

Nr. 3
16 Settembre 2009
Ver. 1

Da 3 a 5 giocatori



Cthulhu Now
(1997)
D100 System

40 pagine

MORRIS STONEHOME

Piccoli uomini verdi

adattamento dall'omonimo scenario di Lorenzo Trenti per 'Conspiracy X'

In questo modulo è
presente l'avventura
originale scritta da
Lorenzo Trenti



Contiene 7
personaggi
già pronti
all'uso



Piccoli uomini verdi

adattamento di Morris Stonehome dall'omonimo scenario di Lorenzo Trenti per 'Conspiracy X'

Numero 3 - 16 Settembre 2009

AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO
"IL RICHIAMO DI CTHULHU"
(SISTEMA D100)
AMBIENTATA NEL 1997
Da 3 a 5 giocatori
m.stonehome@hotmail.it

Piccoli uomini verdi

Piccoli uomini verdi



Numero 3 del 16 Settembre 2009

per il gioco di ruolo "Il richiamo di Cthulhu"
Sistema D100

(Tutti i diritti di quest'opera sono riservati)

Crediti:

Testo originale per Conspiracy X:

Lorenzo Trenti

Ampliamento, riadattamento a RdC e
impaginazione:

Morris Stonehome

Disegni in copertina e nel testo:

Maurizio Biason

Beta tester:

Custode: Maurizio Biason

Investigatori: Andrea Mapelli

Marco Romeo

Simone Vacca

Contatto con l'autore

m.stonehome@hotmail.it

Questa avventura fa parte della mia personale collezione. Tutti i moduli che la compongono sono stati scritti e/o impaginati da me. Se qualcuno volesse collaborare o proporre le proprie creazioni sarò felice di adoperarmi per impaginarle e pubblicarle, dando il giusto risalto al proprietario della stessa.

Introduzione al modulo

Ciao e ben ritrovati, questo nuovo modulo ha una sua breve storia, che vi voglio raccontare:

Alcuni anni fa, avevo un gruppo di assidui giocatori ai quali avevo proposto varie avventure, un giorno decisi di uscire dai soliti canoni sottoponendo uno scenario alternativo. Ne avevo letto uno particolarmente interessante, scritto da **Lorenzo Trenti** per "Conspiracy X", intitolato appunto "**Piccoli uomini verdi**" ed apparso su Kaos nr.51. Decisi quindi di prenderlo come base di partenza per un'avventura non cthuloide con la quale "sorprendere" i giocatori. Approfittai anche di un articolo apparso su Excalibur nr. 50 riguardante la nuova professione "Ufologo", proprio per CoC.

Ad agosto del 2008, mi ripassarono fra le mani i fogli di quell'avventura e così contattai Lorenzo Trenti per avere il suo consenso nel proporla a cthulhu.it.

Grazie al suo intervento ora posso essere orgoglioso di presentarvi il primo modulo nato da una **collaborazione**, anche se non diretta, con un altro appassionato. Gli elogi per la splendida parte centrale dell'avventura vanno tutti a Lorenzo, io ho rifatto l'introduzione con le sue premesse, il finale, le schede dei personaggi giocanti, non giocanti e l'impaginazione coi disegni.

Questa avventura è stata scritta per essere giocata in non più di tre ore, a suo tempo ero riuscito nell'intento, considerate però che dopo il test è stata rivista e corretta.

Nel caso aveste voglia di scrivermi, fatemi sapere tramite il forum di Cthulhu.it o tramite e-mail come è andata la vostra sessione, grazie.

Buon divertimento!

Morris Stonehome

ATTENZIONE

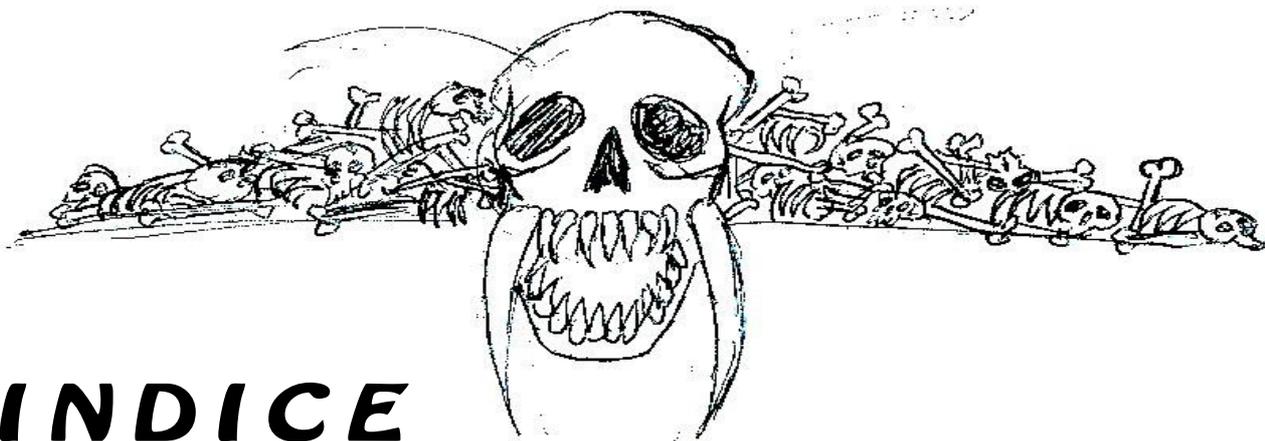
**Questo modulo avventura
contiene anche sette schede
personaggio precompilate per
poter iniziare subito la
vostra sessione di gioco**

Buon divertimento!!!

