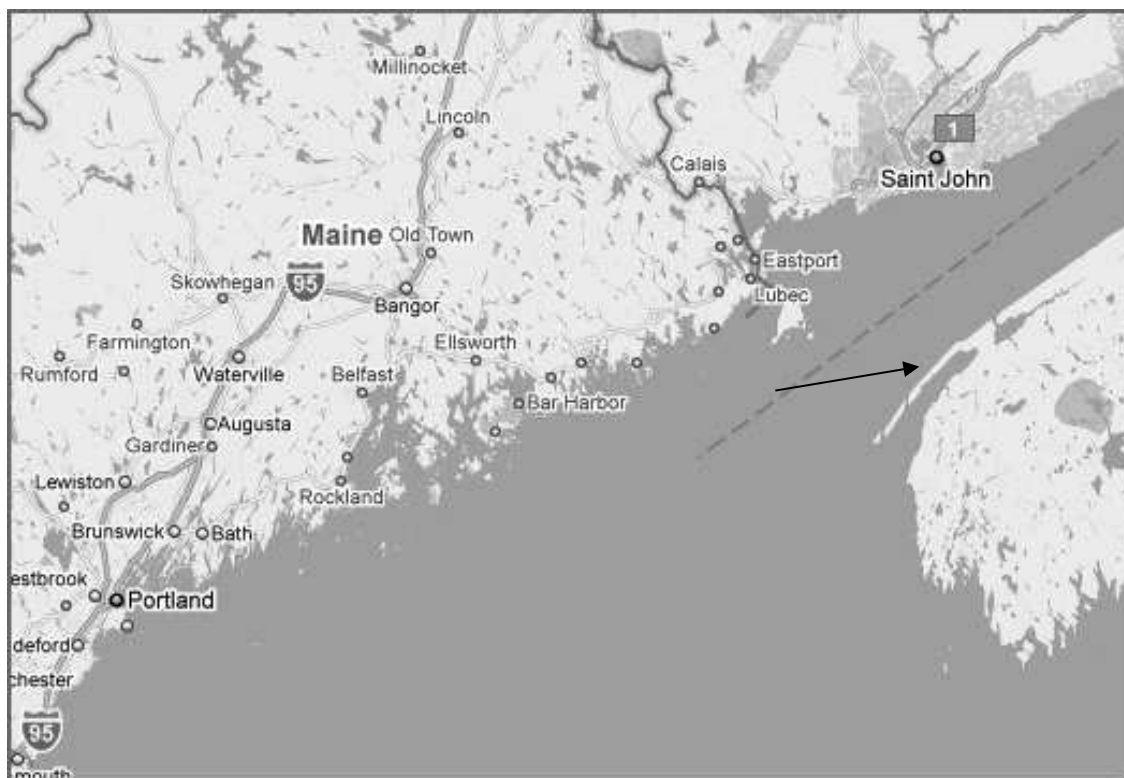
In ogni caso, se i pg non sono prudenti e circospetti, presto metteranno in allarme il club che aumenterà le misure protettive.

Chiedere aiuto alla legge si dimostrerà, ovviamente, una perdita di tempo.

I pg dovrebbero in un modo o nell'altro penetrare il Roxy e scoprire il sotterraneo con i libri, gestite come meglio credete la cosa ma fatene venire fuori un bello scontro.

Da qui la loro curiosità dovrebbe essere stuzzicata al fine di recuperare loro il Teschio di Cristallo.

PARTE II – Canada – Terranova



In questa seconda parte i pg dovranno avvantaggiarsi delle informazioni trovate per mettere le mani sul tesoro di Teach nascosto (si dice) in una grotta vicino a **Sand Cove**, nella cosiddetta "Pirates Bay".

Il luogo è ben conosciuto, nonché meta turistica di un certo rilievo (non di massa, in quanto non esisteva ancora, ma alcuni appassionati amano andare in quei luoghi sulle tracce della leggenda e il turismo non fa che crescere, sebbene lentamente, di anno in anno a dispetto della crisi).

Nel 1911, l'avventuriero Seman Nevuelle, con una rivoluzionaria pompa a vapore, riuscì a immergersi fino a raggiungere la zona del tesoro, dichiarò che stava compiendo uno studio sulle grotte e sulle maree e quando ci si accorse che non era così era già troppo tardi.

L'allora sindaco avvisò l'FBI, che diede la caccia a Seman il quale, messo alle strette si imbracò sull'Olympic e fece rotta verso l'Inghilterra, dove attuerà il suo piano per far perdere le tracce per sempre.

Quindi l'Fbi sa del furto del tesoro o di parte di esso, solo alcuni agenti di alto livello e non lo riveleranno mai, alcuni maggiorenti della città sanno del segreto ma vogliono tenerlo nascosto per evitare che cali il flusso dei cercatori di tesori.

Costoro cercheranno anche di far sì che i pg non scoprano del furto, e sono disposti a spingersi molto oltre...

Sand Cove e il tesoro maledetto (descrizione)

San Cove è un paesello di circa 300 persone, è estremamente turistico, e d'estate ci sono sempre molti visitatori, le case sono in legno e hanno colori vivaci, il clima ovviamente è molto freddo, essendo inverno i visitatori saranno pressoché nulli.

Si arriva da Lubec tramite traghetto, o in macchina ma la strada è estremamente lunga e tortuosa.

Le persone sono abituate ai visitatori e non faranno problemi a dare informazioni sul luogo, sono tutti abbastanza benestanti e orgogliosi della loro cittadina. Raccontano del tesoro e dei pirati e della supposta maledizione.

Nel paese c'è un piccolo spaccio, 4 alberghi con ristorante e bar (di cui solo uno aperto d'inverno) e una tavola calda, c'è inoltre un piccolo museo dedicato alla pirateria.

Le informazioni

Parlando in giro, visitando il museo o comprando libri nel relativo bookshop si possono avere le seguenti informazioni:

- si dice che Teach seppellì qui il suo tesoro nel 1718, prima di essere catturato e ucciso
- si dice che una maledizione protegga il suo nascondiglio, impossibile svuotarlo dall'acqua e le correnti sono troppo forti per immergersi
- ci sono stati 5 tentativi di recupero nel 1801 (sped. Sinclair), 1826 (sped. Rodmoore), 1834 (sped. Wintess), 1895 (sped. Massachusset Museum) e 1902 (sped. Talbot), tutti terminati con fallimenti, durante i primi due morirono 4 uomini e nel 1902 un sommozzatore munito di scafandro non fece mai ritorno, i cavi furono tirati su tranciati, tutte le spedizioni riportarono solo qualche moneta d'oro incastrata negli strati alti **nota** (non si fa riferimento alla spedizione della fine del 1910 quella di Neuvelle)
- la ricerca del tesoro porta sfortuna, oltre ai morti nelle spedizioni ufficiali, tra il 1911 e il 1912, 2 cacciatori di tesori sono scomparsi misteriosamente (uccisi dal gruppetto, il primo George Linnel voleva scrivere un libro secondo il quale non c'era nessun tesoro, il secondo, Matt F. Holt era un investigatore privato che cercava Neuvelle per una frode assicurativa e faceva domande in giro, i cadaveri sono sepolti nei boschi e lo sceriffo ha insabbiato le indagini)
- **se chiesto esplicitamente**, qualcuno si ricorda la spedizione del 1910 ma aveva carattere scientifico e non era interessata al tesoro, solo a rilevamenti geologici lungo il pozzo

La società turistica di Sand Cove

La società turistica è un club di persone che si occupa di gestire al meglio e migliorare le entrate del turismo.

All'interno del gruppo ci sono alcune persone che sanno la verità sulla spedizione Neuvelle (ossia che ha rubato il tesoro, anche se non sa cosa ha rubato, lo sanno perché alcuni di loro lo hanno visto fuggire dal luogo del misfatto con diverse casse e sacchi e abbandonare la spedizione).

Queste persone, sono in tutto una mezza dozzina e comprendono il sindaco del paese, sono ben decisi a non perdere la loro fonte di introiti, se si sapesse che il tesoro è stato rubato nessuno verrebbe più a cercarlo!

Per loro questa cosa è diventata una specie di ossessione e essendo anche i maggiorenti, e avendo dalla loro lo sceriffo, si sentono impunibili.

Con gli anni, sempre più affascinati dalla mistica di Teach hanno lentamente dimenticato quale è il confine del vivere civile e si sentono come "investiti" dalla missione di proteggere il tesoro. (l'influenza del Teschio di Cristallo quando era ivi sepolto può aver menomato la psiche di molti nei dintorni...)

Di conseguenza faranno di tutto per evitare che la notizia trapeli, hanno diversi agganci in città, essendo dei notabili di un certo livello e li useranno per tenere d'occhio i pg.

La prima cosa sarà che il guardiano del pozzo avviserà dell'arrivo dei visitatori, soprattutto se fanno domande strane o si comportano in maniera da attirare l'attenzione, se sono venuti in macchina appunterà la targa e cercherà di scoprire i loro nomi e dove alloggiano, in ogni caso non insisterà troppo.

Quindi i 6 si attiveranno per capire dove dormono i pg e cosa fanno.

- l'agguato

La seconda mossa sarà attendere i pg quando usciranno dalla loro esplorazione dal pozzo, appostati sopra la scogliera che domina l'ingresso della grotta spariranno ai pg con dei fucili, standosene nascosti dietro le rocce.

Se i pg rispondono non rischieranno troppo e si daranno alla fuga su una macchina dopo aver reso inservibile quella dei pg.

- arresto

Lo sceriffo provvederà ad arrestare 1 o più pg con qualche scusa, prove di legge potranno far capire l'inconsistenza dell'accusa ma lo sceriffo è irremovibile (anzi se gli danno un pretesto ne approfitterà per sparare), ovviamente dopo un paio di giorni dovrà rimettere i malcapitati in libertà per assenza di prove.

- corruzione

Se le strade precedenti non hanno dato effetti, e nessun pg è morto e quindi è ancora possibile un dialogo, uno dei sei avvicinerà i pg, gli racconterà lo stretto indispensabile e comprerà il suo silenzio per 2000 \$, se i pg chiedono di più chiederà un po' di tempo, poi stabilirà il luogo dell'incontro e cercherà di ucciderli in un agguato insieme con i suoi complici

I 5 personaggi sono:

Horn Sandell – sindaco (pf 13, pistola 40% fucile 40%, automatica cal 22, 1d6, 3/r, 7)

Tim Lewis – proprietario del principale albergo (pf 14, pistola 20%, fucile 40%, automatica cal 22, 1d6, 3/r, 7)

Russell LeRoy – proprietario dello spaccio (pf 15, pistola 20%, fucile 40%, revolver .32, 1d8. 3/r, 6)

Jean Palacio – sceriffo (pf 16, pistola 70%, fucile 70%, rev .45 1d10+2, 1/r, 6)

Aaron Conrad – responsabile del museo (pf 10, pistola 20% fucile 20%, non ha armi)

Di norma non sono armati a meno che la situazione diventi calda allora andranno in giro con le loro pistole, sono tutti cacciatori tranne Aaron, quindi hanno anche un fucile se serve.

Armi, per l'agguato fucili lee-enfield dan 2d6+4, ½ colpi round, caricatore 10, portata 100 m, giubbotti per la caccia in cuoio duro 1 pt armatura

Il sindaco e lo sceriffo tengono assieme il gruppo e sono i più violenti, a seguire i due proprietari e da ultimo Aaron che è solo uno studioso e non prenderà parte ad azioni violente, inoltre è il più probabile che tradisca se messo alle strette dai pg, pur chiedendo protezione dallo sceriffo e dal sindaco.

