

II

ronzio

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®
di Michael C. LaBossiere



Il ronzio

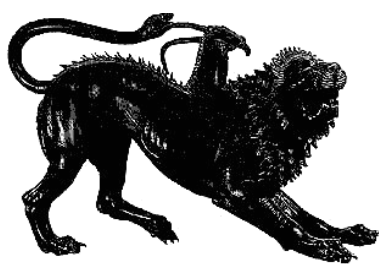
Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®

Testo e mappe: Michael C. LaBossiere.

Copertina: gt39 da [Pixabay](https://pixabay.com/), disponibile sotto licenza [Pixabay License](https://pixabay.com/it/learn-more-about-pixabay-licenses/).

Traduzione e grafica: Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2026 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA55 – 1ª Edizione – Maggio 2026

Abbreviazioni

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

Indice

Introduzione	2
Coinvolgere gli Investigatori	2
Informazioni per il Custode	3
Indagini	4
Mappe	5
Azione.	6
Conclusione	8
Personaggi Non Giocanti	8
Creature dei Miti	10
Indizi per i giocatori	12
Mappe dell'avventura	13

Introduzione

Questa avventura è ambientata negli anni '90, ma con le opportune modifiche può essere giocata in altri periodi storici, come gli anni '20.

La vicenda porterà gli Investigatori in un'area del Nuovo Messico che è afflitta da un misterioso "ronzio". Spetterà ai personaggi trovare la fonte del fruscio e riportare nuovamente pace e tranquillità nella zona.

Il testo fa alcuni riferimenti a "Blood Moon", presente nella pubblicazione *Strange Aeons* di *Chaosium, Inc.* Tuttavia, la conoscenza di tale materiale non è necessaria per giocare l'avventura.

Coinvolgere gli Investigatori

L'avventura parte dal presupposto che gli Investigatori abbiano bisogno di soldi o siano abbastanza curiosi da andare nel Nuovo Messico soltanto sulla base di un articolo in cui uno dei personaggi si imbatte. La parte rilevante del pezzo, tratta da *Eventi Bizzarri*, è la seguente:

Il ronzio

... uno strano "ronzio" simile è stato segnalato nel minuscolo centro abitato di Billingswood, nel Nuovo Messico. Un tempo era una comunità in espansione, ma i residenti hanno iniziato a lamentarsi di un insolito rumore circa due mesi fa. Dopo l'inizio dello strano fruscio, l'immobiliarista Buster Kates ha fatto controllare la zona. Il costruttore edile ha dichiarato: "Abbiamo installato un mucchio di registratori top di gamma e non hanno raccolto un bel niente." Nonostante la mancanza di prove, i residenti locali continuano a lamentarsi del misterioso brusio. A questo insolito evento è stato dato un certo grado di credibilità dal Dr. Trullent, dell'Università del Nuovo Messico. Egli è un esperto di suono e di fisica del suono e, se i nostri rapporti sono corretti, presto farà ricerche sul fenomeno. Quando gli è stato chiesto del misterioso ronzio, il Dr. Trullent ha detto "Beh, potrebbe essere causato da molte cose. Eventi naturali o insetti, forse. Oppure potrebbe essere il risultato di qualche progetto umano. In ogni caso, visiterò la zona." Forse il Dr. Trullent è stato attratto dalla vicenda per ragioni diverse dalla curiosità scientifica. Il signor Kates ha infatti offerto una "ricompensa sostanziale" a chiunque riuscirà a trovare la fonte del ronzio e a porvi fine. Quindi, ogni lettore che ha bisogno di un po' di soldi veloci potrebbe voler fare un viaggio nel Nuovo Messico.

Eventi Bizzarri è una rivista abbastanza rispettabile che parla di fatti strani e insoliti. A differenza di molte pubblicazioni o periodici, fa ricerche accurate riguardo alle storie che pubblica e ha una visione piuttosto scettica delle cose. È gestita dalla Dr.ssa Mary Dunstone, un'antropologa.

Se gli investigatori faranno qualche semplice ricerca, saranno in grado di trovare il numero di telefono dell'impresa di costruzioni di Kates. L'uomo è il proprietario della Immobiliare Stella Gialla, la società che ha costruito Billingswood Grove e il vicino Zucker Grove.

Se gli Investigatori sembrano sani di mente e professionali, la segretaria di Kates dirà loro che l'immobiliarista è disposto a pagare per una soluzione al problema del ronzio, ma che c'è un contratto legale di dieci pagine che specifica tutte le condizioni per ottenere la ricompensa. Racconterà che Kates dovette farlo redigere dopo che "quella maledetta rivista" pubblicò l'articolo sul rumore misterioso. La

donna riferirà che Kates aveva dichiarato che avrebbe "pagato un sacco di soldi per sbarazzarsi di quel maledetto ronzio", ma non si aspettava che ciò sarebbe stato interpretato come un invito a ogni "balordo o tipo strambo" a presentarsi ai suoi uffici. La segretaria sarà lieta di inviare via fax il contratto ai personaggi.

Il contratto è un documento legale molto contorto, che protegge Kates da ogni sorta di eventi (come i tipi che desiderano fargli causa se si fanno male mentre investigano sul ronzio). Tuttavia, specifica che una o più persone che risolveranno il problema del ronzio saranno pagate **10.000 \$**. Affinché la ricompensa possa essere incassata, la persona (o le persone) devono aver firmato il contratto e fornire la prova di aver risolto il problema.



In alternativa, gli Investigatori potrebbero essere presentati al dottor Trullent da un amico comune che vive nella zona, oppure essere assunti da Buster Kates. In tali casi, il Custode dovrà sviluppare i dettagli pertinenti.

Informazioni per il Custode

Circa quarant'anni fa, i Mi-Go stabilirono un avamposto nel Nuovo Messico, vicino a quello che oggi è Billingswood Grove. Le creature utilizzarono la loro base per condurre misteriose ricerche nell'area. Quando Billingswood Grove fu fondato, i Mi-Go

Il ronzio

decisero semplicemente di continuare i loro esperimenti. Circa due mesi fa, questi esseri hanno iniziato a collaudare un nuovo tipo di cristallo che intendono utilizzare nelle comunicazioni. Nei loro esperimenti, energizzavano i cristalli e ne osservavano gli effetti. All'insaputa dei Mi-Go, gli effetti ottenuti sono simili a quelli dei cristalli di attivazione (vedi pagine 29-30 di *Strange Aeons*). In pratica, l'energia trasmessa dai cristalli ha influenzato alcuni dei residenti di Billingswood, facendo "sentire" loro un ronzio. Il "rumore" è in realtà una sorta di "elettricità statica" che le emanazioni cristalline provocano nel cervello di alcuni esseri umani. Il fruscio è fastidioso, ma non dannoso in sé.