Il presente modulo è un omaggio alle opere scritte da Howard Phillips Lovecraft, il "Solitario di Providence"

Piccoli uomini verdi

Piccoli uomini verdi



INDICE

| | |
|--|----|
| Introduzione al modulo, Crediti | 5 |
| Indice, Abbreviazioni usate nel testo | 7 |
| Presentazione, Trama, situazioni e sotterfugi | 8 |
| 1° Parte: Presentazione, Introduziione, Lamiere contorte | 9 |
| 1° Parte: Verso l'Università, L'Università, Autopsia, Discussione animata | 10 |
| 1° Parte: Scomparsi nel nulla?, Intreccio narrativo, Prime indagini, Sulle tracce di Weinberg | 11 |
| 2° Parte: Preambolo per il Custode, Coinvolgimento, Introduzione, L'appuntamento | 12 |
| 2° Parte: Il laboratorio universitario, La stazione, In treno... .. | 13 |
| 2° Parte: Il contenitore criogenico, Alieni Show!, Canale 21, Dov'è il dottore, "Secrets of the world" | 14 |
| 2° Parte: Si va in onda, Pallottole vaganti, Epilogo | 15 |
| Alieni e personaggi non giocanti | 16 |
| Pagina di supporto per il Custode | 19 |
| Personaggi pregenerati | 20 |
| Scheda pregenerata - Alfred Gottfield | 21 |
| Scheda pregenerata - Simious O'Bannon | 22 |
| Scheda pregenerata - Roger Bane | 23 |
| Scheda pregenerata - Clayton Hox | 24 |
| Scheda pregenerata - Lewis Kegan | 25 |
| Scheda pregenerata - Jennifer Lenford | 26 |
| Scheda pregenerata - Nigel Lyndon | 27 |
| Handout | 28 |
| Mappa della Scozia per i giocatori (handout) | 31 |
| Primo supplemento: L'avventura originale | 32 |
| Secondo supplemento: Nuova professione | 36 |
| Collana | 37 |
| Nota sui diritti d'autore | 38 |

Abbreviazioni usate nel testo:

| | |
|----------|---------------------|
| BD..... | Bonus al danno |
| COS..... | costituzione |
| d..... | dado |
| DES..... | destrezza |
| EDU..... | educazione |
| FAS..... | fascino |
| FOR..... | forza |
| INT..... | intelligenza |
| MAN..... | mana |
| PF..... | punti ferita |
| PG..... | personaggi giocanti |
| SAN..... | sanità mentale |
| TAG..... | taglia |

*Non è morto ciò che in eterno
può attendere e col passar
di strane ere anche la morte
può morire*

Howard Phillips Lovecraft

Piccoli uomini verdi

adattamento di Morris Stonehome
dall'omonimo scenario di Lorenzo Trenti per 'Conspiracy X'

Presentazione

Avventura per "Il Richiamo di Cthulhu" (1990)

E' consigliabile proporre l'avventura ad un gruppo di giocatori con poca esperienza ma, con qualche modifica, la si può adattare anche ai più esperti.

Essendo nata per un altro GDR, non è in stile Lovecraft e potrebbe ricordare, in alcuni punti, film e telefilm quali 'Incontri ravvicinati del terzo tipo', 'Independence day', 'X-Files' o 'MIB'. Dare al tutto un'aria tenebrosa tipica dei racconti di Cthulhu non è facile ma un Custode smaliziato, potrebbe renderla comunque interessante. Lo scenario originale è stato quindi modificato, un personaggio è stato sostituito mentre motivazioni e background sono stati pesantemente modificati. Lo scopo è comunque quello di introdurre i giocatori ai segreti dell'ufologia e a rendere diversi dal solito gli incontri e gli scontri. Al di là di questo, anche se ambientata in Scozia, con pochi adattamenti, la si può giocare in una qualsiasi nazione progredita.

Trama, situazioni e sotterfugi

Per facilitare la comprensione degli eventi e per dare un minimo schema, mi è stato consigliato da un altro Custode (Eyl, che mi ha contattato via e-mail) di aggiungere un paragrafo riassuntivo. Eccolo qui.

Durante le loro ferie a Dufftown, il prof. Weinberg dell'università di Aberdeen, e altri due colleghi assistono casualmente in un UFO crash. Dalla carcassa estraggono un'aliena in cinto che però muore mentre la trasportano nella sala operatoria della loro università. Eddie Hoyle, studente del prof. Weinberg, filma l'operazione nella quale viene estratto il feto alieno.

Esiste un'unità governativa americana supportata dai governi di moltissimi paesi e plagiata dagli alieni che immediatamente fa sparire le tracce dell'UFO schiantatosi a Dufftown ma, quest'ultimi, si accorgono che nella navicella manca un alieno. Durante le indagini scoprono che i professori dell'università di Aberdeen sono coinvolti nel rapimento dell'alieno mancante e si mettono sulle loro tracce. Trovati i primi due li eliminano senza scrupoli ma il terzo, ossia Weinberg, fiuta il pericolo e cerca di fuggire. Per rendere ancora più credibile la sua paura e per depistare le indagini, ingaggia i PG pur non avendo alcuna intenzione di incontrarli... almeno non subito.

