

IL RICHIAMO DI CTHULHU



Avventure svolte

IL FUOCO DENTRO. In questa avventura i PG hanno dovuto indagare su una serie di morti per autocombustione e alla fine hanno sconfitto un gruppo di neonazisti chiamati la Milizia Ariana. Hanno inoltre ritrovato alcune dosi di Siero J (vedi in oggetti magici). Nessun PG è morto in questa avventura.

LE RANE DI KOH SAMUI. I personaggi sono arrivati sull'isola Tailandese di Koh Samui, chi per vacanza chi per lavoro. Si sono trovati immischiati in uno strano caso di rapimento di persone. Solo in seguito hanno scoperto che i rapitori sono una sorta di rane umanoidi antropomorfe che vivono sull'isola di Ko Tao e che nuotando arrivano sulle spiagge per rapire gli esseri umani. Queste sono le figlie di Nàam Thèp, un'antica sacerdotessa thailandese che ora appare come un umanoide mostruoso: un'orribile massa verdastra con sudici capelli neri, col ventre sormontato da enormi mammelle pendule e con tre tentacoli color smeraldo. Molti anni or sono la sacerdotessa ha compiuto un rito evocando una divinità chiamata Shub Niggurath. Ha bevuto dal seno di questa divinità il latte che l'ha fatta diventare immortale ed estremamente fertile. Le sue figlie rapiscono vittime umane (solo maschi) che verranno usate per la sua riproduzione. Una volta sfinite le vittime vengono in parte divorate. I personaggi riescono a ricucire tutta la trama dell'enigma e arrivano alle grotte abitate dalla Mater. A fatica e con qualche perdita umana riescono a ripulire la zona dai mostri e recuperare il diario della Mater che contiene l'incantesimo per contattare la divinità sopraccitata.



Costruzione del personaggio

Caratteristiche Fisiche

70 punti iniziali da spendere nelle 6 caratteristiche fisiche.

Punti Ferita

Punti Ferita Iniziali (PF) = Costituzione x 2

PF al tronco = PF

PF alla testa = PF – 3

PF agli arti = PF – 6

N.B.: se il PG rimane con 1 o 2 PF, anche in una sola parte del corpo, sviene.

Punti Mana

Punti Mana (PM) = Intelligenza x 10

Denaro

Denaro Iniziale = 5000 + (1D10 x 1000) euro o dollari

Abilità Iniziali

8 caselle abilità (si possono spendere al massimo 2 caselle per ogni abilità).

Obbligatorie: Individuare, Ricercare Informazioni e Uso di un'Arma (sono in più).

Se un PG possiede l'abilità per fare l'azione in questione non subisce la penalità nel check. Se invece non la possiede ha – 4 di penalità nell'effettuare il check abilità. È obbligatorio avere certe abilità per poter effettuare il check (esempio: scrivere arabo).

Sanità Mentale

Alla partenza i Punti Sanità sono 100 (il massimo che un PG può avere). Ogni volta che il PG incontra un mostro deve effettuare un check intelligenza o perdere i punti sanità previsti dall'avventura. I punti sanità possono essere recuperati con i soliti metodi (psicanalisi, vittorie su mostri, riuscita della missione).

Miti di Cthulhu

Questa non è una vera e propria abilità ma una “conoscenza”. Tutti i personaggi la possiedono. All'inizio è uguale a zero ed è espressa in percentuale (Miti di Cthulhu = 0 %). Può essere aumentata col ritrovamento di libri e incontrando mostri.

Punti esperienza e Livello del PG

All'inizio i PG hanno 0 Punti Esperienza (PX). I PX vengono accumulati nel modo classico (uccisione di mostri, ritrovamento di tesori, azioni riuscite magistralmente e interpretazione del PG). Il PG passa di livello ogni 1000 PX ottenuti. Premiare il passaggio di livello con nuove caselle abilità, punti ferita, punti mana, punti sanità e aumento delle caratteristiche fisiche.

Armi da Fuoco

Descrizione - Numero Caricatori - Colpi nel Caricatore - Cadenza di Fuoco per Round – Danno - Gittata.

Diario di Leopoldo Schivazappa

Non ho mai tenuto un diario, ma adesso mi sento in dovere di farlo. Nel caso succeda qualcosa. Così, quando lo leggerete, potrete capire cosa.