Circa un mese fa i Mi-Go sono venuti a conoscenza dell'effetto dei cristalli. Incuriositi, decisero di iniziare un nuovo esperimento: avrebbero analizzato gli effetti delle emanazioni cristalline sugli abitanti di Billingswood Grove. Per osservare direttamente gli umani, i Mi-Go inviarono un membro modificato della loro razza (un cervello Mi-Go in un corpo umano clonato) nella zona. Da allora, le creature hanno studiato attentamente i residenti, come parte del loro esperimento.

Indagini

Anche se non c'è una grande quantità di informazioni rilevanti a disposizione degli Investigatori, potrebbero emergere alcune cose interessanti.

Il territorio

La zona ha una storia particolarmente insignificante, praticamente priva di eventi insoliti da segnalare. L'unico accadimento bizzarro degno di nota è stato l'avvistamento di strane luci nel cielo. Durante la costruzione di Zucker Grove, alcuni operai edili affermarono di aver visto alcune luci in mezzo al deserto, che si alzarono verso il cielo e svanirono. I testimoni oculari se ne sono andati da tempo, ma alcune persone a Zucker Grove ricordano la storia. Le luci viste dagli operai erano Mi-Go che stavano conducendo un esperimento.

Se gli Investigatori faranno ricerche a Zucker Grove, scopriranno che è stato costruito circa cinque anni fa, dalla stessa società che sta cercando di edificare Billingswood Grove.

Quest'ultimo cantiere è iniziato da circa un anno.

Nuovo Messico

Il Nuovo Messico è, ovviamente, un focolaio di rapporti UFO. Alcuni ritengono che il governo degli Stati Uniti abbia recuperato quattro alieni morti vicino a Roswell nel 1947. C'è stato anche un atterraggio UFO segnalato a Socorro nel 1964 e quattro UFO sono stati visti spostarsi dall'Oklahoma al Nuovo Messico. Ci sono stati numerosi altri rapporti UFO nell'area dello stato, alcuni dei quali dovuti ad avvistamenti di Mi-Go. Il Custode potrebbe voler mettere gli Investigatori su una falsa pista, che li condurrà fino a Roswell. Laggiù avranno la possibilità di incontrare dei tipi strani che raccontano cose interessanti, anche se false, sugli UFO, e potranno perfino comperare alcuni souvenir e magliette.

I residenti

Se gli Investigatori parleranno con la gente del posto in maniera educata, saranno in grado di scoprire che solo alcuni dei residenti di Billingswood Grove hanno riferito di aver sentito lo strano "ronzio". Verranno anche a conoscenza del fatto che molte delle persone che si sono lamentate del brusio o avevano familiari che lo hanno fatto, si sono trasferite altrove.

Alcuni abitanti del luogo avranno delle proprie ipotesi sulla causa del ronzio. Qualcuna è sensata (come l'idea che il brusio sia causato da una sorta di effetto atmosferico), mentre altre sono più bizzarre (come la teoria che il rumore sia un esperimento governativo di controllo mentale). Diversi residenti pensano che gli alieni siano coinvolti nella cosa. Hanno ragione, ovviamente.

Dr. Larry Trullent

Il Dr. Trullent è un esperto di suoni che è venuto a Billingswood Grove per fare ricerche sul ronzio. Finché gli Investigatori mantengono un comportamento intelligente ed educato, sarà disposto a parlare con loro.

Nel corso delle sue indagini, non ha trovato alcuna prova fisica che il ronzio esista veramente. Lui stesso non è mai stato in grado di sentirlo con le proprie orecchie. Nonostante la mancanza di prove audio, il Dr. Trullent

Il ronzio

crede che ci sia qualcosa che bolle in pentola. Pensa che i cittadini che si lamentano del brusio siano sinceri. Per questo motivo, ha suggerito alla sua università di inviare un medico in città, per far visitare la popolazione. Essendo molto tenace, il Dr. Trullent non abbandonerà la sua ricerca. Sospetta che sia possibile che venga prodotto un suono che non riesce a rilevare con i suoi strumenti attuali. Dopo l'arrivo degli Investigatori in città, egli modificherà la sua attrezzatura e sarà disposto a lavorare assieme ai personaggi, a condizione che sembrino un minimo affidabili.

Dr.ssa Wilma Lodge

A seguito della richiesta del Dr. Trullent di chiamare un medico in città, arriverà la Dr.ssa Lodge dell'Università del Nuovo Messico, un'esperta in malattie insolite. È anche un'infiltrata dei Mi-Go. Se gli Investigatori avranno modo di incontrarla, ne ricaveranno l'impressione di una persona un po' strana, ma non più eccentrica di tanti altri scienziati umani. La dottoressa terrà d'occhio i personaggi.

Se gli Investigatori parleranno con lei del ronzio, presenterà un'ipotesi plausibile sostenendo che gli abitanti della città soffrono di una sorta di insolita infezione all'orecchio interno. Naturalmente, si offrirà di aiutare i personaggi per controllarli meglio.



Mappe

Di seguito vengono forniti i dettagli sulle mappe dell'avventura.

Mappa per i giocatori

La mappa dei giocatori mostra la zona principale in cui si svolge l'avventura. Naturalmente, omette alcuni dettagli fondamentali. Una descrizione completa dei luoghi è riportata nella sezione "Mappa principale per il Custode".

Mappa principale per il Custode

Zucker Grove: è un piccolo centro abitato. Qui vivono circa 2.000 persone, la maggior parte delle quali sono in pensione e si godono una vita tranquilla. Le case sono tutte ben tenute e abbastanza costose. La città ha un negozio di alimentari, una biblioteca, una videoteca, una farmacia e alcuni altri piccoli negozi. Molto dell'equipaggiamento di cui gli Investigatori potrebbero necessitare, come armi da fuoco, esplosivi e attrezzature speciali, non sono disponibili a Zucker Grove. Per acquistare tali articoli, dovranno recarsi in una città più grande.