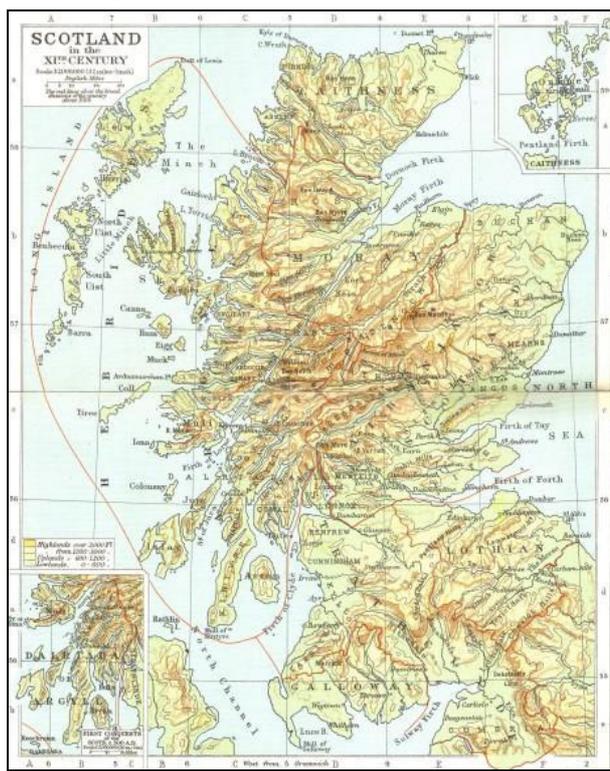
Convinto che i governativi seguiranno gli investigatori, si sente molto più al sicuro, nonostante questo seminerà alcuni indizi che solo i personaggi potranno trovare.

Weinberg vuole denunciare al mondo l'esistenza degli alieni quindi all'insaputa di tutti parteciperà ad un programma televisivo facendo trasmettere la registrazione dell'autopsia.

L'avventura per i giocatori inizia qui, Eddie Hoyle darà loro il primo indizio. Per prima cosa indagheranno presumibilmente all'università e a casa del professore, non sono infatti a conoscenza dei fatti e non sanno nulla del coinvolgimento degli alieni e dei governativi. Piano piano troveranno informazioni frammentarie e sembrerà loro di fare solo dei buchi nell'acqua. Improvvisamente scopriranno da uno spot televisivo che il prof. Weinberg parteciperà ad una trasmissione scientifica sul canale 21. Purtroppo per loro la trasmissione è prevista per la sera stessa e non avranno tempo di fare null'altro se non recarsi agli studi televisivi.

Anche qui la situazione è piuttosto ingarbugliata, il professore è introvabile il caos e gli agenti di sicurezza dietro le quinte intralciano le loro indagini. La trasmissione ha inizio senza che loro possano ricavare informazioni.

Entrano ora in gioco i governativi i quali sostituiranno la cassetta con una registrazione palesemente falsa, senza che nessuno se ne accorga. Si predisporranno poi per poter catturare Weinberg senza dare nell'occhio.



Scozia

Piccoli uomini verdi

Prima parte (facoltativa)

Presentazione

Vi chiederete cosa si intenda per "facoltativa":

Questo scenario comincia con il contatto fra Hoyle e gli investigatori ma, in realtà, penso che ci sia una mini-avventura giocabile come introduzione.

Vi sarà capitato che alla vostra annunciata sessione si siano presentati solo uno o due giocatori, immagino che in quelle occasioni abbiate improvvisato una breve avventura, siate tornati tutti a casa. Questa avventura/prologo è stata pensata proprio per quelle occasioni. L'idea di questo "prologo" è nata mentre pensavo alle nuove premesse per adattare l'avventura a CoC. Mio malgrado, per coerenza con la trama, questo prologo risulterà un po' troppo guidato e limitante.

Introduzione

Immaginate che uno o più giocatori interpretino i professori testimoni dell'UFO crash e, aiutando Weinberg abbiano effettuato l'autopsia sull'alieno.

26 Agosto 1997, dintorni di Dufftown, Scozia.

I personaggi sono giunti a Dufftown con una sola automobile di proprietà del dottor David Hilton, loro collega, e sono ospiti del suo cottage. Questa monovolume è parcheggiata in paese.

E' una calda serata estiva, i giocatori sono in compagnia del già citato dottor Hilton e di un secondo collega di nome Abraham Weinberg. (vedi schede "Personaggi non giocanti").

La lunga passeggiata per i boschi sta volgendo al termine e la combricola chiacchiera in maniera serena del più e del meno.

E' quasi buio e manca ancora un miglio al paese ciò nonostante camminano senza fretta.

Improvvisamente, dietro di loro sentono un forte fischio, voltandosi vedranno un veivolo in fiamme che si sta avvicinando. Con un test in individuare qualcuno potrebbe accorgersi che l'oggetto che sta precipitando ha qualche cosa di strano (non anticipate nulla)

Indipendentemente da ciò che decideranno di fare i giocatori, l'oggetto impatterà dietro ad una collina ad un centinaio di metri da loro. Descrivete il forte impatto: il frastuono, le vibrazioni del terreno ecc...