Il gruppo potrebbe anche decidere di uccidere uno dei suoi se pensa che stia per tradire, ma questo porterà a un rapido sfaldamento.

Nell'ufficio del sindaco è conservato un cassetto un memoriale con la storia del furto, i dati della missione estrattiva e informazioni sul gruppo e sul perché lo hanno fondato.

Il papello riporta di come diedero il benvenuto all'ennesimo gruppo estrattivo, convinti che non sarebbero riusciti a estrarre nulla e avrebbero rinfoltito la leggenda, al contrario però una sera, il guardiano del capanno che li teneva d'occhio ha visto riemergere uno dei due con alcuni grossi scrigni, si è sbrigato ad avvisare lo sceriffo ma quello ha infilato la roba in macchina ed è fuggito.

Hanno avvisato l'FBI facendo pressioni, sia loro che l'FBI sospettavano ci potesse essere qualcosa di grosso la sotto.

Quando poi la caccia non è andata a buon fine hanno fondato questo gruppo per far sì che il segreto rimanesse per sempre e che nessuno sapesse mai che il tesoro era già stato trovato...
pian piano la cosa gli ha preso la mano.

Ci sono anche i dettagli degli altri due omicidi (vedi indizi)

Il pozzo Teach

Il pozzo si trova a circa 3 km dal paese, si presenta come un lago circolare del diametro di circa 30 metri, la forma è come di un imbuto, al centro del lago parte il pozzo vero e proprio, del diametro di circa 4 metri che scende nell'oscurità.

Il pozzo è molto profondo, circa 250 m assolutamente impraticabile per le attrezzature del tempo, per quanto strano, la sua conformazione è naturale (sebbene i pg possano pensare quel che vogliono).

L'intero sito è recintato da una rete di metallo alta 2 metri, l'unico accesso è presso la biglietteria che dà sul lato strada.

C'è sempre un guardiano presente, armato di pistola, e un cane.

Il biglietto costa 0.50 \$, di solito permette una visita guidata del sito in cui si raccontano leggende e dati storici, ma essendo inverno il guardiano dirà loro solo di uscire la sera quando chiude.

Qui non si può scoprire nulla di interessante, su uno dei lati del lago ci sono ancora le attrezzature dell'ultima spedizione, i macchinari si stanno arrugginando tra le sterpaglie e in estate saranno buttati via.

L'acqua del lago è piena di detriti terrosi, sott'acqua la visibilità è di appena 1 metro, ci sono forti correnti che rendono difficoltoso anche solo attraversarlo a nuoto, cosa comunque vietata.

L'entrata nascosta

L'entrata scoperta dagli abitatori del profondo si trova in realtà a 2 km di distanza, nei pressi di una scogliera semi sommersa, un lungo condotto invaso dall'acqua di mare, con alcune zone d'aria, arriva fino al luogo in cui Teach ha nascosto il tesoro.

Il passaggio è stretto, tortuoso, con deviazioni cieche e angoli improvvisi, è praticamente impossibile girarsi mentre si è dentro se si ha equipaggio da sommozzatori.

Inoltre è cosparso di rocce taglienti che possono fare danni alle attrezzature (e ai pg).

Nota le attrezzature possono essere acquistate anche in paese

Rendeteglielo estremamente difficoltoso, lungo e pericoloso, compiuto in acqua gelida (e le mute degli anni 20 erano ben diverse dalle nostre...) le bombole si potrebbero danneggiare, inoltre gli anfratti sono regno di polipi e murene, e, se siete stronzi, anche di qualche barracuda.

Il suo attraversamento non dovrebbe durare meno di 20 - 25 min .

Considerate che le bombole del tempo non durano più di 1 ora, inoltre bisogna considerare i tempi di decompressione, i pg vorranno fare più giri ma voi bloccateli facendogli capire che il tunnel è fragile e che potrebbe crollare bloccandoli da un momento all'altro (...ma se è lì da 50 anni! Si ma nuotandoci dentro si creano vibrazioni pericolose etc. etc.).

L'ideale sarebbe concedergli un giro veloce all'inizio e la max un altro giro un po' più organizzati, ma dovrebbe essere sempre una corsa contro il tempo (aria), anzi una bella fuga con le bombole di qualcuno che finiscono a metà tunnel e deve farsela a fiato o aiutato dagli altri.

La grotta

Il condotto termina in una specie di lago sotterraneo, decisamente più in alto della fine del pozzo di Teach, bisogna immaginare il tutto come una specie di sifone, il pozzo di Teach si riempie d'acqua a causa della vicinanza con il mare, dal fondo risale una specie di pozzo parallelo (in realtà terreno molle che fa traspirare l'acqua non vi è un pozzo vero e proprio) che si ferma circa un quarto dell'altezza (60 m sotto terra), lì è dove effettivamente Teach nascose il tesoro.

L'antica apertura è crollata nel tempo e ad oggi l'unico modo di entrare è tramite il condotto. Nevuelle, a conoscenza di più cose degli altri (non si sa bene perché), scese con la sua spedizione fino a circa 60 metri nel pozzo e da lì aprì una strada trasversale alla grotta. La sabbia estremamente molle fece crollare quasi subito il condotto aperto e Nevuelle ebbe pochissimo tempo per intascare tutto e fuggire, lasciando quindi diverse tracce nella grotta.

La grotta in se è un vasto lago sotterraneo completamente pieno d'acqua (non ci sono spazi con aria o asciutti), l'acqua è torbida e la visibilità bassissima a causa delle correnti che smuovono la sabbia. L'intera grotta è larga circa 50 m di diametro e fonda un 30 m, è una specie di ellissoide.

Il tesoro è ovviamente sul fondo.

- *Cosa c'è sul fondo (tiri di cercare)*

Sul fondo c'è di tutto, fate spaventare un po' i pg, soprattutto considerando che le loro bombole hanno durata limitata e che la visibilità, anche con le torce più forti, è di massimo un metro a causa della sabbia in sospensione, in ogni caso:

- alcuni resti di legno, probabilmente ti un carretto o simili, semisciolti dall'acqua
- una vecchia bandiera pirata
- un cannocchiale arrugginito (ma antico 300 \$)
- i resti ricoperti di sabbia di uno scafandro, con dentro un cadavere decomposto (ultima spedizione, lo scafandro e l'occupante, depositatisi sul fondo del pozzo sono stati spinti su dalla pressione attraverso la terra molle fino alla grotta)
- alcuni pezzi di plastica gialla con la scritta "spedizione scientifica Nevuelle" (magari a pezzi da ricomporre)
- alcuni attrezzi di acciaio (fiocina, piedi di porco) e una bombola vuota, tutti con numeri di serie riconducibili alla spedizione Nevuelle
- il cadavere decomposto di un sommozzatore nella sua muta, con una fiocina piantata in pancia, la targhetta riporta "Martin Morat" (vedi indizi)
- uno scrigno semichiuso, il lucchetto è stato fatto saltare con qualcosa, lo scrigno è vuoto, intorno ci sono alcune antiche monete d'oro (2d10, 15\$ cadauna)
- uno scrigno più piccolo, con un fondo di raso rosso zuppo d'acqua e le dimensioni esatte per contenere un Teschio di Cristallo
- ... i nemici!!!! XD

- I nemici

In questo luogo dimorano gli antichi compagni di Teach, che lui ha gentilmente ammazzato dopo aver sepolto il tesoro.

Va da se che sono diventati zombi d'acqua.

Cadaveri decomposti che spunteranno all'improvviso attraverso la cortina di sabbia afferrando i pg, mordendoli, trascinandoli sul fondo, strappando loro maschere e tubi delle bombole!!!!

Appaiono con vestiti sbrindellati (magliette e calzoncini corti) e i capelli che fluttuano nell'acqua torbida.

Zombie d'acqua (6) pf 15, graffiare/mordere 35% danni 1d6+1d4, san 1/1d6

Non sono particolarmente ostici ma ricordo che i pg non hanno armi da fuoco (e che sono sott'acqua, basta poco per perdere bombole o danneggiarle), conviene che si facciano vivi all'ultima spedizione per far fuggire i pg, se riescono li inseguono e i pg potrebbero vedersi costretti a far crollare il cunicolo.

PARTE III – Inghilterra - Sulle tracce di Neuvelle

In questa parte i pg metteranno assieme ciò che sanno su Neuvelle e la sua spedizione, verranno a conoscenza degli atti ufficiali (Neuvelle è morto sul Titanic) e anche sul suo complotto per cambiare le navi.

Il complotto di Neuvelle

Ecco come è andata, messo alle strette in America dalla caccia dell'FBI, Neuvelle si imbarca con il tesoro sulla Olympic e fa rotta verso l'Inghilterra e intanto studia il suo malefico piano. Arrivato in Inghilterra non scarica nemmeno il tesoro, sa che l'Olympic partirà di lì a poco per il suo ultimo viaggio, e intende risalirci.

Dinanzi alle richieste di estradizione degli Stati Uniti, afferma pubblicamente e in diverse occasioni che tornerà negli USA e si sottoporrà al processo e riporterà con sé ciò che ha trovato.

NOTA sia i giornali che le richieste si riferiscono al fatto che Neuvelle si sia impossessato di antichi manufatti indiani, è la storia di copertura dell'FBI e a Neuvelle va benissimo che si creda quello.

Quindi afferma diverse volte che tornerà con il Titanic, nel suo viaggio inaugurale. Il giorno della partenza si fa fare diverse foto da un complice mentre sale sulla scaletta del Titanic, ma in realtà non è il Titanic, è l'Olympic!

Neuvelle risale sull'Olympic, che è praticamente identica, ha l'accortezza di far vedere in una foto un pezzo di giornale che si può far risalire alla data di partenza del Titanic (le due navi partirono lo stesso giorno, anche se a orari diversi, **indizio**) e in tutte le foto evita accuratamente di inquadrare il nome della nave.

Ha comprato un biglietto per il Titanic e risulta quindi sulle liste (non c'è sull'elenco dei passeggeri, ma tale elenco in fondo al mare con il Titanic) e un secondo per l'Olympic (**indizio**).

L'Olympic semi-vuoto conclude il suo ultimo viaggio e poi viene trainato ai pontili sopra Portland, e poco dopo Neuvelle, ormai creduto morto insieme al suo tesoro, si fa assumere come guardiano del luogo e continua a studiare il teschio e a creare il suo culto...

Il Titanic affonda, grazie a un rito di Neuvelle e all'aiuto del teschio magico, un rito potente che per inciso lo rende pazzo (oppure affonda e basta ma Neuvelle crede di averlo fatto lui).

Le Indagini

I pg dovrebbero essere in possesso dei seguenti indizi provenienti dal gruppo operante da Sand Cove (ottenute con le buone o con le cattive):

- C'è stata una spedizione misteriosa
- La spedizione era capitanata da un certo Neuvelle
- Neuvelle ha trovato il tesoro (sebbene non si conoscano gli oggetti nello specifico, ma dal diario dei cultisti sanno che uno degli oggetti è il teschio)
- Neuvelle è scappato

Altre informazioni aggiuntive sempre dalla stessa fonte.