Capirete? Non so. Forse non subito, forse più avanti. Julia capirà, penso. Una volta che si è studiato tanto la storia del mondo, quella vera, e che si cerca di capire la mente degli Antichi non può che essere così. Ormai so troppo. Anche le mie percezioni iniziano a cambiare, a essere colorate da immagini non viste ma intuite.

Nyambe, che ho visto quella volta... Ho capito adesso, potevo sospettare, ma ora ho capito. In parte, almeno. Uno dei servitori di Nyarlatotep o forse uno dei suoi aspetti. Il Caos Strisciante ha mille facce, mille menzogne, mai fidarsi di quello che dice, neanche di ciò che dice ai suoi servitori.

Mi aveva detto che mi avrebbe punito, dopo che mi ero rifiutato di donargli sacrifici e lo avevo sbeffeggiato. E ora Lisa è morta. Il generale o Julia sono abituati alla morte, ma io non l'avevo mai vista in modo così brutale, così vicino a me...

Non sono sicuro di essere ancora sano di mente. Dopo quello che ho visto l'unica reazione razionale sarebbe quella di essere assalito dal terrore e impazzire ma mi sento calmo. Determinato. Per quanto ancora?

Forse succederà anche a voi, non lo so, allora potrete capire, spero per voi di no. Sapere che la follia è dietro l'angolo, paziente, forse, lenta, forse, ma inevitabile. E che da un momento all'altro potrebbe assalirmi. Quando sono profondamente addormentato... Allora sì, ho pace, vedo i Magri Notturmi del vecchio Nodens che mi scortano a visitare la città splendente di Ulthar a rendere omaggio al suo nuovo re venuto dalle terre della Veglia, o a visitare le coste del mare occidentale dove sorgono le rovine della sfortunata Olathoe o a contemplare da lontano lo sconosciuto Kadath e il malvagio altopiano del Leng. E sono felice in quelle terre, niente mi può toccare. Il vecchio signore delle Terre del Sogno, il canuto Nodens, mi protegge.

Ma è quando non sono ancora preda del sonno, quando sono nel dormiveglia. Allora sento il richiamo delle stelle, il canto dell'universo, il suono di folli flauti della corte di Azathot, il demone sultano davanti al quale anche Nyarlatotep si inginocchia, e l'eco dalle profondità marine degli abitanti del profondo, del mostruoso Dagon e il sognante Cthulhu. E sento il Caos Strisciante che mi sussurra all'orecchio parole di follia che echeggiano fino alle stelle, un canto soffice e terribile e malato come quello che rimbombava fra le sale e i pilastri della perduta Irem.

Non so quanto potrò resistere. Quindi proverò subito a fare un tentativo drastico che metterà a dura prova la mia mente e i miei sensi e mi farà forse impazzire del tutto ma che potrebbe dare molte più risposte di qualsiasi indagine.

Ho una fiala della formula del pittore che avevo chiesto al dottore con il pretesto del rito per il lupo mannaro.

Permette visioni al di là del tempo e dello spazio. Cercherò di entrare in uno stato di concentrazione sufficiente a guidare la visione, uno stato pre-ipnotico, e mi inietterò la droga. Se ci riesco, potrò forse vedere con gli occhi della mente cosa è successo alla spedizione Carlyle. Altrimenti... Tutte le scene dei quadri comunque erano attinenti agli Antichi e agli Dei Esterni. Forse una qualche visione dell'Egitto, magari ai tempi del Faraone Nero. O uno scorcio nel modo di operare di quegli esseri. Se la mia mente regge le mie scoperte possono essere fondamentali.

Se non riuscirò a tornare indietro dal mio viaggio o se la mia mente avrà completamente ceduto saprete cosa mi ha spinto a fare questa follia. Altrimenti tornerò con preziose informazioni. Spero.

Okay. Proviamo. Buona fortuna, Leo.