Una volta che si saranno ripresi dallo "shock" Weinberg o Hilton suggeriranno di avvicinarsi per prestare soccorso ai superstiti, pensano infatti che si tratti di un aereo. Chi è in possesso di un cellulare si accorgerà che nella zona la copertura telefonica è praticamente assente e non è possibile chiamare i soccorsi. Lasciate libertà d'azione ai personaggi ma fate in modo che Weinberg e Hilton cerchino di convincerli della necessità di avvicinarsi ai rottami.

Lamiere contorte

Aggirata la collina, gli investigatori si troveranno di fronte ad uno spettacolo impressionante: il veivolo in fiamme è un disco volante e fra le lamiere è visibile un essere umanoide dalla pelle color verde scuro e dal sangue blu. (Test sulla sanità: 0/1d6).

Il disco volante ha creato un piccolo cretere, vari pezzi dello stesso sono sparsi tutto intorno, da quello che sembra essere il motore, esce del fumo denso e fiammelle violacee lambiscono i rottami.

In mezzo del cratere c'è l'abitacolo e, seminascolato da una lastra di metallo, si vede il corpo dell'alieno. Questo essere è vestito di una tuta grigiastra molto attillata, il corpo è ricoperto da ferite profonde dalle quali sgorga il sangue denso e scuro. Cercando fra i rottami, i giocatori si accorgeranno che all'interno della cabina c'è un secondo alieno ancora vivo ma in pessime condizioni.

Subito Weinberg solleciterà gli altri ad aprirsi un varco per poterlo estrarre e poi dirà di volerlo portare nel laboratorio dell'università in quanto parlarlo all'ospedale creerebbe troppo panico.

(NdA: do per scontato che i giocatori accolgano il suggerimento di Weinberg).

Lasciategli comunque libertà su come organizzarsi per il trasporto dell'alieno. Nessuno li ostacolerà se



Dettaglio della regione Scozzese luogo dei fatti

Piccoli uomini verdi

saranno veloci nel prendere una buona decisione, in caso contrario vedranno apparire i primi curiosi e poi arriveranno le autorità.

All'arrivo della polizia verranno accompagnati in un istituto e verrà loro fatto il lavaggio del cervello, Dimenticheranno tutto e non ricorderanno neppure l'UFO crash.

Verso l'Università

Il modo più veloce per raggiungere l'Università è quello di usare la monovolume di Hilton, su questa possono viaggiare cinque persone più il "paziente" alieno. Da Dufftown dovranno raggiungere l'autostrada a circa 20 km, da lì proseguire in direzione est fino ad Aberdeen. Durante il tragitto fra Dufftown e l'autostrada, fate tirare un dato percentuale ad ogni giocatore, chi passerà il 60%, si accorgerà di quattro berline nere e di un furgone che viaggiano in senso opposto. Solo chi ha superato l'80%, si accorgerà che all'interno di ognuna di queste vetture ci sono degli uomini vestiti in maniera elegante, tutti indossano occhiali da sole. Questo certamente li metterà in allarme.

Una volta raggiunta l'autostrada, il viaggio prosegue senza problemi.

Per il Custode: I problemi potrebbero nascere se nessuno provvede a coprire l'alieno in maniera che non si possa capirne la natura. Quando saranno ormai giunti ad Aberdeen, Weinberg avviserà gli altri che il loro paziente è purtroppo deceduto e vorrebbe quindi effettuare un'accurata autopsia. Per poter documentare il tutto, propone di farsi aiutare dallo studente Eddie Hoyle, ottimo fotografo oltre che suo fidato assistente.

Nota: Per rispettare la trama principale sarebbe opportuno coinvolgere Eddie ma non è indispensabile, Weinberg lo informerà quando gli chiederà aiuto per sfuggire ai governativi.

L'Università

Se tutto va come dovrebbe, i giocatori arriveranno davanti all'ingresso dell'Università verso le 21:00.

A quest'ora di sera, le aule e gli uffici sono tutti chiusi ma qualche professore e qualche studente potrebbero essere ancora nei laboratori.

Il gruppo di professori è ovviamente eccitato per la presenza dell'alieno e farà fatica a aggirare il guardiano. I giocatori possono comunque ostentare sicurezza provando a non insospettirlo.

Il guardiano James Dawson (vedi scheda) lavora solo di notte e non conosce quindi i professori, nel caso in cui gli investigatori non lo convincano, chiederà loro i tesserini. Ricordatevi che l'alieno ne è sprovvisto quindi sarebbe meglio fosse stato nascosto (cinicamente si può accettare che lo abbiano chiuso nel bagagliaio).

Ogni test fallito dai giocatori, aumenterà i sospetti di Dawson. Al primo fallimento quindi chiederà i tesserini, al secondo guarderà dentro la macchina con la torcia, al terzo chiederà di aprire il bagagliaio, al quarto potrebbe addirittura chiamare la polizia. Consiglio di gestire questa fase in maniera realistica senza esasperare i giocatori.