Billingswood Grove: è una piccola area residenziale, progettata sulla falsariga di Zucker Grove. A differenza di quest'ultima, Billingswood ha molte case nuove in vendita. Ci sono anche diversi edifici ancora in costruzione e molti lotti ancora vuoti.

Avamposto dei Mi-Go: mostra la posizione della base dei Funghi di Yuggoth.

Cerchio blu: indica il confine dell'area di influenza secondaria del dispositivo dei Mi-Go. Gli effetti di questa apparecchiatura sono descritti più avanti nell'avventura.

Cerchio rosso: indica il confine dell'area di influenza principale del dispositivo dei Mi-Go. Gli effetti di questa apparecchiatura sono descritti più avanti nell'avventura.

Mappa dell'avamposto dei Mi-Go

L'avamposto dei Mi-Go è sepolto sotto 3 metri di terra. L'ingresso è nascosto da una grossa "pietra" finta. Sotto di essa c'è un tunnel che conduce alla base vera e propria. La struttura è costruita con materiali extraterrestri che la rendono non rilevabile dall'attuale tecnologia umana (quali radar e metal detector). Come la

Il ronzo

maggior parte delle costruzioni dei Mi-Go, l'interno è funzionale, ma veramente alieno.

Ingresso: è costituito da una valvola a diaframma nel soffitto dell'avamposto. La valvola risponde solo a un codice nel linguaggio dei Mi-Go. Può anche essere distrutta infliggendole 50 punti di danno. Nel locale ci sono tre porte scorrevoli.

Area principale: è qui che i Mi-Go riposano e si nutrono. L'area ha molte strane protuberanze che forniscono agli alieni cibo e intrattenimento.

Laboratorio uno: è il laboratorio di biologia dei Mi-Go. Qui compiono esperimenti sulla vita terrestre, compresi gli esseri umani. La stanza è adeguatamente attrezzata con una varietà di dispositivi e strumenti alieni. Alcuni degli strani ibridi creati dai Funghi di Yuggoth (tra cui diversi animali modificati con numerosi occhi) sono chiusi dentro delle gabbie.

Laboratorio due: è quello dove i Mi-Go stanno sperimentando con i cristalli. Contiene una vasta gamma di strumenti, diversi cristalli e vari altri oggetti. Anche il dispositivo dei Mi-Go si trova in questo laboratorio. È costituito da diversi cristalli contenuti in una matrice organica e meccanica. Il congegno ha un aspetto piuttosto insolito e sembra essere stato costruito alla buona.

Azione

Di seguito sono riportati gli eventi che si svolgeranno nel corso dell'avventura. Il Custode può modificarli in base alla piega che prenderanno le cose.

Il corvo innaturale

Mentre gli Investigatori sono in città noteranno un uomo anziano, Louis Jones, che pedala su una bicicletta a tre ruote in giro per le strade. La parte posteriore della bici ha un grande cestello portaoggetti in cui Jones tiene una doppietta calibro 12.

I personaggi noteranno Jones fermo vicino a un palo del telefono, intento a osservare alcuni corvi posati sui fili. Si muoverà per prendere il suo fucile e due dei corvi voleranno via. Se gli

Investigatori gli chiedono cosa sta facendo, lui risponderà: "Sto guardando i corvi che ci stanno guardando" e se ne andrà via.

Poco dopo, mentre gli Investigatori stanno girando per la città, vedranno Jones fermarsi vicino a un albero e tirare fuori il suo fucile. Sparerà entrambi i colpi verso i rami e una piccola sagoma scura cadrà a terra. Il bersaglio è riconoscibile come un corvo gravemente ferito, con delle piaghe aperte. Se i personaggi osservano da vicino l'animale (cosa che Jones li incoraggerà a fare), vedranno che le ferite aperte sono in realtà degli occhi che sono stati perforati dai pallini del fucile. Il corvo sembra normale, tranne per il fatto che ha degli occhi supplementari sul petto e sulla schiena, che per di più sono simili a quelli umani e non sembrano appartenere a un uccello. Il corvo ha anche un cervello altamente modificato e altri organi che gli consentono di trasmettere informazioni e ricevere comandi dai Mi-Go. A parte le alterazioni, l'animale è per il resto identico a un corvo normale (vola allo stesso modo e può essere ucciso senza troppa difficoltà).

Il corvo è un prodotto della tecnologia aliena dei Mi-Go e viene utilizzato come spia. I Funghi di Yuggoth hanno molti di questi uccelli e li usano per osservare gli abitanti della città. Se ne serviranno anche per sorvegliare gli Investigatori.

Persone scomparse

Anche se i Mi-Go non se ne renderanno conto, i loro stessi esperimenti inizieranno a influenzarli. Le emanazioni cristalline cominceranno a causare piccoli guasti strutturali nei loro organi mentali che, in effetti, cominceranno a farli impazzire (secondo gli standard dei Mi-Go). Questa follia li porterà a compiere azioni che altrimenti non intraprenderebbero.

Il comandante dei Mi-Go deciderà che l'osservazione passiva non è sufficiente e che bisogna catturare alcuni esemplari viventi. Inoltre, non si accontenterà di una sola persona, ma stabilirà che gliene occorrono molte per i suoi esperimenti. Quella stessa notte, i Mi-Go irromperanno in tre case, spariranno agli abitanti con le loro armi e porteranno i rapiti alla loro base per la dissezione. Naturalmente, la gente noterà che alcune persone sono scomparse. Se gli

Il ronzio

Investigatori perquisiscono le abitazioni, alcuni **Tiri Individuare** riveleranno che in ogni casa ci sono una o più finestre con una strana distorsione circolare, come se il vetro fosse stato deformato o fuso. La deformazione è dovuta alle armi dei Mi-Go che hanno sparato attraverso i vetri chiusi. Una volta che gli alieni hanno stordito le loro vittime, hanno usato un dispositivo speciale per aprire le porte. La Dr.ssa Lodge capirà subito che i suoi alleati Mi-Go hanno catturato le persone e contatterà il comandante per scoprire il motivo. Dopo aver parlato col capo, si renderà conto che è diventato squilibrato. La dottoressa arriverà alla conclusione che i loro stessi esperimenti hanno in qualche modo danneggiato i Mi-Go. Quindi cercherà di convincere il comandante a interrompere l'esperimento, ma questi rifiuterà. A questo punto, la Lodge deciderà che deve fermare i Mi-Go prima che facciano qualcosa che riveli la loro presenza agli umani. Farà circolare l'ipotesi che la misteriosa malattia abbia fatto impazzire le persone e che queste siano fuggite nella notte. A parte le deformazioni nel vetro, che liquiderà come un difetto di fabbricazione, non ci sono prove concrete per contraddire le sue affermazioni. La dottoressa inizierà a fare telefonate per mettere in quarantena la città.