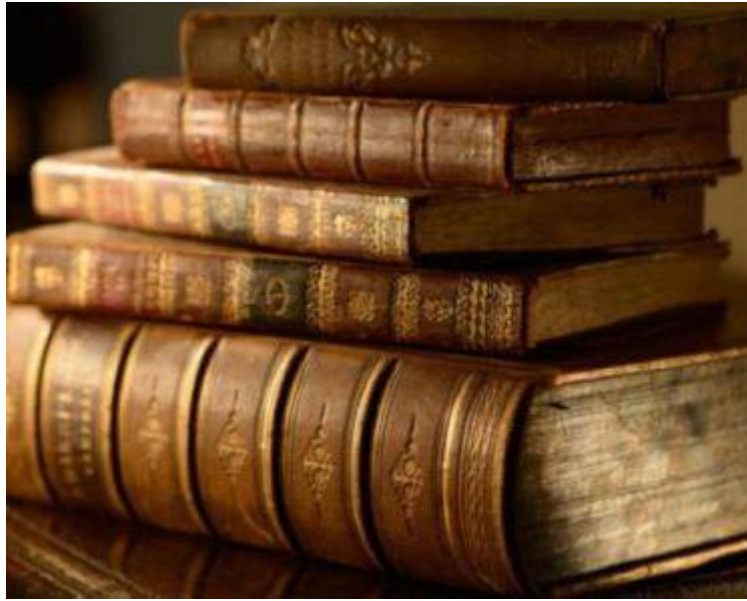
Libri

IL LIBRO SULLA MANIOCA

In questo libro vi sono appunti e formule per fare il Siero J. Serve anche fare il rito apposito per ottenere il siero funzionante. Più che un vero libro è un diario di appunti dello scienziato pazzo Klemper.

NOM MAE OUAN (IL LATTE DELLA MADRE)

È il diario di Naam Thep, una sacerdotessa thailandese che ha trovato il modo di contattare la divinità chiamata Shub Niggurath. Questo diario è scritto in thailandese e contiene la descrizione dettagliata dell'incantesimo per contattare la divinità. La sacerdotessa ritiene che bevendo il latte di questa divinità si diventa immortali ed estremamente fertili.



Incantesimi

RITO DELLA MANIOCA

È il rito che permette di ottenere il Siero J da un estratto di Manioca. La manioca è una radice che nel folklore amazzonico è in grado di rendere gli uomini più forti, più veloci e più resistenti.

CONTATTA SHUB NIGGURATH

Questo incantesimo permette di contattare la divinità Shub Niggurath. È contenuto in un libro trovato dai personaggi in Thailandia, nelle grotte di Koh Tao (una volta abitate dalla sacerdotessa Naam Thep).