Superato l'ostacolo "guardia", bisognerà ora stare solo attenti nell'accedere al laboratorio. Il Custode stabilisca se e come gestire degli incontri casuali

(un altro professore o la segretaria Geri Taylor - vedi paragrafo "Il laboratorio universitario")

Autopsia

Il laboratorio di Weinberg è uno dei più attrezzati del campus, oltre al laboratorio chimico e ad un vivaio ridotto all'essenziale, dispone anche di una piccola ma funzionale sala operatoria.

All'apertura del ventre dell'alieno, subito ci si renderà conto dello stato "interessante" in cui è la creatura sotto i ferri. Il feto risulta ancora vivo, verrà quindi asportato e inserito nell'unico contenitore criogenico in possesso all'università.

Tutta l'operazione verrà filmata da Eddie Hoyle o da un altro personaggio (non ha importanza chi).

Passato il primo momentaneo entusiasmo, i professori si consulteranno e capiranno di avere paura della loro stessa scoperta.

Discussione animata

Davanti al cadavere alieno e al contenitore criogenico, inizierà una piccola discussione fra Weinberg e Hilton su cosa fare del contenitore e del cadavere. Il primo sostiene sia necessario informare le autorità mentre il secondo vorrebbe mettere il tutto a tacere. Hilton teme per la sua incolumità, sospetta già che ci siano in ballo interessi così grandi che loro non potrebbero sostenere o affrontare. I giocatori possono intervenire schierandosi dall'una o dall'altra parte. Nota: Hoyle è ovviamente dalla parte di Weinberg.

Per il Custode: non tirate il tutto troppo per le lunghe e cercate di chiudere con un "nulla di fatto" rimandando la discussione al giorno dopo.

- Professore universitario muore suicida

Ieri mattina il prof. David Hilton, docente di medicina all'Università di Aberdeen è stato trovato deceduto nel suo appartamento di Garden Street alle ore 11:20 del mattino. A dare l'allarme è stato il rettore dell'Università, prof. Thomas Cornelius MacGregory allarmato dall'assenza ingiustificata del prof. Hilton. A partire dalle 9 del mattino ha cercato più volte di contattarlo telefonicamente poi, esasperato, si è recato personalmente a casa del docente. Giunto in Garden Street, ha subito notato che la vettura del professore era parcheggiata a pochi metri dal portone d'ingresso del palazzo ove risiedeva. Assicuratosi che il portiere dello stabile non l'avesse visto uscire, si è recato davanti alla porta dell'appartamento ed ha bussato insistentemente per più di dieci minuti. Aiutato dallo stesso portiere, sono entrati nell'appartamento con il doppio della chiave e qui hanno fatto la macabra scoperta. Il professor Hilton giaceva supino nel letto con gli occhi sbarrati, accanto al letto una bottiglia di whisky rovesciata e semivuota, sul comodino e sul letto erano sparse decine di pastiglie di barbi turici. La polizia è stata immediatamente avvisata. Il nostro inviato è riuscito a parlare con il commissario Trevor Wintley il quale si pronuncia a favore di un suicidio nonostante i colleghi e i vicini sostengano fosse una persona allegra e nienteaffatto depressa. Ci uniamo alle centinaia di lettere inviate da amici, colleghi e studenti giunte qui nella nostra redazione, per porgere le più sentite condoglianze ai famigliari del professor Hilton.

Piccoli uomini verdi

Tutti dovrebbero comunque concordare che il laboratorio di Weinberg rimane temporaneamente il posto più sicuro dove custodire il contenitore criogenico e il cadavere alieno.

Scomparsi nel nulla?

Nei giorni successivi, gli investigatori non riusciranno a contattare né Weinberg né Hilton.

Se cercheranno Weinberg al laboratorio, troveranno solo la segreteria che opporrà solo una flebile opposizione a chi vorrà entrare nel laboratorio.

Nel laboratorio purtroppo non ci sono tracce né del feto né del cadavere, i responsabili devono quindi essere o Hilton o Weinberg o forse entrambi.

La burbera impiegata nell'ufficio della segreteria universitaria si rifiuterà di dare l'indirizzo di Weinberg per problemi di privacy e non sarà possibile convincerla. L'unico modo per arrivare a Weinberg è contattare Eddie Hoyle.

Per quanto riguarda Hilton invece, fate in modo che i giocatori "incappino" nell'ultimo numero del giornale locale.

La testata giornalistica riporta nella pagina della cronaca nera, un breve articolo relativo alla morte del prof. Hilton: vedi pagina precedente

Intreccio narrativo

Da questo punto in poi, la trama si intreccia con quella della seconda parte.

Gli investigatori potrebbero voler parlare con il portiere del palazzo, il rettore e la polizia. Cercate come possibile di assecondare le loro indagini ed intrecciatele con gli eventi della seconda parte. Consiglio di sospendere la sessione e riprenderla quando avrete tutti i giocatori a disposizione.

Prime indagini

Il rettore : Thomas Cornelius Mac Gregory

Il rettore è nel suo ufficio in Università.

Mac Gregory, oltre ad essere un superiore di Hilton era anche un suo amico. Dirà ai giocatori tutto quello che sa.

1. David era in vacanza fino al giorno prima, quindi non doveva avere lezione il giorno della sua morte. Tale versione è stata data solo ai giornali. Quella mattina Mac Gregory aveva ricevuto un messaggio da Hilton che lo pregava di contattarlo perché aveva un grave problema da risolvere e non sapeva con chi parlarne. Il rettore suppone che fosse un problema di soldi a causa di una qualche scommessa persa o per debiti di gioco.