I Mi-Go in azione

Due giorni dopo che i Mi-Go hanno rapito le persone, diventeranno ancora più instabili e paranoici. Si convinceranno che il loro stesso infiltrato li ha traditi e intende consegnarli agli umani. Due di loro andranno in città, alla ricerca della Dr.ssa Lodge. Fortunatamente per lei, i Mi-Go non sanno che aspetto abbia l'infiltrato. Si sposteranno di casa in casa, svegliando gli abitanti e spaventandoli. Il tempo trascorso lontano dal dispositivo riporterà un po' di sanità mentale ai Mi-Go, che voleranno di nuovo all'avamposto prima di essere visti chiaramente, per convincere i loro compagni ad andarsene. Gli altri Mi-Go, resi ancora più folli dagli effetti del loro dispositivo, uccideranno i due al loro ritorno.

Quarantena

Rendendosi pienamente conto che i suoi compagni Mi-Go sono impazziti, la Dr.ssa Lodge deciderà di intraprendere un'azione

disperata. Riuscirà a mettere la città in quarantena. Il governo ordinerà che nessuno lasci la città e si pianificherà l'invio di una squadra per mettere in isolamento la zona. Gli Investigatori dovrebbero venire a conoscenza del piano dell'infiltrato appena in tempo per poter prendere provvedimenti. Se i personaggi non intervengono, la squadra di controllo verrà intercettata, uccisa e sostituita da persone che servono i Mi-Go. Questi impostori infetteranno i cittadini e gli Investigatori con un virus che ucciderà tutti quanti nel giro di due giorni. Si occuperanno anche dei Mi-Go ancora in circolazione.



In cerca dei Mi-Go

Prima della messa in quarantena, il Dr. Trullent completerà il suo lavoro modificando la propria attrezzatura. L'apparecchiatura rileverà ora un effetto vibratorio secondario del dispositivo dei Mi-Go. Trullent ipotizzerà che il suo apparecchio stia captando una sorta di effetto atmosferico o geologico molto strano, forse scosse minori che causano una risonanza estremamente insolita nelle rocce.

Il dispositivo del Dr. Trullent è un po' primitivo, ma abbastanza efficace da poter rilevare aumenti e diminuzioni della forza dell'energia che sta rilevando. Utilizzando questa funzionalità, gli Investigatori più scaltri possono localizzare la fonte dell'energia

Il ronzio

trasportando il macchinario e osservando l'effetto sulle variazioni di forza.

Jones e Blount saranno disposti ad andare con gli Investigatori per scoprire cosa sta succedendo. Naturalmente anche il Dr. Lodge si offrirà volontario per accompagnare la spedizione.

Affrontare i Mi-Go

I Mi-Go hanno diversi sistemi di individuazione nell'area intorno al loro avamposto, che rileveranno l'avvicinamento degli Investigatori. Gli alieni, ormai estremamente paranoici, decideranno di sterminare gli umani. I quattro Mi-Go rimasti si armeranno e usciranno per uccidere i personaggi. Nel loro stato di follia, dimenticheranno la loro solita cautela e attaccheranno in preda alla frenesia, con una probabilità del 30% ad ogni round di lasciar cadere l'arma per squarciare gli avversari con le loro chele.

Se gli Investigatori cercheranno di scappare, i Mi-Go li inseguiranno. Se le cose si mettono male per gli alieni, tutti i sopravvissuti tenteranno di fuggire verso l'avamposto e chiudersi dentro.

Se la Dr.ssa Lodge è con i personaggi, li aiuterà a combattere i Mi-Go. Se gli Investigatori uccidono tutti i Funghi di Yuggoth, cercherà un'opportunità per eliminarli. Per dare una possibilità di successo agli Investigatori, la sua prima azione potrebbe essere contro il Dr. Trullent, che avrà il tempo di gridare prima che il veleno che la donna gli inietterà faccia effetto.

Conclusione

L'avventura continua fino a quando gli Investigatori sconfiggono i Mi-Go o vengono battuti a loro volta.

Se gli Investigatori si arrendono e se ne vanno, la "squadra di quarantena" ucciderà tutti gli abitanti della città con un virus e si prenderà cura dei Mi-Go impazziti. Per aver abbandonato la gente di Billingswood Grove, i personaggi dovrebbero essere penalizzati con la perdita di 1D3 Punti Sanità.

Se gli Investigatori riescono sconfiggere i Mi-Go uccidendoli o costringendoli ad abbandonare la zona, dovrebbero ricevere un premio di 1D6 Punti Sanità.

Il Custode potrebbe voler modificare la ricompensa (o la penalità) in base alle azioni specifiche compiute dai personaggi durante l'avventura.

Personaggi Non Giocanti

Sceriffo John Blount, forze dell'ordine locali

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 12 INT: 13

COS: 14 FAS: 11 MAN: 12

TAG: 14 SAN: 60 EDU: 14

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Abilità:

Ascoltare 39%, Arrampicarsi 55%, Contrattare 25%, Guidare Automobili 65%, Legge 39%, Pronto Soccorso 43%, Psicologia 34%, Raggiare 43%, Schivare 42%, Spagnolo 12%.

Armi:

Revolver 9mm (55%), Danno 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10, Malfunzionamento 00.

Shotgun a pompa cal 12 (65%), Danno 4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

Sfollagente (45%), Danno 1D6+BD, Attacchi 1, PF 15.

Descrizione:

Blount è un uomo di taglia media. Ha radi capelli grigi e i baffi. Ha trascorso la maggior parte della sua carriera a New York City e, dopo essersi ritirato dal dipartimento di polizia di New York, ha accettato il lavoro di sceriffo, pensando che sarebbe stato un modo piacevole per trascorrere i suoi ultimi anni prima della pensione. Anche se non ha mai incontrato nulla di simile ai Mi-Go, le esperienze fatte a New York lo hanno preparato a quasi ogni tipo di stranezza. A condizione che gli Investigatori si comportino lealmente, Blount sarà disposto ad aiutarli. Se la situazione gli sembra abbastanza grave, sarà persino disposto a nominarli vicesceriffi temporanei e a fornire loro gli armamenti della polizia, che consistono in altri due shotgun a pompa cal 12 extra e un fucile d'assalto M16A2.