- sono stati avvisati i federali, che hanno passato la cosa sotto silenzio e cercato di catturare Neuvelle
- esiste una storia di copertura del fattaccio

Federali / polizia

Richieste in queste sedi otterranno molto poco (per non dire nulla) se citato il caso vero nessuno sa nulla, se citata la storia di copertura diranno che il caso è chiuso, hanno fondate prove per credere che il colpevole sia morto del naufragio del Titanic di vent'anni prima.

Martin Morat – Seman Neuvelle

I pg dovrebbero avere 2 nomi su cui lavorare, il primo e principale è Sam Neuvelle, le seguenti informazioni sono disponibili in emeroteche e biblioteche di un certo spessore (i fatti sono di 20 anni prima) biblioteconomia.

- un giornale riporta che la spedizione Neuvelle effettuerà delle ricerche scientifiche sulla roccia calcarea vicino a Sand Cove, la notizia è della fine del 1910
- pare che il signor Sewman o Selman Neuvelle abbia delle nuove macchine per le immersioni
- in un'intervista lui e il suo socio Martin Morat dichiarano di non sapere se il tesoro o la maledizione esistano ma che comunque non è di loro interesse
- la spedizione si interrompe circa 3 mesi dopo, i due semplicemente scompaiono lasciando i macchinari lì a parte il loro autocarro
- poche settimane dopo un mandato di cattura è spiccato contro Neuvelle e Morat per probabile furto di antichi resti indiani
- un paio di mesi dopo c'è la notizia che Neuvelle è in Inghilterra
- - 30% una piccola notizia di un trafiletto riporta che Neuvelle tornerà negli USA con quello che ha trovato per sottoporsi al processo (e settimane dopo le notizie che è in Inghilterra).
- Non ci sono ulteriori notizie
- Legge rubare anticaglie indiane non è un reato grave al punto da richiedere un mandato di arresto federale in così breve tempo e forse anche una richiesta di estradizione

Queste sono le informazioni disponibili negli US, i pg dovrebbero aver capito che Neuvelle è fuggito con il tesoro, i federali si sono messi sulle sue tracce con una storia di copertura, evidentemente su richiesta del gruppo del paese per evitare di perdere una fonte sostanziosa di ricchezza.

Neuvelle è fuggito in Inghilterra, per qualche motivo si suppone fosse sul Titanic e che sia morto. Le prove che sia davvero salito su quella nave paiono essere in Inghilterra.

In Inghilterra

In Inghilterra i pg saranno molto più ben accetti dalle autorità locali che in America (in Europa tira brutta aria, meglio tenersi buoni gli yankee).

Ipotizzando che i pg sbarchino a Londra, verranno velocemente re-indirizzati a Southmpton, si ricordano che le stesse cose furono chieste dai loro colleghi dell'FBI diversi anni fa, la documentazione e le foto che hanno fatto chiudere il caso, sono negli archivi della polizia di Southmpton.

Nota: a meno che i pg non facciano domande specifiche non fate pesare il fatto che sia tornato con l'Olympic e ne che l'Olympic sia la gemella del Titanic, dopotutto sono passati 20 anni e in pochi adesso sanno a memoria la parentela tra le due navi (anzi l'Olympic è praticamente sconosciuta). Se chiedono come è arrivato, diranno con una grossa nave ma che devono fare altre ricerche, ci vorrà un po'.

Più notizie a Southmpton.

Le foto

Le foto sono conservate in una scatola metallica della caserma di polizia di Southmpton, il responsabile Shandon O'Malley, ufficiale in pensione, non ha problemi a farle vedere ai pg, e a raccontarne la storia.

Le foto sono quelle indicate con oks1 e 2, nella foto con le persone potete anche indicare Neuvelle, è lui davvero, ma la nave fotografata è in realtà l'Olympic ma è difficile accorgersene (differenze: il primo fumaiolo è più scuro, a poppa c'è una scialuppa, il faro bianco dell'albero di poppa è un po' più in basso) ed è ovviamente impossibile a meno che i pg non abbiano foto con cui confrontarla... Se però gli viene il dubbio e chiedono sarà facile reperire altre foto del Titanic, anzi ci sono quelle del giorno stesso (sempre oks1 e 2) facendo un confronto potrebbero vedere che qualcosa non va...

La storia

Quello che dirà O'Malley contiene diverse informazioni utili per i pg.

- Neuvelle arrivò in Inghilterra a bordo dell'Olympic, essendo persona di interesse per gli USA, fu tenuto d'occhio, scese da solo e non aveva con se bagagli di peso (il che è strano visto che il tesoro doveva essere cospicuo), questo li ha indotti a pensare che in realtà fosse innocente o che si fosse sbarazzato del carico durante il viaggio
- alloggiò in un albergo di ottimo livello, rimase in Inghilterra circa 3 settimane
- era da solo (quindi il complice Morat è scomparso)
- durante la sua permanenza ovviamente non è stato controllato così strettamente, ogni tanto girovagava per Southmpton, ha fatto un viaggio a Londra e due misteriosi viaggi a nord, si presume verso la Scozia (in realtà a Embleton che sta un po' più giù sulla costa destra dell'Inghilterra)
- sia Londra che Southampton faceva vita attiva in circoli e ristoranti e ha affermato in diverse occasioni, soprattutto dopo la notizia di essere ricercato in America, che sarebbe tornato per dimostrare la sua innocenza e lo avrebbe fatto sul Titanic
- ci sono foto che attestano il fatto che fosse salito sul Titanic, ma non sono loro in quanto non lo tenevano più sotto controllo in attesa che se ne partisse per conto suo
- non ha idea della fonte delle foto, immagina qualche giornalista
- i registri delle prenotazioni di terra riportano una prenotazione di Neuvelle a bordo del Titanic (quelli reali su chi c'era sono in fondo al mare)
- O'Malley conclude parlando di "tragica ironia"

Prima che se ne vadano O'Malley consegnerà a loro le foto che provano la partenza di Neuvelle e una busta con le cose trovate in un sopralluogo nella sua stanza di hotel poco dopo che era partito (su richiesta del FBI)

Tra le cose ci sono: un numero della Pall Hall Gazette del 22 marzo 1886, un articolo è visibilmente ritagliato (è l'articolo di William Thomas Stead a proposito di un'ipotetica collisione di due grosse navi a vapore e della morte di molte persone a causa della mancanza di scialuppe).

Investigare

L'obiettivo dei pg è scoprire che le foto della partenza di Neuvelle sono sì vere (è partito) ma non sono del Titanic, bensì della sua nave gemella, l'Olympic, dalla quale il tesoro non è mai sceso! Ulteriori conferme possono venire da un sopralluogo a Embleton...

- Si può risalire senza troppi problemi a una copia della Pall Hall Gazette (biblioteconomia +15%) in cui ricavare l'articolo ritagliato e soprattutto il nome dell'autore
- Biblioteconomia Stead è autore anche di un libro *From the Old World to the New* presente nella biblioteca di Londra (viaggio di Neuvelle)
- Raggiurare alla biblioteca di Londra si può scoprire che il libro è stato consultato da Neuvelle
- Biblioteconomia il libro parla dell'affondamento di una nave enorme della White Star Line (quella del Titanic) chiamata Majestic che affonda a seguito di un incidente con un iceberg
- Storia le fonti dicono che Stead è morto nel 1912, sul Titanic (è nel registro delle prenotazioni, in realtà anche in quello delle prenotazioni dell'Olympic ma nessuno ha guardato, si era prenotato per entrambe, ricorda che il registro di chi c'era effettivamente a bordo del Titanic è in fondo al mare).
- Storia Stead era originario di Embleton

Embleton

Se i pg non hanno ancora ben chiaro cosa è successo una visita a Embleton potrebbe chiarirgli le idee.

Embleton è un piccolo paesino di mare poco sotto la Scozia, il clima è freddo, la gente è abbastanza cordiale, molti sono anziani, gli altri pescatori, i giovani emigrano presto.

Praticamente tutti conoscono Stead che è comunque un giornalista famoso.

Tutti sono concordi nel dire che è partito sul Titanic.

La sua casetta si trova poco fuori dal villaggio, nessuno vi è più entrato (e nessuno si sogna di farlo qui sono tutti molto rispettosi).

Qualcuno si ricorda anche di Neuvelle, venne a far visita a Stead circa una settimana prima che questi partisse (o meglio sparisse) per raggiungere il Titanic.

Nota nessuno ha visto fisicamente Stead partire.

Cosa è successo

Neuville era in Inghilterra a ingegnarsi un modo di sfangarla, venuto a conoscenza del Titanic si rese conto della somiglianza tra le navi, ma, non essendo un esperto iniziò a cercare informazioni (il tempo stringeva aveva solo 3 settimane per ordire tutto).

Si imbatté per caso negli articoli e nel libro di Stead e decise che voleva saperne di più.

Raggiunto Embleton chiacchierò con Stead e tornò a fargli visita in seguito.

Stead, benchè un novelliere, era decisamente ferrato in cose riguardanti i grandi transatlantici e anche lui interessato di esoterismo.

Neuville mise insieme un bel po' di informazioni utili.

Stead però iniziava a insospettirsi, oltre che a causa dei discorsi di Neuville anche per le notizie che iniziavano a trapelare sul suo conto.

Neuville cerò di schernirsi dicendo che le sue domande sulle navi che vanno a picco erano solo interesse personale ma Stead non era stupido.

Così una volta tornato a Southampton Neuville fece un rito, evocò un byankee e lo mandò a uccidere Stead.

Stead intanto aveva raccolto un po di informazioni e le aveva messe nel suo diario, compresa una foto in cui si vedono il Titanic e l'Olympic come navi gemelle e i suoi sospetti che Neuville non volesse prendere il Titanic ma anzi farlo affondare.

- la casa

La casa è un piccolo cottage british style a due piani costruito a fianco al vecchio faro in disuso fin dal 1800.

Si trova a circa 200 metri dal paese, alla fine di una scogliera.

Nota i pg non possono entrare nella casa in nessun modo che non sia di soppiatto, lo sceriffo cittadino sarà molto chiaro sul fatto che nessuno deve entrare lì dentro in quanto ufficialmente Stead è "disperso".

La casa è passata a una lontana nipote di Londra che però non vi ha mai fatto visita.

Alcuni riferiranno che, a volte, di notte, si sentono dei rumori strani provenire dalla casa, la maggiorparte delle persone però liquiderà la cosa come "chiacchiere di ubriachi"

Nella casa è ancora presente il byankee, finita la sua missione il legame con il padrone si è interrotto e lui non è più riuscito ad andarsene, ora è nella soffitta dove trascinò il cadavere molti anni fa, ma se i pg entrano li attaccherà.

Ingresso/cucina

La stanza è come fu abbandonata nel 1912, sul fornello della cucina c'è ancora un pentolino pieno di muffa (in origine latte).

A terra vicino all'ingresso ci sono 2 valige rosicchiate dai topi, se aperte c'è il necessario per un viaggio di un mese almeno.

Indizi

- cercare: su una mensola vicino alla porta c'è un biglietto per il viaggio dell'Olympic (primo indizio che l'Olympic è partito lo stesso giorno) il biglietto è per il 10 aprile 1912.
- ci sono ovunque escrementi di topi e la polvere indica che nessuno entra qui da anni
- ci sono delle scale che portano al piano di sopra, cercare c'è una macchia brunita appena visibile, chimica è sangue, medicina chiunque abbia perso tutto questo sangue non può essere sopravvissuto
- cercare ci sono segni un po' ovunque sul legno (scalini, soffitto, muri) come di coltellate e tagli profondi (gli artigli del byankee)

Camera da letto/studio

Al piano superiore c'è la camera da letto (il letto è rifatto), la camera è impolverata, i topi hanno rosicchiato il rosicchiabile e i ragni hanno fatto grandi ragnatele negli angoli.