2. Hilton era quasi astemio, non lo ha mai visto bere alcolici se non birra.

Il portiere : James O'Riley

O'Riley lo si può trovare nella portineria del palazzo in Garden Street.

Il portiere si rifiuterà di rispondere alle domande dei PG, dicendo di avere già detto tutto quello che sa alla polizia. Sarà però propenso a parlare sotto piccolo compenso.

1. Il prof. Hilton era una brava persona, non lo ha mai visto ubriaco ed era sempre di buon umore. Tranne il giorno prima della sua morte. E' rientrato a casa verso le 4 del mattino ed aveva un volto piuttosto scuro e sembrava molto preoccupato.

2. La sera prima della morte del prof. Hilton, ha notato una macchina scura parcheggiata davanti al palazzo. I due signori all'interno, portavano abiti scuri e indossavano occhiali da sole nonostante non ci fosse sole.

Il commissario : Trevor Wintley

Il commissario è facilmente raggiungibile alla stazione di polizia.

Wintley sarà molto diffidente nel dare notizie riguardo il rapporto redatto sulla morte di Hilton, capirà l'interesse dei personaggi in quanto colleghi ed amici del defunto, ma non dirà nulla oltre al fatto che ci si trova davanti ad un classico caso di suicidio. Wintley non è uno stupido, dagli elementi rilevati in casa di Hilton si è accorto che non si tratta di suicidio. Purtroppo ordini da parte dei suoi superiori, lo obbligano a non indagare.

Con un test in Convincere e/o raggirare con malus del 10%, confesserà alcuni punti oscuri della vicenda.

1. Dall'autopsia risultano due segni sotto la gola del cadavere come se qualcuno lo avesse costretto a bere o inghiottire qualche cosa tenendolo per la gola. Inoltre i polsi erano leggermente arrossati come se qualcuno cercasse di tenerlo fermo. Questo implica che gli esecutori sono due o più soggetti.

2. Una delle finestre dell'appartamento era aperta e sul davanzale c'è un segno nero lasciato probabilmente da una scarpa con la suola di cuoio.

3. In casa e nel portafogli di Hilton sono state trovate quasi 500 sterline. Il che esclude il movente della rapina.

4. Il portiere dello stabile ha notato una macchina nera parcheggiata di fronte al palazzo sulla quale due tizi vestiti di nero e con gli occhiali scuri sembravano aspettare qualcuno.

5. Il rettore dell'Università, grande amico Hilton, dice che quest'ultimo era solito bere birra ma non sopportava i super alcolici. In casa non ci sono tracce di altre bottiglie di whisky, neppure nella spazzatura.

6. Hilton era in vacanza con dei colleghi e non si capisce come mai fosse in città. E' stato accordato però col rettore di non dare questo particolare ai giornalisti perché le indagini sono state bloccate e non si vuole che la stampa ci "ricami" sopra.

Vorrebbe cercare i colleghi di Hilton ma oramai tutto è fermo.

Questi sarebbero elementi sufficienti per aprire un'indagine ma, dall'alto, è arrivato l'ordine di chiudere il caso per "sicurezza nazionale"

Sulle tracce di Weinberg

Data l'impossibilità di avere l'indirizzo di Weinberg dalla segreteria, i giocatori possono cercare di ottenerlo da Hoyle.

Rusciranno a trovarlo ma questo gli porterà via circa due giorni.

Quando lo troveranno, Eddie consegnerà loro un biglietto stropicciato con un indirizzo: casa di Weinberg.

Da qui l'avventura continua con il paragrafo "**L'appuntamento**" della pagina seguente. Gli altri paragrafi devono quindi essere saltati.

Piccoli uomini verdi

Seconda parte

Preambolo per il Custode

5 settembre 1997.

Il Dottor Abraham Weinberg è in possesso di un contenitore criogenico contenente un feto di una razza aliena conosciuta come sauriani, di alcune foto e di una videocassetta con la registrazione di un'autopsia effettuata sull'alieno madre del feto.

Il 26 Agosto, era in ferie con tre colleghi-amici in una casetta poco fuori Alford, sulle highland scozzesi quando, nel mezzo della notte, furono svegliati da un forte schianto. Recatisi nel luogo, furono testimoni di un ufo-crash. Nella radura dietro una collina, una sorta di capsula di salvataggio era precipitata proprio in mezzo ad un campo di orzo, un corpo alieno senza vita con la pelle di color verde giaceva incastrato fra le lamiere.

Ripresisi dallo shock iniziale i tre dottori si avvicinarono alla navicella scoprendone all'interno un secondo corpo, lo presero e lo trasportarono via. Nel giro di poche ore giunsero sul luogo degli uomini incaricati dal governo che recintarono la zona e fecero scomparire qualsiasi traccia del disastro. Solo a distanza di giorni, dopo attente analisi, i governativi si accorsero che nella capsula ci sarebbe dovuto essere un secondo alieno.