Il ronzio

Dr. Larry Trullent, esperto del suono

Caratteristiche:

FOR: 11 DES: 12 INT: 15
COS: 10 FAS: 13 MAN: 13
TAG: 13 SAN: 65 EDU: 18

Bonus al Danno: 0

PF: 12 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Ascoltare 55%, Biblioteconomia 65%,
Elettronica 50%, Fisica 35%, Latino 15%,
Riparazione Elettrica 54%, Teoria del Suono
65%, Uso Computer 22%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Trullent è un uomo dall'aspetto magro e nervoso. I suoi capelli si stanno diradando, anche se è piuttosto giovane. Indossa occhiali con montatura metallica e sembra un cattedratico. Ha dedicato la sua carriera accademica agli studi sul suono. È considerato uno dei massimi esperti nel campo, ma la sua reputazione è stata un po' rovinata dal suo interesse per i fenomeni sonori insoliti. Trullent non è eccezionalmente coraggioso, ma sarà disposto ad aiutare gli Investigatori, soprattutto se sembrano interessati alla sua ricerca.



Buster Kates, immobiliare

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 9 INT: 14
COS: 12 FAS: 10 MAN: 14
TAG: 15 SAN: 70 EDU: 14

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Contabilità 27%, Contrattare 65%, Convincere 59%, Guidare Automobili 45%, Legge 23%,
Manovrare Mezzi Pesanti 45%, Raggiare 62%,
Reputazione 45%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Kates è un omone grande e abbastanza grasso. Porta un parrucchino piuttosto evidente e si veste in maniera vistosa. Tuttavia, è un astuto uomo d'affari. Ha i piedi ben piantati per terra e non tollera di sentire storie riguardo ad alieni o altre cose strane. Inoltre, non ha alcun desiderio di rischiare la propria vita in imprese folli (ma assume delle persone per farlo al posto suo).

Louis Jones, vecchio eccentrico

Caratteristiche:

FOR: 11 DES: 12 INT: 12
COS: 11 FAS: 11 MAN: 11
TAG: 13 SAN: 53 EDU: 16

Bonus al Danno: 0

PF: 12 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Biblioteconomia 43%, Contabilità 65%, Legge 42%, Pronto Soccorso 45%.

Armi:

Doppietta cal 12 (55%), Danno 4D6/2D6/1D6,
Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1 o 2, Caricatore 2,
PF 12, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

Jones è un vecchio con i capelli grigi. Pedala per la città sulla sua bicicletta a tre ruote. Tiene una varietà di oggetti, come i libri, nel cestino della bici. Porta sempre con sé anche una doppietta calibro 12. È stato costretto ad "andare in pensione" dopo aver avuto un piccolo esaurimento nervoso al lavoro. Da allora pensa che ci siano delle "cose" che voglio rapirlo. A causa di questa sua lieve paranoia, ha notato subito i corvi che osservavano la città e ha deciso di prendere in mano la situazione.

Il ronzio

Dr.ssa Wilma Lodge, infiltrata dei Mi-Go

Caratteristiche:

FOR: 9 DES: 13 INT: 15
 COS: 14 FAS: 9 MAN: 15
 TAG: 12 SAN: 0 EDU: 19

Bonus al Danno: 0

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□

Abilità:

Nascondersi 34%, Imitare gli Umani 60%, Inglese 65%, Medicina 61%, Pronto Soccorso 65%, Psicologia 23%, Raggiare 43%.

Armi:

Revolver 9mm (55%), Danno 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

La Dr.ssa Lodge sembra essere una donna di mezza età dall'aspetto insignificante. Si veste male e spesso si comporta in modo molto strano. Di certo, non sembra così fuori posto nella cultura accademica. Dorme anche con gli occhi aperti. Dovrebbe essere un'esperta di malattie infettive e insolite, in realtà è un Mi-Go il cui cervello è stato trapiantato in un corpo umano. Gli obiettivi della Lodge sono quelli di impedire agli umani di scoprire gli alieni e di aiutare gli altri Mi-Go.

Creature dei Miti

Mi-Go, I Funghi di Yuggoth, Razza Indipendente Minore

Descrizione:

I Mi-go, o Funghi di Yuggoth, sono creature rosate lunghe circa 1,5 metri, col busto simile a quello di un gambero, la testa formata da un ammasso tentacolare e un paio di ali membranose analoghe a quelle di un pipistrello. Grazie ad esse, sono in grado di volare nello spazio profondo, mentre sulla Terra sono pressoché inservibili. Comunicano fra loro emettendo dei ronzii e modificando il colore delle loro teste. Sono esperti in numerosi settori scientifici, particolarmente nella chirurgia. Le loro origini sono esterne al sistema solare, ma hanno stabilito un avamposto su Plutone e a volte visitano il nostro pianeta alla ricerca di minerali e altre risorse naturali.

Questi Mi-Go sono scienziati (il n. 1 è il comandante) e preferiscono evitare il combattimento. Tuttavia, se costretti a lottare, lo faranno in modo intelligente, sfruttando le loro armi e la capacità di volare.

Caratteristiche:	Tiro	Media	N. 1	N. 2	N. 3	N. 4	N. 5	N. 6
FOR:	3D6	10-11	12	14	13	11	14	9
COS:	3D6	10-11	13	14	12	11	12	11
TAG:	3D6	10-11	12	15	11	12	13	12
INT:	2D6+6	13	17	13	14	13	15	14
MAN:	2D6+6	13	18	14	15	14	16	15
DES:	4D6	14	16	15	18	19	17	16
PF:		10-11	13	15	12	12	13	12
BD:		0	0	+1D4	0	0	+1D4	0

MOV: 7 / 9vo

Arma %Att Danno

Chela x2 30% 1D6 + presa (la vittima si libera con un tiro FOR contro FOR sulla Tabella della Resistenza)

Arma Mi-Go 30% 1D8 + stordimento (vedi sotto)

Armatura: nessuna. Tuttavia, a causa della struttura aliena del loro corpo, le armi capaci di Penetrazioni Speciali infliggono il minimo danno possibile.