Lo studio invece è in pessime condizioni, la cassettera è ribaltata e il tavolo anche, fogli e appunti sono volati un po' dappertutto, una brocca è spaccata sul pavimento (tutta opera del byankee che ha trascinato il cadavere di Stead nel posto a lui più piacevole ossia la soffitta)

Sul soffitto si vede una botola a scomparsa, se tirata, (oltre a un mucchio di polvere che arriverà sulla testa del malcapitato) scenderà una scala di ferro che permette di accedere alla soffitta.

Cercare: sulla scrivania c'è un calendario del 1912, è cerchiata la data di partenza del Titanic (e dell'Olympic 10 aprile).

Cercare in un cassetto ci sono diversi quadernetti in cui Stead sembrava appuntare idee e progetti nonché una specie di diario, è chiaro che il quadernetto finale (quello del 1912) è mancante.

Cercare: su un foglietto c'è una scritta misteriosa: Titanic? Olympic?

Tiro idea -20: nono stante tutto, i disordine non sembra essere generato da una perquisizione o da una lotta

I quaderni

i quaderni fino al 1911 riportano varie cose, quelle principali (ci va qualche giorno per leggerli tutti) riportano le idee per i racconti di Stead, sembra che conoscesse molto bene la struttura delle barche e descrive con dovizia di particolari come un iceberg (e in alcuni casi un calamaro gigante o altra bestia degli abissi) potrebbe affondare la nave colpendo determinati punti.

Sono conoscenze molto specifiche ma che potrebbero essere usate per eliminare una nave...

Ovviamente nessuno potrebbe mai piegare ai suoi voleri un calamaro gigante o "o altra bestia orribile degli abissi" no?

Inoltre si può intuire come nelle navi della classe Titanic ci sono ampie zone dove è possibile nascondere oggetti o addirittura persone con un po' di ingegno.

Soffitta (descrizione)

la soffitta è vasta, piena di mobili coperti da lenzuoli e casse di libri e altra paccottiglia ovunque, ci si muove a fatica nella polvere.

La prima cosa che noteranno è un corpo semi-scheletrico SAN 0/1d2 (Stead pronto soccorso: non ha danni fisici evidenti sulle ossa, infatti è stato dissanguato), nell'oscurità c'è ancora il byankee, si è nascosto qui in semi-letargo, ma quando i pg arriveranno sarà bello attivo!

Byankee pf 17, ca 2, 2xart 35%, morso 35%, danni 2d6, 1d6+sangue.

Quando morde succhia 1d6 di punti forza (succhia sangue) succhia anche i giri successivi

Altri indizi

- ai tempi le compagnie erano molto fiscali, per avere un biglietto bisognava avere diversi documenti di identità, prima di tutto il passaporto, era praticamente impossibile salire con documenti falsi (ma non con quelli di qualcun altro visto che le foto non c'erano...)
- Sulla lista prenotazione della Olympic c'è un tale Morat con passaporto e tutto in regola (per trovarlo però bisogna sapere cosa si sta cercando)
- Sulla lista di prenotazioni dell'Olympic c'è anche Stead
- Sui registri risulta che Morat è salito a bordo, ma Stead no.
- Una ricerca **molto accurata** farà saltare fuori la foto delle 2 navi in costruzione

UN ASSALTO DAL CIELO (opzionale)

Mentre i pg sono sulla strada del ritorno, di notte e comunque in un posto isolato (può anche essere un parcheggio o un area industriale dimessa), verranno attaccati da un byankee, l'ha mandato Neuvelle quando ha sentito che l'altro è morto, gli ha detto di cercare gli assassini dell'altro.

Questo è un po più grosso e sfrutta il suo vantaggio di poter volare in campo aperto.

Byankee pf 20, ca 3, 2xart 40%, morso 40%, danni 2d6, 1d6+sangue.

Non combatte fino alla morte, se messo male fugge (evitando così di dover spiegare il cadavere di un mostro alieno :P)

L'azione è opzionale, se al vostro gruppo piace combattere, altrimenti si può tranquillamente tagliare.

COSA FARE ORA: DOVE E' L'OLYMPIC

I pg dovrebbero aver abbastanza indizi per capire che:

- H Nouvelle è arrivato con l'Olympic senza carico, ed è ripartito con l'Olympic facendo credere di essere sul Titanic
- H aveva le conoscenze per far colare a picco il Titanic se avesse potuto controllare qualche grossa bestia marina...

La domanda dovrebbe essere: è partito con qualcosa (altrimenti se l'FBI lo trovava non si dava pena di inseguirlo) ma è sceso senza.

È tornato verso l'America alla fine ma con un'altra nave...

Dove è ora l'Olympic?

Una ricerca abbastanza veloce (biblioteconomia) farà scoprire che l'Olympic ha fatto il suo ultimo viaggio il giorno del primo viaggio del Titanic.

Arrivata negli Usa è stata mandata in un deposito di navi per essere poi smantellata o rivenduta, ma se ne sono perse le tracce...

Il deposito è a Cousin Island non lontano da Falmouth e vicino a dove è stato trovato il cadavere fuori posto...

PARTE IV – Lo scontro finale

Back to Usa i pg dovrebbero andare al vecchio cimitero delle navi... ultimo luogo dove è stato segnalato l'Olympic....



Il luogo è cantiere di Cousin Island, pare sia praticamente abbandonato, rimane solo un vecchio guardiano.(se chiedono verranno a sapere che il nome del vecchio guardiano è proprio Neuville)

Sia di giorno che di notte però non vedranno nessuno, il luogo è cintato e ha un grosso lucchettone.

Sebbene da li non passi nessuno, di giorno ogni tanto qualcuno ci capita, se vogliono intrufolarsi meglio farlo di notte.

Se invece insistono per il giorno pioverà dritto, visibilità scarsa e tutto il resto (è solo per creare ambient)

il luogo è quanto di più spettrale esista, ci sono almeno una dozzina di enormi navi, corrose dalla ruggine e da tempo, molte semismontate.

Tra queste lamiere tagliente Neuville vive adorando il suo vecchio teschio, aiutato e circondato da una banda di disperati pazzi come lui!

Tenendo d'occhio il posto qualcuno di questi si potrà notare, e si potrà anche vedere che è armato, stanno dentro il cancello e se vedono qualcuno si nascondono.

Disperato standard: pf 9 + 1d4, natt pistola / fucile / shotgun, 25% / 25% / 35%, danni 1d8, 2d6, 4d6.

Sono pazzi si, ma ben armati e risoluti, sono in numero variabile, abbastanza da rendere eccitante la cosa...

Bisogna trovare Neuville, è nell'Olympic, nelle stive, lo troveranno in una specie di santuario arrugginito illuminato dal teschi di cristallo.

Qui Neuman affronterà i pg con le sue magie e qualche scagnozzo.

Quando sarà sconfitto i pg potranno impossessarsi del Teschio di Cristallo o, per il bene dell'umanità, affondarlo con la nave...

Neuville (pf 14, PM 16) riduce 2 danni a causa della sua pelle insolitamente dura.

attacchi: coltello rituale 80% 1d4+2+1d4, accetta da abbordaggio di Teach 70% (1d6+1d4).

Con le sue armi è un abile schermidore -20% a colpirlo con armi da mischia.

Incantesimi: evoca/controlla abitatore del profondo, evoca/controlla Byankee, divinazione, contatta Dagon, contatta Cthulhu, Avvizzimento...

più altri che volete

Nella stiva troveranno anche i resti del tesoro di Teach, anche qui orientatevi in base alla vostra campagna, è un tesoro ricco che darà fama e onore oppure Neuvelle se lo è già speso tutto. Magari sono oggetti antichi difficili da vendere e cmq ricercati in reazione a un crimine federale. In ogni caso fategli almeno abbandonare il giornale puzzolente con il quale collaborano ;)

Teschio di Cristallo.

E' un oggetto molto antico, volutamente lasciato sull'ambiguo, sentitevi liberi di gestirlo in base allo stile delle vostre avventure.

Può essere un artefatto molto potente oppure, semplicemente un antico tesoro (o, come nella realtà, una truffa, ma qui siamo in un mondo dove si può ancora sognare).

Potrebbe essere così potente che i Pg potrebbero volerlo affondare in mare o distruggerlo, oppure essere un tesoro che qualunque museo comprerà con dollari sonanti.

Infine potrebbe essere spunto per altre avventure: ce ne sono altri? (nella tradizione 13), qualcun altro li vuole trafugare e magari riunire? dove l'ha preso Teach? Chi li ha creati? etc. etc. etc.

NOTE AGGIUNTIVE

Dati utili

Viaggio del Titanic 10 aprile 1912 parte da Southampton

Leggende Titanic

La banda continuò a suonare, sembra un pezzo musicale misterioso...

La nave era maledetta, infatti le navi della White Star Line non venivano benedette al varo...

Pare che ci fossero delle iscrizioni misteriose notate dai carbonieri...

Il numero era 390904 che si può riportare a nope affermazione anticattolica...

Edward Teach, il terribile pirata Barbanera

Una vita incredibile, rocambolesca, tante leggende sul suo nome.

A cominciare dalla nascita, avvenuta forse a Bristol, forse a Port Royale, e sempre con il condizionale, nell'anno di grazia 1680.

La cronaca della vita di Edward Teach, il pirata Barbanera, è stata una delle storie con i contorni così leggendarie da rendere difficile una qualsiasi biografia sulla sua vita e sulle sue imprese.

Si sa pochissimo sulle sue prime imprese piratesche; si racconta che all'età di 26 anni si sia arruolato su una nave corsara giamaicana, e che abbia poi stretto alleanza con Benjamin Hornigold, un altro famoso corsaro, in combutta con il quale riuscì ad assaltare e depredare una ventina di navi francesi in pochi mesi.

Ben presto la sua fama iniziò a terrorizzare i comandanti dei vascelli che solcavano il mar dei Caraibi; e la fama di Barbanera aumentò quando attaccò anche dei porti importanti, come quelli di Charleston, o di città delle Bahamas e della costa della Carolina.

Una fama di pirata crudele e spietato; le voci che si raccontavano sul suo conto lo dipingevano come un uomo duro e inflessibile, che chiedeva, ai suoi uomini, una dedizione totale, imposta con una disciplina ferrea.

Pare che Teach usasse spesso la pistola a bordo, sparando alle gambe dei marinai che non obbedivano con prontezza ai suoi ordini; beveva rum mescolato a polvere da sparo, e durante gli abordaggi si dice che bruciasse della polvere da sparo attorno ai capelli, per sembrare avvolto dal fumo.

Nel 1718 Woodes Rogers, Governatore di Nassau e delle Bahamas, per porre un freno alla dilagante attività dei pirati, propose un'amnistia incondizionata; Barbanera rifiutò, preferendo continuare nelle sue scorrerie sul mare.

Ma il pirata aveva i giorni contati: il governatore della Virginia Alexander Spotwood inviò il tenente di vascello Maynard, al comando della fregata Pearl in cerca di Teach, con l'ordine di prenderlo vivo o morto. Nel novembre dello stesso anno, Maynard riuscì ad intercettare Barbanera mentre era alla fonda nella baia di Ocracoke; ne seguì una durissima battaglia, e i pirati vennero sconfitti.