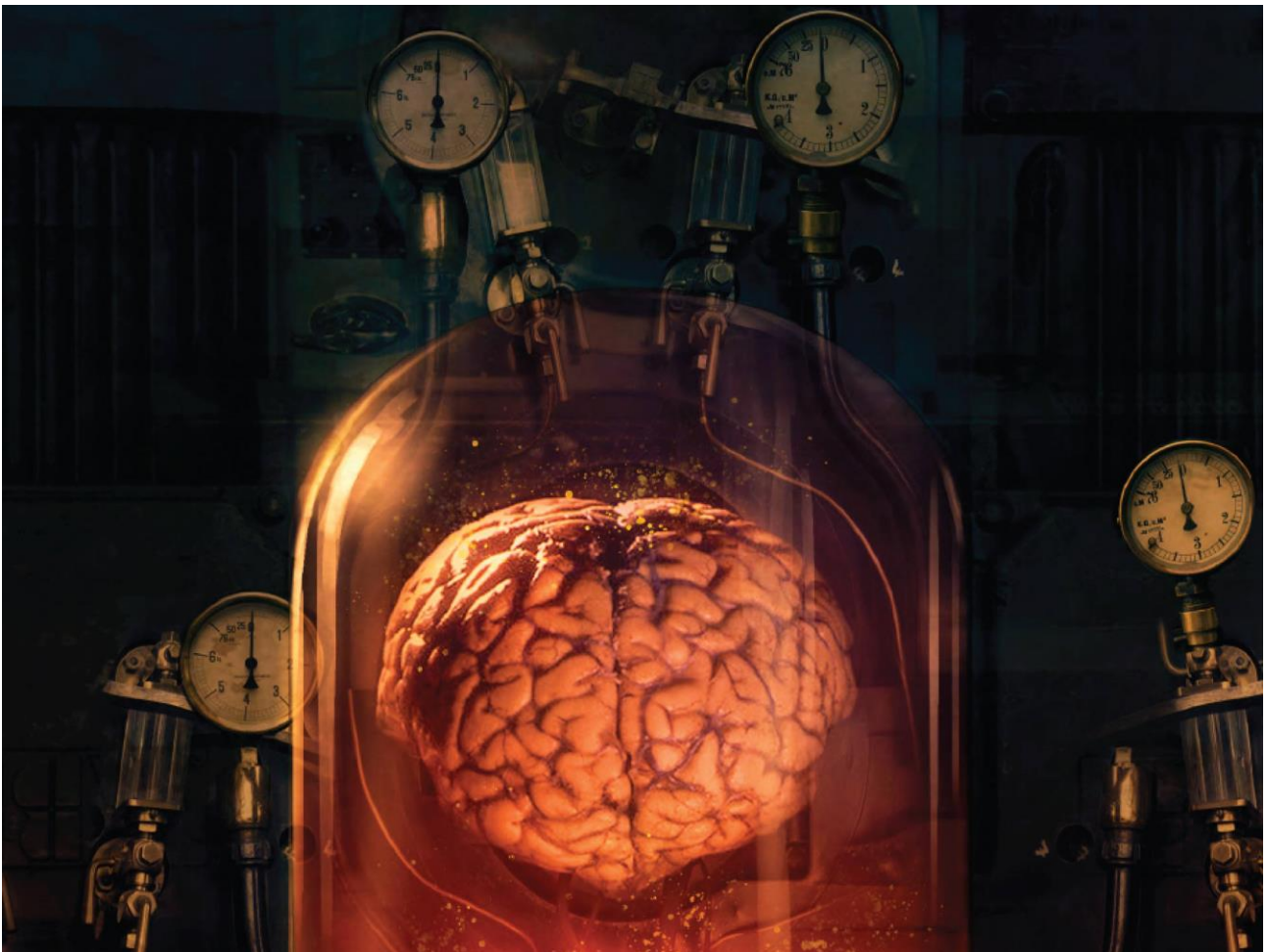


Oggetti Magici

IL SIERO J

È di color nocciola ed è lattiginoso. Deve essere iniettato. Decuplica il metabolismo di un individuo. Ha un effetto collaterale: l'individuo che lo usa brucia energia dieci volte superiore alla norma, quindi morirà di fame in circa mezz'ora. Qui di seguito sono elencati i bonus che un PG ha se lo utilizza.

- Raddoppio del valore delle abilità fisiche
- No Ko, stordimento e simili
- Difesa naturale pari a VP 5
- Triplica il numero di attacchi
- Schivare le pallottole
- Nessun malus dovuto alle ferite



Personaggi giocanti

Baadb Al-Fayed - Guida Egiziana – Tella

Frank Hammer - Generale dei Marines, Caposezione Occultismo – Sacco

Julia Kendall - Poliziotta del NYPD – Pit

Jonathan Mc Gree - Esperto Informatico – Gricino



Leara Mc Gibbons - Archeologa - Dany



Una giovane archeologa decisamente troppo curiosa...

Leopoldo Schivazappa - Mago e Cartomante – Mattia

Maggie Dawson - Barista – Raffa



Ex ballerina di Night club, comincia a lavorare come barista in un resort in Thailandia, dove viene coinvolta in una serie di avvenimenti da brivido...

Ronald House - Medico – Zimpa

Warren Seluciel - Libraio Occultista – Cosimo



Cimitero dei Personaggi

PAOLO (PNG)

Turista italiano conosciuto sull'isola di Koh Samui in Thailandia. È morto per i morsi delle figlie della sacerdotessa thailandese nell'avventura "Le rane di Koh Samui".

LISA (PNG)

Ragazza thailandese conosciuta a Koh Samui, poi entrata a far parte del party. È stata uccisa dall'incantesimo "Ruba Vita" lanciato da uno stregone della Confraternita del Faraone Nero a Londra.

JONATHAN MCGREE (PG del Gricino)

Ucciso da Gavigan (Direttore della Fondazione Penew di Londra) con un incantesimo di avvizzimento.