Incantesimi: il Mi-Go n. 1 conosce gli incantesimi Prepara pozione siderale (per il trasporto dei soggetti del test) e Offusca memoria (per cancellare i ricordi di coloro che vengono sottoposti agli esperimenti). Il Mi-Go n. 5 conosce l'incantesimo Segno degli Antichi. Ognuno degli altri Mi-Go ha una probabilità pari alla propria INT x2 di conoscere 1D3 incantesimi.

Abilità: nessuna.

SAN: vedere un Mi-Go causa la perdita di 0/1D6 Punti Sanità.

Il ronzio

Arma Mi-Go

I Funghi di Yuggoth in questa avventura sono armati con delle speciali armi Mi-Go. Queste armi hanno all'incirca le dimensioni di una carabina costruita dall'uomo, ma sono palesemente aliene nell'aspetto. L'impugnatura e il corpo dell'arma sono realizzati in un metallo stranamente bucherellato e contorto, di colore argento opaco. La canna invece è di un cristallo increspato blu intenso, che si illumina debolmente quando l'arma è attiva. Il congegno è alimentato da quella che sembra una pietra nera e levigata. Il caricatore, che contiene energia sufficiente per cinquanta scariche, si attacca al lato destro dell'arma, appena davanti all'impugnatura.

L'arma spara una scarica di energia color blu intenso, incorniciata da piccoli archi di elettricità. Se colpisce un bersaglio, questi subirà 1D8 danni, più un effetto di stordimento aggiuntivo. Se la scarica, che ha una FOR di 15, supera in un tiro sulla Tabella della Resistenza il valore della COS della vittima, quest'ultima perde i sensi per 1D6 minuti. Se invece il tiro fallisce, il bersaglio è in grado di scrollarsi di dosso l'effetto, ma subisce una penalità di -5% a tutti i tiri di abilità per i successivi 1D6 minuti. Gli effetti dei colpi sono cumulativi, anche se gli svaniranno nel tempo indicato. Ad esempio, se un personaggio viene colpito due volte e l'effetto del primo colpo è di

tre minuti e il secondo di cinque minuti, il personaggio avrà una penalità complessiva di -10% per tre minuti e una di -5% per il i due minuti restanti.

Arma Mi-Go: Probabilità base 10%, Danno 1D8 + stordimento, Gittata 90 m, Attacchi 3, Caricatore 50, PF 15, Malfunzionamento 00.

Il dispositivo dei Mi-Go

Il dispositivo del Mi-Go doveva servire per le comunicazioni, ma si è rivelato avere effetti inaspettati.

Cerchio blu: all'interno di questa zona, il dispositivo produce un "brusio" psichico. Circa il 60% degli esseri umani è in grado di percepire le emanazioni del congegno, che vengono avvertite come un ronzio che non sembra provenire da alcuna fonte distinguibile. Il fruscio in sé è innocuo, anche se irritante. La maggior parte di coloro che riescono a rilevarlo lo troveranno fastidioso e fonte di distrazione.

Cerchio rosso: il dispositivo produce effetti più potenti all'interno di quest'area. Ha gli stessi effetti già visti, ma il ronzio sembra più forte. Inoltre, l'energia può avere degli strani effetti sulle persone che possono sentire il brusio. Per ogni ora che una persona sensibile trascorre in questa zona, si deve tirare sulla seguente tabella (in alternativa, il Custode può decidere quando si verificano gli effetti):

1D100	Effetto
1-90	Nessuno.
91-95	La persona "sente" delle strane voci che sussurrano nelle vicinanze. Parlano in una lingua sconosciuta, ma la vittima "saprà" che i discorsi hanno un senso. Ciò che la persona sta "ascoltando" sono dei codici nascosti nel suo cervello, inseriti nei geni di alcuni esseri umani secoli fa dai Mi-Go.
96-97	La persona "sente" chiaramente delle strane voci. Anche se non sarà in grado di capire la lingua, "saprà" che i discorsi hanno un senso. La vittima sarà colpita da una terribile paura, che richiederà un Tiro Sanità. In caso di fallimento perderà 1 Punto Sanità, mentre in caso di successo non ci saranno conseguenze. Ciò che la persona sta "ascoltando" sono dei codici nascosti nel suo cervello, inseriti nei geni di alcuni esseri umani secoli fa dal Mi-Go.
98-99	La persona "sente" chiaramente delle strane voci e sperimenta orribili allucinazioni visive. Anche se non sarà in grado di capire la lingua, "saprà" che i discorsi hanno un senso. La vittima vedrà contorni deboli e oscuri intorno a sé (immagini dei Mi-Go) e sarà colpita da una terribile paura, che richiederà un Tiro Sanità. In caso di fallimento perderà 1D2 Punti Sanità, mentre in caso di successo non ci saranno conseguenze.
100	Il dispositivo attiva dei poteri latenti nella persona, causando la manifestazione di una forza invisibile, che danneggerà casualmente cose e persone nell'area. La forza infligge 1D3 danni a tutto ciò che colpisce e lascia delle ferite che sembrano essere causate da lacerazione e corpi contundenti. L'effetto durerà 1D6 minuti. Il Custode deve decidere chi o cosa verrà colpito. La vittima non avrà idea che sta generando la forza e ha la stessa probabilità di essere danneggiata come chiunque altro.