L'ultimo ad arrendersi fu proprio Teach, che nonostante fosse stato ferito da un numero impressionante di pallottole, lottò sino allo stremo delle forze, cadendo solo perché crivellato di colpi.

Un marinaio della Pearl gli troncò di netto il capo, che venne issato, come ammonimento, sul pennone più alto della nave da guerra.

Moriva così, a soli 38 anni, uno dei pirati più spietati della storia, che nell'arco della sua breve vita era riuscito a catturare ben 140 tra navi e vascelli; la sua nave, la Queen Anne's Revenge, affondata al largo della Carolina del nord, verrà recuperata entro l'anno prossimo da una spedizione specializzata

Titanic

Il *Titanic*, come le navi gemelle *Olympic* e *Britannic*, era stato progettato per competere con il *Lusitania* e il *Mauretania*, transatlantici della compagnia rivale Cunard Line (che nel 1927 assorbirà proprio la White Star Line, ed è tuttora operante, specialmente nell'ambito delle crociere nel Mar dei Caraibi), al tempo le navi più lussuose, veloci e imponenti impegnate sulle rotte transatlantiche, oltre che per garantire un collegamento settimanale per l'America. La nave era stata disegnata da William Pirrie, presidente della Harland and Wolff, e da Thomas Andrews, il capo progettista.

La costruzione del RMS *Titanic*, finanziata dall'armatore americano John Pierpont Morgan con la sua società *International Mercantile Marine Co.*, iniziò il 31 marzo 1909; lo scafo fu varato il 31 maggio 1911 e le sovrastrutture furono completate il 31 marzo dell'anno seguente.

Alla consegna il transatlantico costò circa 7 milioni di dollari (400 milioni di dollari odierni), il biglietto di sola andata per New York, in prima classe, costava 3.100 dollari dell'epoca (circa 70.000 dollari odierni), quello di terza classe *solo* 32 dollari (circa 700 dollari odierni)[7].

Il *Titanic* era lungo 269 metri[7] e largo 28, aveva una stazza di 46.328 tonnellate e l'altezza del ponte sulla linea di galleggiamento era di 18 metri (53 metri l'altezza totale[4]). Sebbene avesse la stessa lunghezza dell'*Olympic*, aveva un tonnellaggio lordo maggiore per via del maggiore spazio interno, dovuto principalmente alla chiusura di parte della passeggiata sul ponte "A" con finestre parzialmente apribili.

■ Pubblicità d'epoca.

La propulsione era a vapore[8] (a differenza delle successive imbarcazioni, dotate di motori diesel), con quattro cilindri contrapposti invertibili a triplice espansione (macchine alternative) più una turbina Parson a bassa pressione. Le macchine alternative del *Titanic* restano le più grandi mai costruite, occupavano quattro piani in altezza sviluppando 51.000 cavalli di potenza[4] e muovevano le due eliche laterali. La turbina muoveva la sola elica centrale.

Le 29 caldaie erano talmente larghe che vi sarebbe potuto passare dentro un treno (avevano un diametro di 5 metri ciascuna) e divoravano circa 728 tonnellate di carbone al giorno. La velocità massima era di 23 nodi (43 km/h).

Solamente tre delle quattro ciminiere erano funzionanti, la quarta aveva solo la funzione di presa d'aria e fu aggiunta per rendere la figura della nave più imponente; erano dipinte in giallo e nero, come voleva la tradizione della White Star, mentre il rosso era il colore della Cunard.

La nave aveva una capacità utile di 3547 persone tra passeggeri ed equipaggio. Poiché svolgeva anche il servizio postale, le fu assegnato il prefisso RMS (*Royal Mail Steamer*) oltre a SS (*Steam ship*, nave a vapore).

L'allestimento di bordo comprendeva tra l'altro una piscina coperta nel ponte D (per la prima volta su una nave), una palestra, un bagno turco e un campo di squash. Le camere di prima classe erano rifinite con la massima sfarzosità. C'erano 34 alloggi privati, ognuno dei quali dotato di soggiorno, sala di lettura e sala da fumo; ogni alloggio era arredato in stile diverso. Erano disponibili tre ascensori per la prima classe e, come novità, un ascensore anche per la seconda classe. La terza classe valeva la seconda sulle altre navi, ed era decorata con legno di pino verniciato di bianco, pareti smaltate e sedie di teak. Nel ristorante di terza classe era collocato un pianoforte.

Il *Titanic* era un gioiello di tecnologia ed era ritenuto *praticamente inaffondabile*[9][10]. La chiglia era dotata di un doppio fondo cellulare e lo scafo era suddiviso in 16 compartimenti stagni, le cui porte a ghigliottina si potevano chiudere automaticamente dal ponte di comando (in mancanza di energia elettrica si potevano chiudere sfruttando la forza di gravità). Questi comparti, però, non attraversavano tutta l'altezza dello scafo ma si fermavano al ponte E (più o meno a metà dello scafo,

per dare più spazio alla disposizione delle sale). Il *Titanic* avrebbe potuto galleggiare anche con due dei compartimenti intermedi allagati oppure con tutti i primi quattro compartimenti di prua allagati. Lo scontro con l'iceberg causò però l'allagamento dei primi *cinque* compartimenti prodieri.

Olympic

L'RMS Olympic era la nave gemella del RMS Titanic e della HMHS Britannic. Si può dire che fu la "*sorella fortunata*" delle tre, in quanto fu l'unica a seguire una sorte normale e non ad affondare. Fu anche la prima a essere costruita, inaugurando quindi la "*Classe Olympic*" della rinomata White Star Line. Le tre navi erano praticamente identiche in lunghezza, larghezza e altezza; l'unica differenza esteriore significativa era la metà anteriore della passeggiata del ponte A, che sul *Titanic* e sul *Britannic* era coperta aumentandone conseguentemente la stazza di circa mille tonnellate.

Varata il 20 ottobre 1910, compì il suo viaggio inaugurale il 14 giugno 1911 al comando del capitano Edward Smith, lo stesso che avrebbe condotto il *Titanic* nel suo fatale viaggio. Anche questa prima traversata, però, non fu del tutto indenne da problemi: l'*Olympic* infatti stava per affondare un rimorchiatore durante le manovre nel porto di New York.

Altre piccole vicissitudini, tra cui lo speronamento da parte del vecchio incrociatore Hawke della marina britannica nelle acque del Solent - che causarono uno squarcio nella poppa e la perdita di una pala dell'elica - riportarono più volte la nave nel bacino di carenaggio di Belfast, dove il *Titanic* stava per essere completato. Una bella foto ritrae i due giganti affiancati durante i lavori di ristrutturazione.

Nonostante questo stentato inizio, l'*Olympic* sopravvisse ai suoi gemelli per 23 anni. Dopo il disastro che colpì il *Titanic*, passò oltre sei mesi in bacino di carenaggio dove subì un importante riallestimento: il doppio fondo venne esteso anche alle fiancate e fu aumentato il numero delle scialuppe di salvataggio. Nella primavera del 1913 riprese il mare, sempre sulle rotte del Nord Atlantico.

Durante la Grande Guerra fu utilizzata come trasporto navale, sopravvivendo agli attacchi di quattro sommergibili, riuscendo ad affondarne uno, l'U-103, trasportando la bellezza di 119 mila uomini e conquistandosi il nome di "*Vecchio Baluardo*".

Ritornò sulle rotte oceaniche nel 1920 e nei successivi quindici anni effettuò centinaia di traversate senza alcun problema. Nel marzo del 1935 fece il suo ultimo viaggio a New York, prima di essere venduta, privata degli eleganti interni che erano del tutto simili a quelli del *Titanic* e demolita.

Romanzo Titan

Forse non tutti sanno che il *Titanic* era già affondato una prima volta. Ben 11 anni prima che ne cominciasse la costruzione!

Naturalmente non nella realtà, ma nella fantasia dello scrittore Morgan Robertson, autore di molti racconti a tema marinaro.

Il suo romanzo del 1898 *Futility*, che potete trovare qui nell'edizione integrale del 1912, o in questa pagina del Progetto Gutenberg, racconta infatti l'avvincente storia del Titan, senza "ic", la più grande nave del mondo, considerata inaffondabile. Sfortuna volle però che il Titan affondasse invece ad opera di un iceberg, nel nord Atlantico.

E le similitudini fra il Titan di Robertson e il Titanic della White Star Line non finiscono qui:

Costruzione:

- Il Titan viene costruito in Inghilterra.
- Il Titanic fu costruito in Gran Bretagna, a Belfast

Gli Inaffondabili:

- Il Titan è la più grande nave del mondo: 244 metri di lunghezza per 45.000 (70.000, ed. 1912) tonnellate di dislocamento, considerata "inaffondabile".
- Il Titanic era il più grande transatlantico del mondo: 269 metri di lunghezza per 52.000 tonnellate di dislocamento, considerata "inaffondabile".

Eliche e propulsione:

- Il Titan è equipaggiato con 3 eliche e due alberi, mossi da 40.000 (75.000, ed.1912) cavalli vapore.
- Il Titanic era equipaggiato con 3 eliche e due alberi, mossi da 46.000 cavalli vapore.

Compartimenti stagni:

- Il Titan ha ben 19 compartimenti stagni, fornite di 92 porte stagne.
- Il Titanic aveva 16 compartimenti stagni.

Le scialuppe:

- Il Titan porta "il minimo legale" di 24 scialuppe, meno della metà necessarie per le 3.000 persone imbarcabili.
- Il Titanic portava 20 scialuppe, meno della metà necessarie per le 3.500 persone imbarcabili.

La nave e l'iceberg:

- Il Titan colpisce un iceberg a tribordo, a 25 nodi di velocità, a 400 miglia da Terranova, verso la mezzanotte.
- Il Titanic colpì un iceberg a tribordo, 23 nodi di velocità, la notte del 14 aprile 1912 nel nord Atlantico, a 400 miglia da Terranova, alle 23.40.

L'affondamento:

- Il Titan affonda, portando con sé praticamente tutte le 3000 persone a bordo.
- Il Titanic affondò intorno alle 2.20 del mattino del 15 aprile, con 1517 dei 2207 passeggeri.

Preveggenza?

Qui, si fermerebbe l'articolo alla ricerca di scoop, il sensazionalista, il cospirazionista.

La vaccinazione fornitaci da anni di complottismo ci impone però di ragionarci sopra. Vediamo un po', dunque, come potrebbero essere andate le cose.

Qui infatti finiscono le analogie. E cominciano le divergenze fra le due navi che evidenziano un vistoso difetto di selezione negli elementi da considerare.

- Il Titan del romanzo utilizza delle vele per aumentare la velocità, come si usava all'epoca della stesura del romanzo. Il Titanic non aveva vele di sorta.
- Il Titan è immaginato come una nave unica al mondo, mentre il Titanic era una di una serie di tre navi gemelle.

- Il Titan, nel romanzo, stava percorrendo il viaggio di ritorno verso Liverpool della sua terza traversata atlantica, mentre il Titanic si trovava all'andata da Southampton verso New York del suo viaggio inaugurale.
- Il Titan urta e affonda un'altra nave, prima di colpire il ghiaccio, mentre il Titanic fu prossimo a un incidente con la New York, ma non la colpì affatto.
- Il Titan urta il suo iceberg in mezzo alla nebbia ma rischiarato dalla Luna e non, come il Titanic, in una notte limpida ma senza Luna.
- Ciò che urta, inoltre, è una banchisa formatasi in seguito al ribaltamento del ghiaccio, sul quale la nave si solleva fino a ricaderle al fianco.
- Dei passeggeri del Titan sopravvivono solo 13 persone, mentre ben 705 persone furono salvate dal Titanic.
- Il Titan affonda quasi istantaneamente, mentre il Titanic impiega 2 ore e 40 minuti ad affondare.