Quella stessa notte il dott. Weinberg e i suoi colleghi tornarono a Aberdeen per portare l'alieno nei laboratori dell'università dove lavorano. In circa 36 ore effettuarono l'autopsia accorgendosi che l'alieno era in realtà di sesso femminile ed era in cinta, estrassero il feto ancora vivo e lo misero in un contenitore criogenico. Uno studente di Weinberg, Eddie Hoyle, filmò e fotografò tutta l'operazione. Sono ormai passate tre settimane dalla caduta della capsula e gli agenti del governo hanno trovato ed eliminato i due colleghi di Weinberg. Quest'ultimo, all'insaputa di tutti aveva già deciso di apparire in televisione per denunciare l'esistenza degli alieni al mondo intero ma ora, intimorito dalla scomparsa dei colleghi, ha deciso di nascondersi e di assumere delle guardie del corpo. Nel frattempo ha inviato il contenitore criogenico al prof. Green, un fidato collega di Dundee e, al momento, i soli a sapere della sua prossima apparizione su Canale 21 (nella trasmissione "Secrets of the world" analogo al nostrano Voyager) sono il presidente della rete ed il presentatore Michael Bonvicini.

Qualsiasi sia il modo in cui gli investigatori vengono coinvolti nell'avventura, non dovranno venire a conoscenza dell'apparizione TV del dottore fino al momento adatto.

Coinvolgimento

Potrebbero esserci diversi modi per coinvolgere i PG nell'avventura, qui sotto sono elencati alcuni esempi:

- Se fra i giocatori sono presenti Investigatori privati o agenti di polizia o soldati, il dottore potrebbe assoldarli come scorta. Tramite un incontro con Eddie Hoyle, potrebbero essere assunti (eventualmente accordare una cifra per il

- Se invece almeno uno dei personaggi è medico, scienziato o professore potrebbe essere addirittura uno dei testimoni dell'ufo-crash e/o aver partecipato all'autopsia e quindi essere direttamente coinvolto negli eventi.

Per il Custode: Se, come spesso accade, vi trovate con un pugno di giocatori ritardatari o assenteisti, potreste sviluppare e giocare questa prima parte con un solo investigatore in una sessione "in solitario", a mio avviso interessante e realistica.

(nelle pagine di supporto al Custode troverete uno schema preimpostato)

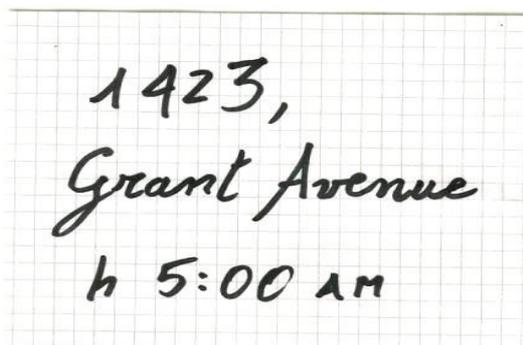
Introduzione

Il contatto degli investigatori è Eddie Hoyle, il quale si rivolge a loro in cerca d'aiuto. In questo caso i personaggi dovrebbero godere di una certa fama come investigatori o poliziotti ecc..

Se invece uno dei giocatori ha partecipato all'autopsia sarà lui stesso a contattare Hoyle per chiamare gli altri investigatori, il ritrovo sarà quindi direttamente di fronte alla casa di Weinberg.

Qualsiasi variazione voglia fare il Custode, tenete presente che gli investigatori dovranno vedere Eddie almeno una volta di persona.

Tutte le istruzioni che verranno date agli investigatori si limitano ad un indirizzo su un foglietto stropicciato:



1423,
Grant Avenue
h 5:00 AM

Foglio consegnato ai personaggi da Eddie Hoyle

L'appuntamento

Una volta giunti all'indirizzo specificato, gli investigatori si troveranno di fronte ad una piccola casetta con tutte le luci spente, nessuno risponde al telefono e nessuno si presenta all'appuntamento. Insospettiti i giocatori potrebbero voler entrare nella casa.

La serratura d'ingresso è facilmente forzabile. Tutto all'interno denota un'ordine quasi maniacale, libri allineati, niente polvere, tutto estremamente pulito ma nessuna traccia di Weinberg. La stanza più interessante è ovviamente lo studio, qui si trovano libri di biologia, geografia ecc.. un telefono, alcuni appunti di lavoro in una cartelletta ed inoltre un PC, con un tiro riuscito in "Uso computer" si può capire che l'hard disk è stato completamente formattato, con un secondo test (se vogliono perdere altri 30 minuti), si comprende che i dati su di esso non sono recuperabili in nessun modo perchè la

Piccoli uomini verdi

formattazione è stata eseguita a basso livello.

In una vaschetta porta documenti c'è una ricevuta delle poste per il caricamento di un pacco su un treno merci. Il Custode consideri l'ora di partenza segnata entro mezz'ora dal ritrovamento della ricevuta. Il foglio porta un timbro con la data del giorno prima. Su un blocchetto c'è un appunto riportante il numero 478548, lo si può leggere solo col metodo della matita, vedi Handout.

Se i giocatori pensano che quello trovato sia un numero di telefono e provano a comporlo, fateli parlare con il ristorante italiano 'Bella Napoli' o con un vecchietto un po' sordo, ovviamente non centrano nulla con gli eventi.