Il ronzio

Indizi per i giocatori

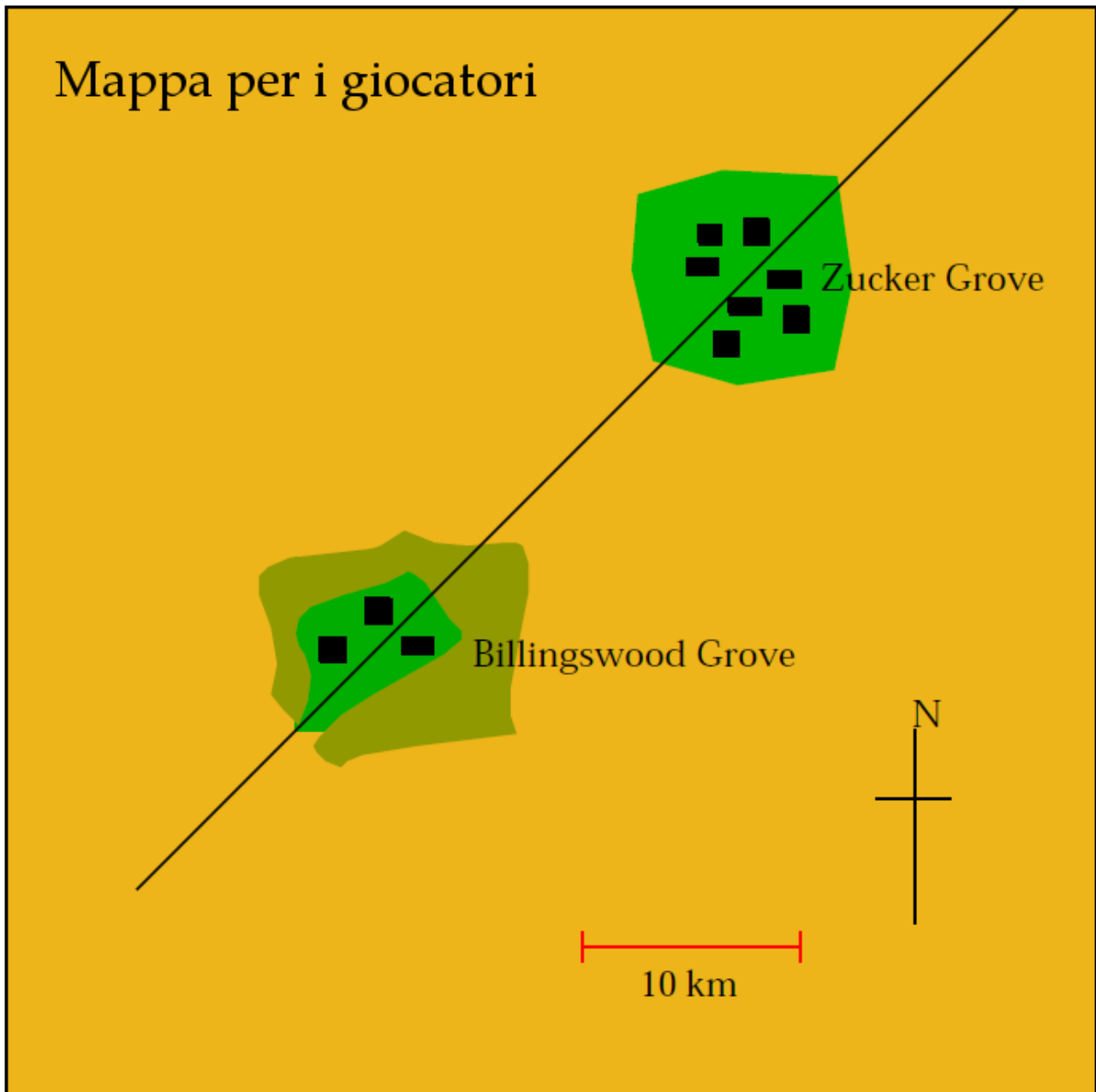
Estratto dalla rivista *Eventi Bizzarri*

... uno strano “ronzio” simile è stato segnalato nel minuscolo centro abitato di Billingswood, nel Nuovo Messico. Un tempo era una comunità in espansione, ma i residenti hanno iniziato a lamentarsi di un insolito rumore circa due mesi fa. Dopo l’inizio dello strano fruscio, l’immobiliarista Buster Kates ha fatto controllare la zona. Il costruttore edile ha dichiarato: *“Abbiamo installato un mucchio di registratori top di gamma e non hanno raccolto un bel niente.”* Nonostante la mancanza di prove, i residenti locali continuano a lamentarsi del misterioso brusio. A questo insolito evento è stato dato un certo grado di credibilità dal Dr. Trullent, dell’Università del Nuovo Messico. Egli è un esperto di suono e di fisica del suono e, se i nostri rapporti sono corretti, presto farà ricerche sul fenomeno. Quando gli è stato chiesto del misterioso ronzio, il Dr. Trullent ha detto *“Beh, potrebbe essere causato da molte cose. Eventi naturali o insetti, forse. Oppure potrebbe essere il risultato di qualche progetto umano. In ogni caso, visiterò la zona.”* Forse il Dr. Trullent è stato attratto dalla vicenda per ragioni diverse dalla curiosità scientifica. Il signor Kates ha infatti offerto una “ricompensa sostanziale” a chiunque riuscirà a trovare la fonte del ronzio e a porvi fine. Quindi, ogni lettore che ha bisogno di un po’ di soldi veloci potrebbe voler fare un viaggio nel Nuovo Messico.