Ma c'è di più. Quanto era difficile immaginare invece di prevedere alcuni di questi elementi, per l'autore del romanzo?

Robertson è figlio d'un capitano e conosce bene le navi e il mondo della navigazione.

Vuol scrivere una bella storia, vuol raccontare l'affondamento della più grande nave del mondo e vuole una vicenda avventurosa, nella quale un marinaio coraggioso salva una ragazzina dalla morte certa.

L'Inghilterra era, all'epoca, di gran lunga il maggior paese costruttore di navi transatlantiche. Dunque, nulla di strano nella cantieristica.

Data la sua preparazione, Robertson sarà dunque in grado di inventarsi la misura per la "più grande nave del mondo": oltre 200 metri di lunghezza. Sbaglia un po', in eccesso, col peso, ma il suo scopo è far sensazione, mica risparmiare carburante.

E' uno scrittore, mica un ingegnere.

Come la chiamiamo la più grande nave del mondo?

"Pollicin"? No. Suona male!

Guarda caso, poi, qualche anno prima della stesura di "Futility" è affondato un "Titania", in circostanze non molto dissimili.

"Unsinkable - indestructible, she carried as few boats as would satisfy the laws", scrive Robertson: la nostra nave immaginaria è inaffondabile, dunque, a che servono le scialuppe? Mettiamoci il minimo legale. Un po', purtroppo, il ragionamento che fecero alla White Star anni dopo.

Sapeva bene l'autore, poi, che la rotta battuta dai transatlantici di quegli anni è, in primavera e in particolare nel mese di aprile, resa molto pericolosa dalla presenza degli iceberg al largo della Groenlandia: era questo l'incubo di tutti i naviganti che si trovavano ad affrontare la rotta nordatlantica.

E sa ovviamente che le rotte dei transatlantici vanno dai porti inglesi, Southampton, e Liverpool in primo piano, a New York e viceversa.

Inoltre, il titolo originario del romanzo era, nell'edizione del 1898, solo "Futility", cambiato poi in "The Wreck of the Titan, or Futility", a sottolineare il nome della nave, solo nell'edizione del 1912.

DESCRIZIONI

PROLOGO

"Oh oh oh ma cosa sta dicendo? E' tutta un opera di fantasia, non crederà sul serio che possa succedere veramente?"

L'uomo guarda il suo interlocutore con aria divertita.

"Ma facciamo un ipotesi, ipotizziamo che invece sia possibile, come andrebbe?"

"Bhe non molto diversamente da come c'è scritto, ovviamente una volta che si innescasse tale processo il resto verrebbe da se, ma davvero, non c'è forza al mondo in grado di generarlo a comando".

"Bhe si, ma sapendo dove e come applicarla?"

"Nemmeno in quel caso, mi creda, glielo ripeto: non c'è nulla su questa Terra in grado di realizzare una cosa simile a comando".

L'uomo sorride bonario.

L'altro invece sembra pensieroso.

Borbotta qualcosa ma si capisce appena.

Quindi ringrazia l'ospite e si accomiata.

Fuori fa fresco, lo attende un lungo viaggio...

"Nessuna forza su questa Terra, ha ragione, ma al di fuori di essa forse si..."

INTRO

Fa freddo, fa sempre freddo in questa dannata città, ma d'inverno è un inferno gelato. Da fuori vengono i rumori della strada, le auto che si fanno largo tra la neve sporca e i tram che scampanellano agli incroci.

Dentro siete tutti con il cappotto e i guanti, la puzza di sigaro permane nell'aria viziata, la stufetta a cherosene è insufficiente a dare un po' di tepore.

Mike e Al stanno ridendosela alla loro scrivania.

"... ti ricordi di Jason Carlwire?"

"L'omicidio irrisolto dell'anno scorso?"

"Non più amico mio".

Vedi Al sorridere pensando alla stupida storia che sta di sicuro per raccontare.

"Ecco come è andata: il colpevole, Maurice Tysie, era in giro con un suo amico quando vede questo tipo dentro la sua berlina nera, a bordo strada che legge il giornale.

Entrano allo spaccio, escono e l'auto è ancora lì, forse il signor Carlwire aspettava qualcuno..."

"O forse non voleva rientrare dalla moglie" ride sguaiato Mike.

"Credimi Mike, se avessi visto la moglie avresti voluto anche tu "rientrare"" e fa un gesto allusivo, scatenando la roca risata del compagno, conclusa da secchi colpi di tosse stizzosa.

"Comunque, vanno a casa di Tysie prendono il suo revolver, tornano in strada e gli sparano in testa tre volte attraverso il finestrino; volevano solo rubargli la macchina capito? Solo che adesso è piena di sangue e pezzi di cervello e non la vogliono più, quindi se ne vanno".

"Che razza di storia, questa città è piena di pazzi e la crisi li sta portando tutti fuori! E come l'hanno beccato?"

"Questa è la parte bella, Maurice ha una ragazza che vive con lui, Lynn, una di quelle negre ciccione.

Un bel giorno Lynn si compra una scatola di maiale e fagioli pregustando una bella cenetta, ma quando torna a casa trova Maurice che se la sbafa, gli urla contro di smetterla e di andare subito a comprargliene un'altra, ma quello non ci sente da quell'orecchio e la manda a quel paese.

Lynn allora telefona alla polizia e dice "State ancora cercando il colpevole dell'omicidio dell'anno scorso?" e loro "Certo!" "Bhe so chi è stato, Maurice Tysie" "E la pistola?" "E' qui da qualche parte" "E sa anche dove si trovi questo Maurice?" "Certo! È in cucina a mangiarsi il mio maiale con fagioli!"

I due scoppiano a ridere.

"E così ci ho rimediato un buon articolo, ti offro da bere stasera Mike".

Rimani in silenzio, pensando al fatto che spesso vorresti dire di essere un giornalista, ma lavori (vergonnandotene fortemente) in un "giornale" chiamato Crime and Mysterious Tales, che in copertina mette disegni di ragazze prosperose o banditi da far west; e quello che ti viene affidato è ancora più insulso delle storie che seguono Al e Mike.

Riguardi il foglio che tieni tra le mani, sconsolato, un appunto del tuo capo "Pare che ci sia una madonna disegnata che piange sangue a Diamond Cove, fatti un articolo".

Imprechi tra te, ma non c'è altro da fare, prendi il cappello e esci sotto la tormenta.

DIAMOND COVE

Scendete intrizziti sulle tavole del piccolo pontile, benchè la traversata sia durata solo mezz'ora, la neve e gli spruzzi del mare vi hanno bagnato fino al midollo.

Osservate il paese davanti a voi, una ventina di baracche di legno o lamiera scrostata rincagnate tra il pendio e il mare, tutto è coperto di neve, tranne alcune piste tra le porte e lo spazio antistante a quella che sembra essere una bettola, dove il manto bianco è calpestato e mischiato la fango.

Alcune barche sono ormeggiate presso la riva, sembrano classici pescherecci da costa, gli scafi sono arrugginiti e nel complesso versano in cattive condizioni.

In giro non c'è anima viva, sebbene da alcune catapecchie provenga della luce.

Fate qualche passo sul terreno ghiacciato per vedere l'opera incriminata.

Il disegno è fatto su lastre di cemento prefabbricato, usate evidentemente per ripavimentare lo spazio antistante al molo, sembrano essere abbastanza recenti e in condizioni migliori del resto.

Le linee e i colori sono stati cancellati rapidamente dagli elementi, al punto tale che è quasi impossibile riconoscere la figura.

Un foro è decisamente visibile sulla lastra, vicino a del gesso azzurro (probabilmente una parte del vestito) intorno vi è una chiazza secca color rame che potrebbe essere qualunque cosa.

FALMOUTH

Sono quasi tre ore che avanzate lungo questa strada dritta e monotona, non nevicata e il sottile strato che si era formato sull'asfalto è rigato unicamente dalle vostre gomme.

A destra e a sinistra il panorama è sempre uguale, alberi a perdita d'occhio ammantati di bianco. Non avete ancora incontrato anima viva.

Una ventina di minuti più tardi si presenta davanti a voi la cittadina di Falmouth, la strada scompare tra le case basse monofamiliari.

Osservate i giardini ingombri di rifiuti e neve, i vetri rotti e le porte che recano cartelli con la scritta "Vendesi" o "Proprietà pignorata".

Per le strade si aggirano poche persone, tutte con pesanti cappotti e stivali, strisciano i piedi nella pasta di fango e ghiaccio che va formandosi sull'asfalto.

A destra, oltre i tetti si stende il mare, grigio e freddo.

Osservate alcuni bar e un piccolo emporio, dall'aspetto ordinato e pulito.

Più a est, seminascosti dagli alberi si stagliano le forme scure di alcuni capannoni in disuso e di opifici chiusi e abbandonati.

A nord, dove la strada esce dal paese allungandosi verso il Canada come una riga nera su un foglio immacolato, ci sono 2 grossi spiazzati, occupati da roulotte.

I camini di lamiera fumano furiosamente e non è difficile immaginare le vite miserabili di coloro che, stretti al loro interno, pagano il prezzo della crisi...

ROXI BAR

Il Roxi Bar assomiglia alle migliaia di locali simili sparpagliati per la provincia americana, l'edificio è in muratura, nel parcheggio dinanzi ci sono alcune auto vecchie e in cattive condizioni, un camioncino Ford con pianale aperto è parcheggiato sotto una tettoia piena di neve.

L'interno è rischiarato da una serie di lampade che spuntano dai muri. C'è un lungo bancone di legno scuro e plastica, con alcuni motivi pubblicitari, una dozzina di tavoli contornati da sedie a poco prezzo, le pareti sono rivestite con delle tavole di abete, il che conferisce all'ambiente un aspetto caldo e accogliente.

Negli angoli alcuni caloriferi elettrici provvedono a mantenere la temperatura accettabile. Le pareti sono decorate con diverse fotografie, tutte sul tema della pesca o della caccia. Sopra il bancone troneggia la testa imbalsamata di un orso bruno con le fauci aperte, come a proteggere il lungo scaffale di bibite e bottiglie sotto di lui.

Sulla parete destra fanno mostra di sé un'antica ancora e, al centro, le ossa di una mascella di pescecane ampie almeno mezzo metro.

Tra i tavoli sono distribuiti una quindicina di avventori, tutti vestono con calzoni pesanti e camicie di lana spessa, le barbe ispide e nere e gli occhi sepolti sotto ciglia cispose. Diversi di loro vi guardano con un misto di curiosità, disprezzo e aggressività prima di tornare a bere birra o a mangiare hamburger.

TESCHIO DI CRISTALLO

Un teschio di cristallo?!

Questo sarebbe uno scoop eccezionale!

Se ne vagheggia l'esistenza fin da quando Mitchell-Hedges affermava di averne trovato uno in Belize tra le rovine di un tempio Maya.

Pare che nessuno di questi artefatti sia mai stato trovato, alcuni dicono che abbiano poteri incredibili e che provengano da fuori del mondo...

Leggende forse, eppure diversi musei e ricche personalità dopo l'annuncio di Hedges hanno detto di volerne possedere uno per esaminarlo...

Eppure nessuno di essi (si dice siano 13) è mai stato veramente scoperto, molti affermano anzi che Hedges fosse null'altro che un avventuriero...

Eppure il famoso pirata Barbanera si narra avesse poteri incredibili e che anzi avesse fatto un patto con il demonio stesso...

E incrociò per molti anni nelle zone della penisola dello Yucatan...

Se ha trovato davvero uno di tali manufatti, di sicuro l'ha nascosto come il più prezioso dei tesori...

SAND COVE

La strada si interrompe bruscamente in una piazzola, sulla destra vedete uno sterrato su cui si rincorrono le tracce di pneumatici sulla neve compatta.

Tutto intorno alberi alti più di dieci metri incorniciano il paesaggio.

È più di due ore che non incontrate anima viva e, nel candore del sottobosco, sono ben visibili le impronte dei lupi.

Sand Cove è una sorpresa.

Il paesino è piccolo ma ben tenuto, le strade sono sgombre dalla neve e le case tinteggiate di fresco. Il mare grigio gli fa da contorno su entrambe i lati.

In giro alcuni uomini con giacche a vento di diversi colori si spostano tra i vialetti e la piazza.

Sulla destra ci sono due alberghi chiusi a causa della bassa stagione.

Più in là un cartello riporta le indicazioni per raggiungere il museo di Sand Cove.

Non faticate a immaginare questo posto d'estate, pieni di turisti e di bancarelle coperte da riproduzioni di oggetti pirateschi.

IL POZZO

Una lunga recinzione arrugginita dall'aria salmastra si estende a circoscrivere una vasta zona sterrata.

Vicino all'ingresso vedete una baracca di lamiera a cui sono affissi gli orari delle visite e il prezzo del biglietto.

Il pozzo Lafytte è un lago di circa 30 metri.

Benché la superficie sia calma, l'acqua è torbida come se correnti misteriose si agitassero sotto la superficie.

Molto discosti dal sentiero dei visitatori intravedere dei grossi teli di plastica grigi, sembrano coprire macchinari e parti metalliche, come un triste mausoleo a chi ha cercato di carpire i segreti del lago.

ZOMBI

La tua muta si incastra in qualcosa, imprechi tra te e te sperando che non si rompa, stai già morendo dal freddo.

Allunghi la mano in mezzo all'acqua torbida, qui sotto è pieno di roba strana, hai quasi paura a capire cosa stai stratonando.

All'improvviso la muta si libera, ritrai il braccio soddisfatto ma qualcosa lo blocca.

Ti giri di scatto, un mano gonfia e bluastro ti sta tirando a se, tra la polvere marrone emergono occhi spenti circondati da una massa di capelli neri fluttuante, la cosa ti tira verso di se mentre altre braccia e altre teste sembrano apparire tra i flutti smossi.

EMBLETON (D)

Poco oltre la curva appare il piccolo villaggio di Embleton.
Il borgo è circondato dalla classica brughiera inglese, prati verde brillante e sottobosco di siepi.
Le case sono circa una ventina, ben tenute e dall'aria spaziosa.
Quasi tutte hanno un bel colore bianco e diverse sono dotate di fienili pieni di paglia in bella vista.
La strada asfaltata si ferma in una piazza davanti alla chiesa locale.

In giro ci sono diverse persone, quasi tutte di una certa età.
La maggiorparte di loro è seduta fuori dall'unico bar a giocare a carte e bere thè.

A quanto pare i visitatori, benchè insoliti, non sembrano essere mal accetti, anzi, qualcuno vi fa un cenno di saluto mentre lo oltrepassate...

LA CASA DI STEAD (D)

La casa di Stead è un poco discosta dal paese, circa 200 metri spingendosi verso il mare.
E' costruita a ridosso di un vecchio faro, probabilmente risalente al secolo scorso.
La struttura è il classico cottage inglese a due piani.
E' ancora in buono stato anche se è chiaro che da anni nessuno se ne prende cura.
Le imposte sono chiuse e l'erba cresce senza controllo nel praticello antistante.
In diversi punti la vernice è scrostata e le gelate invernali hanno fatto cadere alcune tegole dal tetto.

Nel complesso sembra abbandonata da anni.

pochi metri più in là il faro sembra vegliarla come una sentinella premurosa.
La torre di mattoni è anch'essa bianca con la pedana rossa in tipico stile britannico.
La lanterna, spenta ormai da molti lustri, fa comunque ancora bella mostra di sé al di là della grata di metallo...

INTERNO

Lo studio versa in condizioni disastrose, sembra essere stato messo a soqquadro da una grande forza.
Il grosso tavolo di mogano è ribaltato così come lo è la pesante cassettera. Fogli, appunti e libri sono buttati alla rinfusa in tutta la stanza, una brocca è in pezzi in un angolo.
In diversi punti si possono intravedere profonde incisioni nel legno e tagli.
La stanza sembra essere in queste condizioni da molti anni, la polvere si è depositata ovunque e grosse ragnatele si sono formate tra gli infissi.
Sul soffitto pende una piccola catenella, collegata a una botola.

Tirando la piccola catenella di metallo si spalanca una botola a scomparsa, uno spesso strato di polvere vi cade addosso facendovi tossire per diversi secondi.
Una scala di metallo scivola sui suoi pattini con un rumore cigolante fino a fermarsi all'altezza del pavimento.
Oltre si intravede solo l'oscurità di una soffitta...

La soffitta è più ampia di quello che si possa immaginare vedendo la casa da fuori, il soffitto è alto quasi 2,5 metri e soppalcato in più punti.

Le vostre fonti di luce non bastano a illuminare adeguatamente l'area che sembra essere anche molto profonda.

Ovunque vede mucchi di paccottiglia, pile di libri e mobili coperti da lenzuoli sporchi, è difficile anche solo muoversi.

Pochi passi e fate crollare un comodino in posizione precaria con sopra diverse riviste dei primi anni del '900.

La polvere si solleva copiosa.

La scacciate con una mano quando all'improvviso il vostro sguardo si ferma su un mucchio di ossa scurite.

Uno scheletro fa capolino da vicino a una poltrona ribaltata, un po' di carne secca e brandelli di pelle sono rimasti a ornare l'orrida visione, due occhiaie cieche sembrano fissare gli abbaini coperti di polvere...

IL Byankhee

All'improvviso un movimento ti fa voltare di scatto, punti la luce alle tue spalle nell'attimo stesso che qualcosa riempie il tuo campo visivo.

Una creatura enorme ti si para dinanzi sembra avere un corpo fibroso e membranoso con grosse ali ma il tuo sguardo è fisso su delle fauci irte di denti come quelle di un alligatore gigantesco e su occhi ciechi che riflettono i bagliori circostanti.

Sei come paralizzato poi un impulso più antico della ragione stessa scavalca il tuo cervello e ti fa spostare di lato, l'orrore passa trascinandosi dietro una scia di polvere e facendo crollare pile in equilibrio precario.

Vedi le luci dei tuoi compagni saettare l'oscurità totale e inquadrare a tratti l'essere, la bestia ruota su se stessa e si prepara ad attaccare di nuovo...

PIANO

Dunque questo è stato il piano di Neuvelle!

Le foto, le visite a Stead, il biglietto, il passaporto di Morat...

Un progetto articolato per fingersi morto e tenersi il suo tesoro, un progetto folle che ha contemplato l'affondamento di un'intera nave e la morte di migliaia di persone.

Nessuno ha mai trovato il tesoro di Neuvelle in Inghilterra perchè lui non lo ha mai scaricato dall'Olympus, l'ha nascosto durante il viaggio di andata e poi ha aspettato che la nave fosse pronta per la sua ultima traversata, ben sapendo che nessuno l'avrebbe cercato se lui fosse morto.

Un uomo solo può affondare una nave inaffondabile?

Questa è una domanda a cui forse non risponderete mai, forse Neuvelle voleva solo sviare i sospetti per un po', forse è stato incredibilmente fortunato o forse, dopotutto, potrebbe essere stato possibile...

IL BACINO DI CARENAGGIO

Il cimitero di navi pare abbandonato nel buio.

Gli immensi scafi alti decine di metri troneggiano tra le campate metalliche, le gru e le banchine di cemento.

La ruggine sta assaltando l'intera struttura, i bacini di carenaggio sono pieni di acqua putrida e nera, diversi costoni si sono sfaldati cadendo nei cortili ingombri di erbacce.

Tra i camini piegati e spenti per sempre si intravede la sagoma maestosa dell'Olympus.

La sua gemella è scomparsa forse per sempre nelle gelide acque dell'oceano, trascinandosi dietro migliaia di vite, ma lei è qui.

Finisce di scontare i suoi giorni in un cantiere deposito, corrosa dal tempo, in attesa di essere sventrata e forse fusa.

Forse Neuville era solo un pazzo fortunato, oppure era un genio assassino, comunque il suo piano ha avuto l'esito voluto e il suo tesoro, non è lontano...

HANDOUTS

----- DIARIO ROXY -----

Il diario sembra la raccolta delirante degli scritti di un malato di mente violento. Spesso tra le righe (scritte con le inclinazioni più diverse e cosparse di scarabocchi intellegibili e disegni privi di significato) appaiono invocazioni a misteriose creature dell'abisso.

Tra il non senso generale però si possono ricavare alcune interessanti informazioni.

La prima annotazione interessnte è del 4 novembre 1929.

"Sia lode a padre Dagon, finalmente ho finito di decrittare gli antichi scritti di Edward Teach, i grandi studiosi hanno sbagliato tutto, il suo vero tesoro è nascosto in tutt'altro luogo. Al diavolo le monete e i dobloni, era riuscito a mettere le mani su qualcosa di infinitamente più prezioso: uno dei misteriosi Teschi di Cristallo delle popolazioni pre-colombiane!"

Segue una serie di invocazioni a altre creature/divinità di cui vi è totalmente oscura la natura.

Quindi riprende il 7 novembre.

"Ho individuato il luogo, incredibile, è un luogo addirittura famoso, il Pozzo Insondabile di Pirate Bay in Canada.

Pare che le leggende dicano che lì vi sia nascosto il tesoro di un pirata, e a quanto pare le leggende dicono il vero ma nessuno è mai riuscito a recuperarlo, la conformazione dell'area sembra maledetta..."

L'annotazione successiva è del 16 novembre.

"A quanto pare non c'è altro modo, Teach ha sepolto il suo tesoro forse per sempre, però a quanto pare esiste un passaggio sottomarino, è tortuoso e nessuno di noi sarebbe in grado di percorrerlo, anche considerando che dovremmo andare fino in Canada..."

18 novembre.

"Non c'è altro da fare, quel Teschio deve essere mio, lo farò recuperare dai Servi dell'Abisso.

Non ci siamo mai spinti così oltre, per il rito sono necessarie almeno 5 invocazioni, dobbiamo fare presto..."

Di qui in poi le date scompaiono, le annotazioni sono scarse, sembra che l'autore scivoli rapidamente verso la follia, diverse pagine sono strappate e altre sono macchiate con un liquido ramato.

"Ci guardavano con i loro occhi gialli, come dei gatti, occhi senza palpebre, occhi che non si chiudono mai e ti osservano per sempre"

"Continuava a tornare su! e a implorare!"

"Ho sfiorato una delle loro mani fredde e viscide come un feto di cervo d'inverno"

"Deve essere mio!!"