Il ronzo

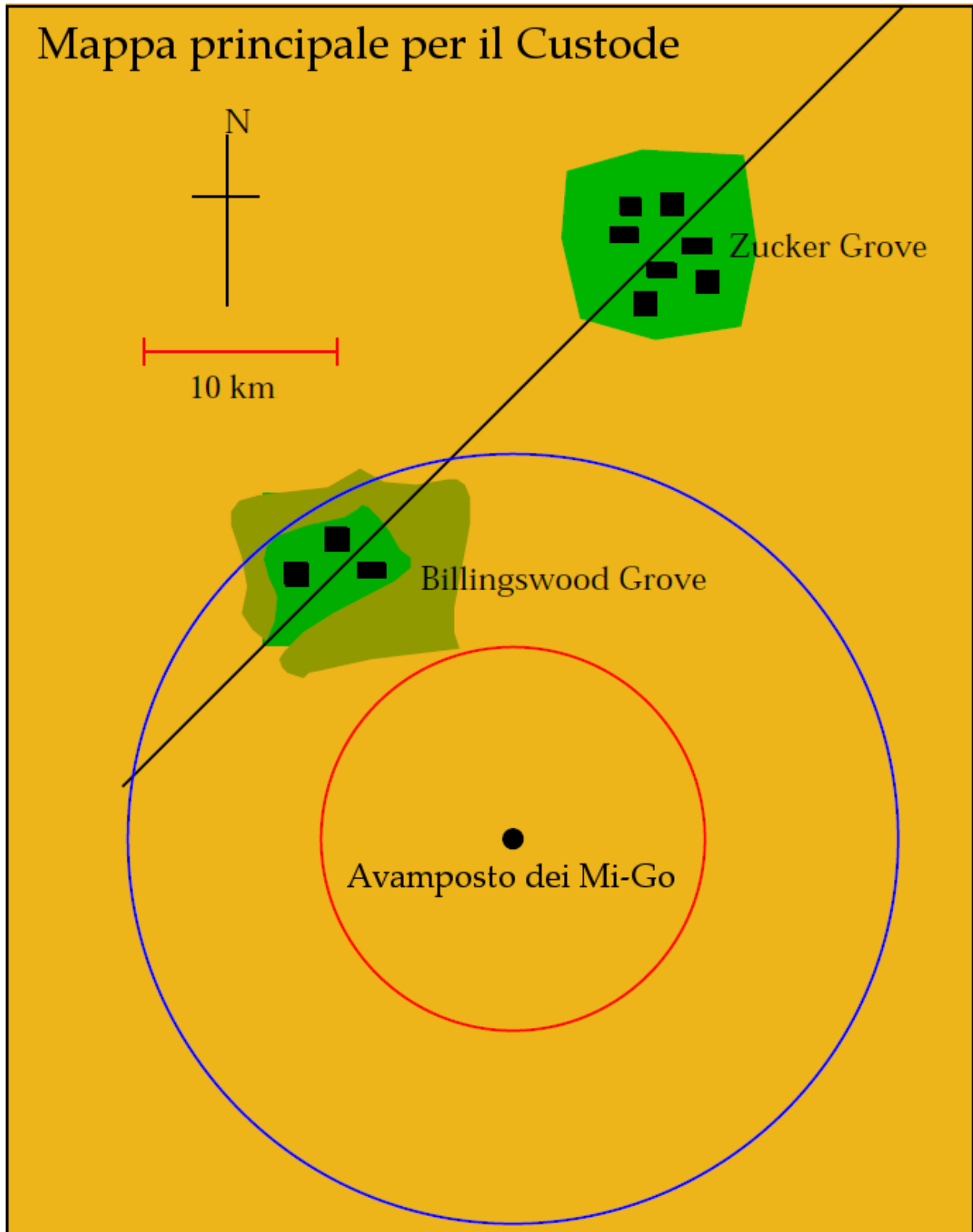
Mappe dell'avventura

Mappa per i giocatori



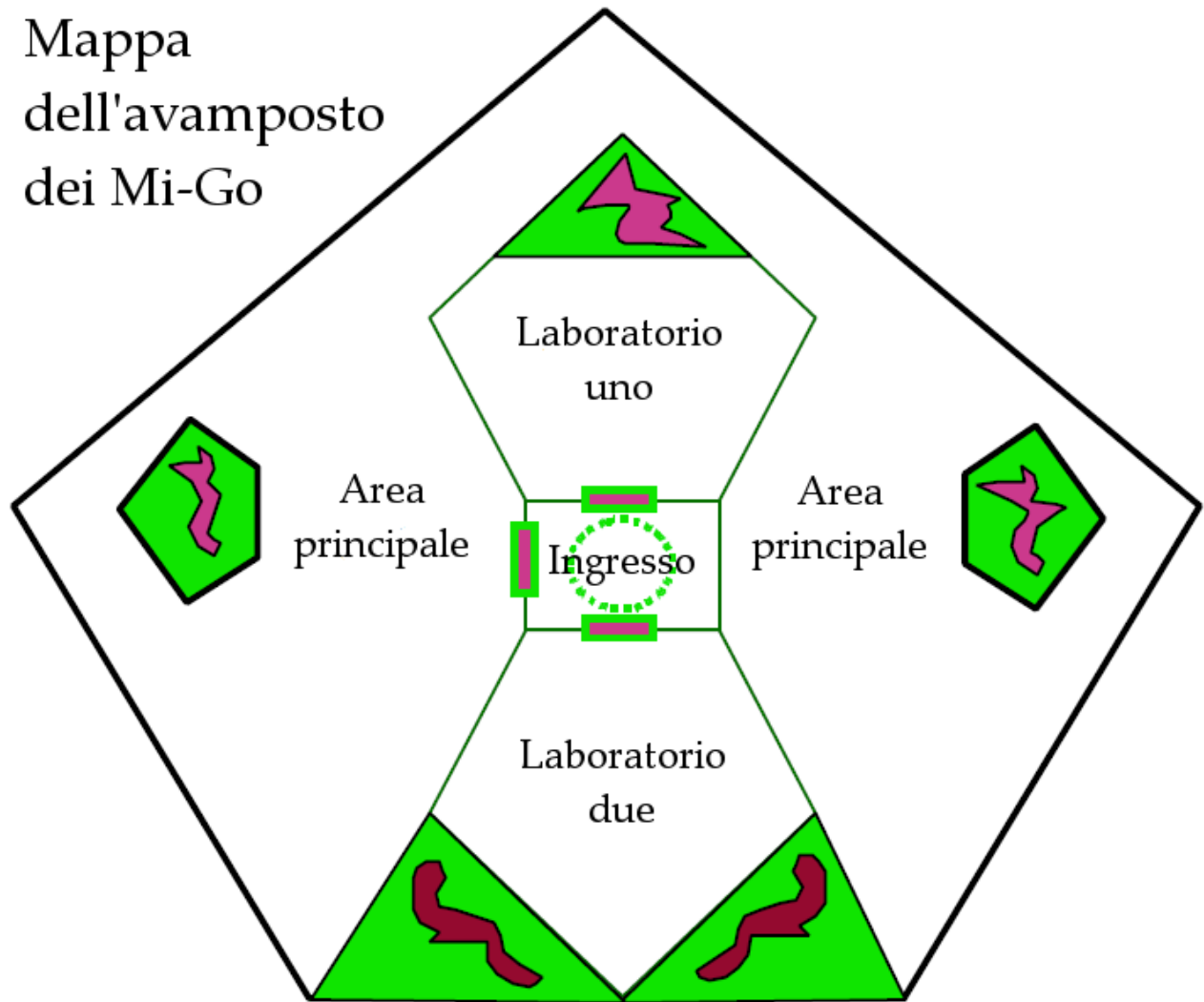
Il ronzio

Mappa principale per il Custode



Il ronzio

Mappa
dell'avamposto
dei Mi-Go



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

This scenario uses trademarks and/or copyrights owned by Chaosium Inc/Moon Design Publications LLC, which are used under Chaosium Inc's Fan Material Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This scenario is not published, endorsed, or specifically approved by Chaosium Inc. For more information about Chaosium Inc's products, please visit www.chaosium.com.

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

www.chimerae.it