Sulla copertina cartonata dell'ultima pagina è schematizzata una rozza mappa di una piccola penisola del Canada, sembra essere evidenziata una qualche entrata a livello del mare.

HANDOUTS

----- LETTERA MINACCIOSA -----

VISIETE IMMISCHIATI IN COSE CHE NON SONO VOSTRE,
VEDETE DI ANDARE VIA DA QUI ENTRO DOMANI O LA
PAGHERETE CARA

HANDOUTS

----- RITUALE ABITATORE -----
DEL PROFONDO

Il rito è scritto su una pagina di pergamena, impossibile datarne l'età ma sembrerebbe risalire ai primi anni del '700.

La scrittura è forbita segno di una cultura alta o comunque di una classe sociale agiata.

Diversi termini desueti fanno pensare a uno scrittore francese.

Il rito è descritto con cruda oggettività.

Secondo l'autore è possibile contattare le "creature-pesce" che vivono nelle paludi salate o nei mari.

E' necessario ricreare una serie di linee geometriche e il rito deve venir fatto di notte.

Ci sono una serie di passaggi da seguire ben dettagliati.

Per evocare le creature è necessario "Il richiamo dell'uomo che muore" ossia che qualcuno muoia sott'acqua annegando.

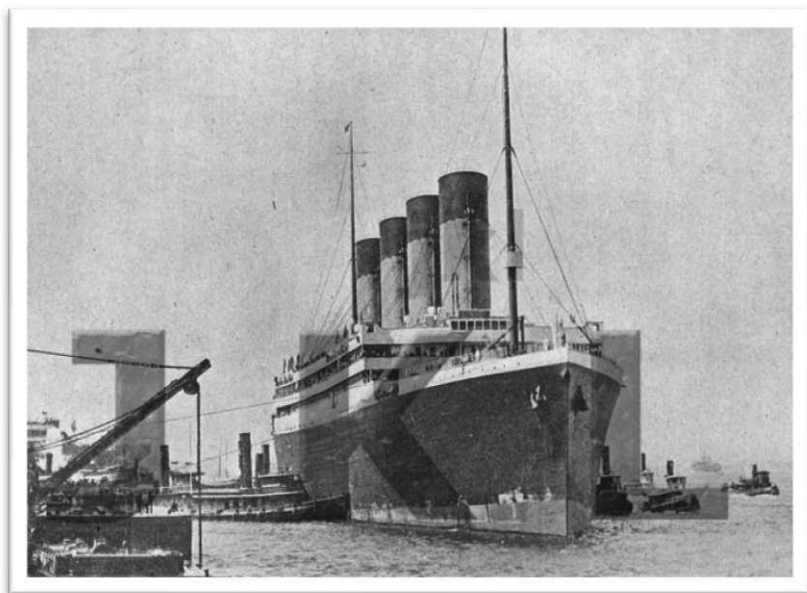
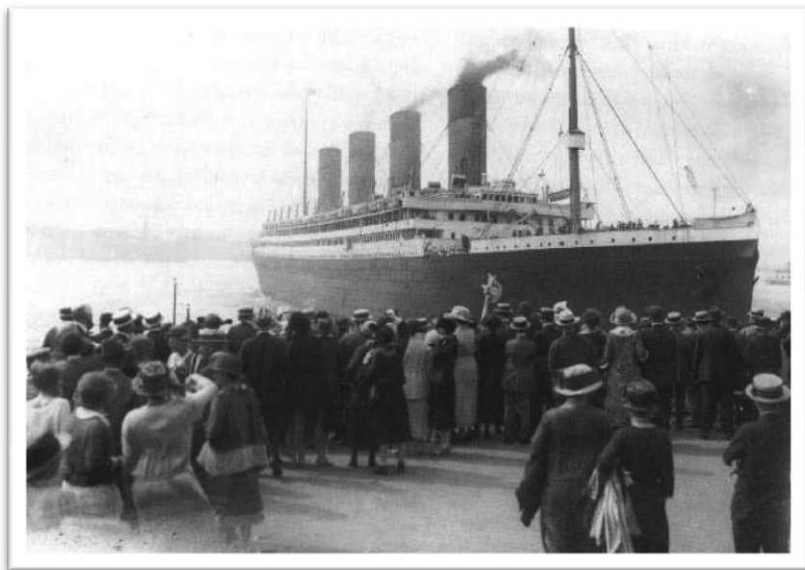
L'autore si sofferma sulla pratica affermando "*Non si affoghi la persona subito, la si lasci senza fiato per poi salvarla all'ultimo e si ripeta l'operazione diverse volte.*

La morte deve essere quasi inaspettata".

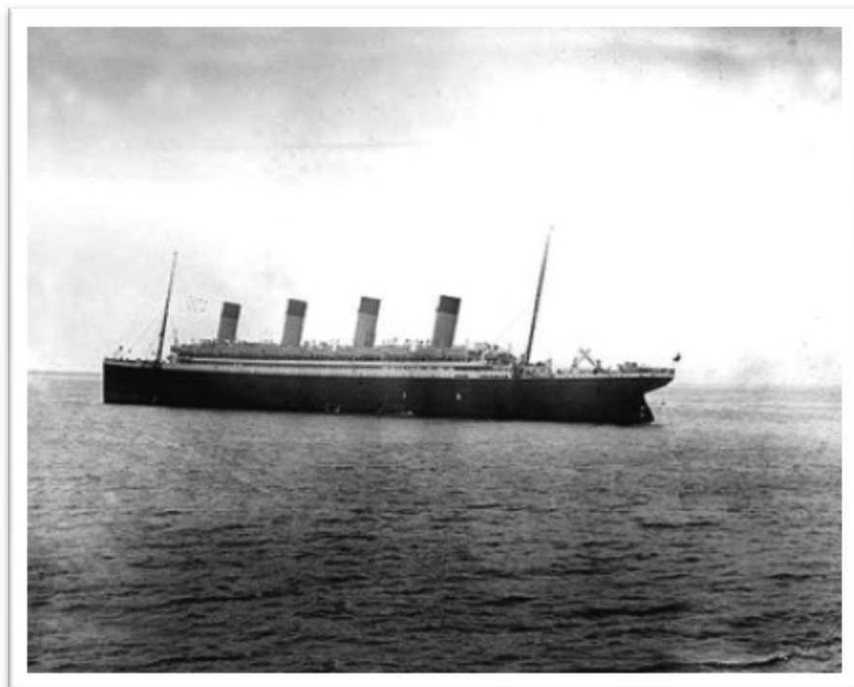
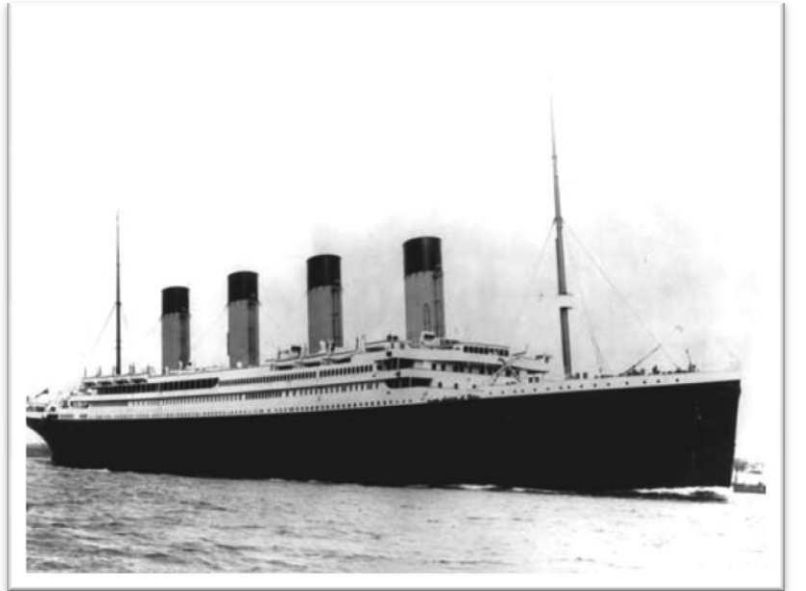
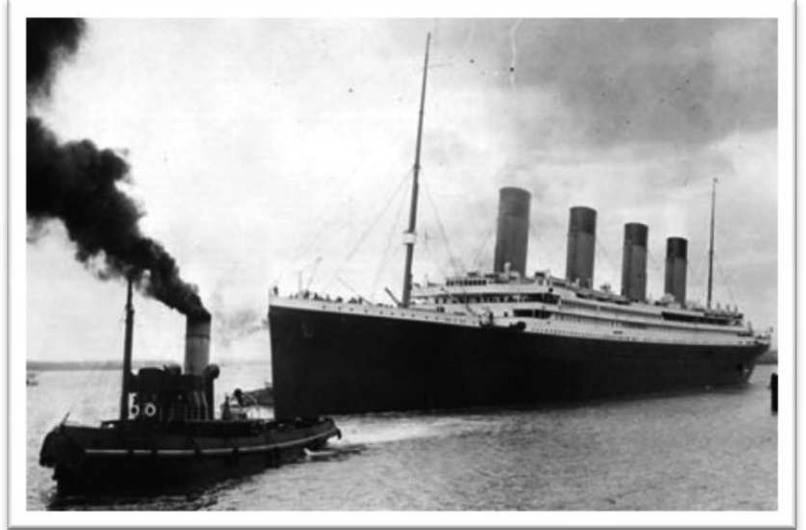
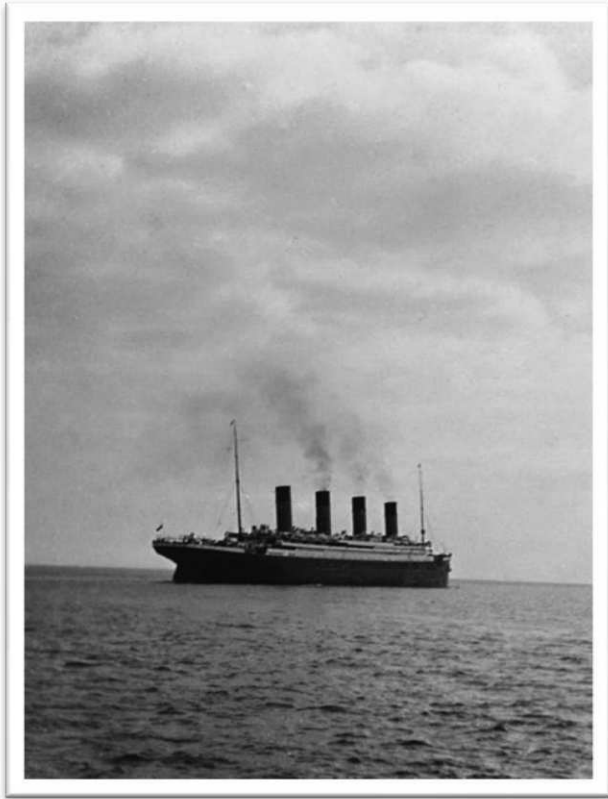
Una volta richiamati gli esseri consiglia di avere a disposizione del cibo con cui sfamarli, vanno bene animali di piccole dimensioni.

L'intero scritto trasuda di una sensazione di potere oscuro, è chiaro che l'autore si sentisse in qualche modo superiore agli altri esseri umani o comunque ad alcuni di essi, in diversi punti afferma infatti che il modo migliore e più rapido per procurarsi le vittime è annegare i propri schiavi negri...

OLYMPIC



TITANIC



OLYMPIC / TITANIC – BELFAST