Il laboratorio universitario

Il campus è ancora chiuso e penetrarvi sarà molto difficile. I laboratori di ricerca sono protetti da inferriate alle finestre e da telecamere collegate con la Polizia. Il laboratorio del dottor Weinberg si trova al piano interrato ed è illuminato da una luce: al suo interno si trova Geri Taylor, la biondissima (e un po' svampita) segretaria del dottore, che sta osservando al microscopio una serie di colonie batteriche. Geri non sa nulla di ciò che sta succedendo né di alieni e una qualsiasi storiella la rassicurerà. Se le si chiede di contenitori criogenici o del dottore, dirà che l'ultima volta che ha visto Weinberg è stato la sera prima verso le 18:00, è arrivato in tutta fretta, ha preso un contenitore criogenico ed è scappato via senza nemmeno salutare.

Per il Custode: Siccome l'accesso al laboratorio sarà piuttosto difficoltoso, consiglio di premiare l'idea più stravagante o quella la più sensata.

La stazione

Il gruppo potrebbe aver capito che la soluzione probabilmente sta nel pacco che è stato spedito col treno, al suo interno infatti c'è il contenitore criogenico. Per un maggiore effetto drammatico, gli investigatori potrebbero arrivare in stazione mentre il treno sta partendo. Fermarlo dovrebbe essere abbastanza difficile (tiri in convincere e/o in reputazione dopo aver comunque trovato una

scusa adatta). La fermata più vicina è però a circa 80 km, lasciate che il gruppo escogiti qualche sistema per raggiungere il treno merci.

Se i personaggi riescono a raggiungere o comunque a salire sul treno seguire al paragrafo 'In treno...' altrimenti, se aspetteranno alla stazione successiva, fate in maniera tale che all'arrivo del treno notino tre tizi vestiti di nero mentre scaricano un pacco dal vagone postale, tentano poi di allontanarsi in tutta fretta su un'auto nera. Se per qualche motivo i giocatori non riescono a recuperare il pacco seguire al paragrafo 'Alieni show!'.

In treno...

Il treno è costituito da una motrice con due macchinisti, due vagoni postali e cinque vagoni merci. Sul treno sono inoltre saliti tre uomini vestiti di nero, sauriani dalle fattezze umane. Si trovano tutti e tre nel secondo vagone postale insieme al pacco di Weinberg e si stanno preparando a saltare fuori al sessantesimo chilometro, dove troveranno un'auto dei governativi pronta ad aspettarli. Se i personaggi riescono a salire sul treno, troveranno gli alieni nascosti dietro delle casse e pronti a difendere il pacco.

Ogni vagone postale ha uno sportello a saracinesca sul lato sinistro e una botola in alto, oltre ad un passaggio intercomunicante tra i due vagoni postali. Aprire lo sportello o la botola richiede un test in scassinare o un rumoroso colpo di pistola. Saltare sul treno o dal treno, camminare sul tetto richiede comunque l'effettuazione di test in schivare (per i tralicci e rami), arrampicarsi e saltare. Qualsiasi tentativo di ascoltare o individuare sarà vanificato dai movimenti e dal rumore del treno in corsa, permettete comunque ai giocatori di provare.

I tre 'uomini' sono armati di revolver ma all'interno del vagone preferiranno combattere a mani nude per evitare di colpire il contenitore criogenico, a questo scopo per ogni colpo sparato all'interno del vagone non andato a segno, tirate 1D100 per ogni personaggio, chi ottiene un valore sotto al 10% viene colpito dal proiettile vagante con danno



Piccoli uomini verdi

dimezzato (con più valori sotto il 10% considerate il più basso, se c'è una parità fate ritirare i dadi solo ai personaggi "sfortunati").

Se per gli alieni dovesse mettersi male, cercheranno di buttarsi dal treno col contenitore rotolando in una scarpata. Descrivendo i tre uomini in nero cercate di comunicare la giusta sensazione di 'alienità': freddi, impassibili, tutti uguali, determinati fino alla morte...

Il contenitore criogenico

Il pacco è indirizzato all'Università di Oxford, al dipartimento di biologia (o comunque una città a più di 100 km da quella scelta per l'avventura). Il pacco ha l'indirizzo del professor Matthew Green che è in realtà un agente governativo, gli alieni che scortavano il pacco lo facevano solo per assicurarsi che nessuno ne prendesse possesso prima dell'arrivo a destinazione. Il professor Green si mostrerà particolarmente interessato alla storia ed alle condizioni di Weinberg e dirà di conoscerlo da quando erano compagni di corso.

Se e quando i personaggi riescono a mettere le mani sul contenitore, scoprono che sulla sua sommità si trova un tastierino numerico. Per aprire il contenitore occorre digitare 478548: fatto questo il lucente coperchio di alluminio si aprirà, esalando vapori bianchi freddissimi che scivoleranno a terra. Se dotati di un guanto adatto si potrà estrarre l'embrione e un test in medicina rivelerà che si tratta di un embrione umano all'ottavo mese.

Se il contenitore verrà aperto in presenza del prof. Green, quest'ultimo non nasconderà un certo disappunto. Cosa sta succedendo?

Alieni show!

I personaggi dovrebbero ora tornare in città sconsolati e senza risposte. Mentre girano per le strade fate in modo che passino davanti ad un negozio di elettrodomestici, nella vetrina dieci televisori di varie dimensioni, tutti sintonizzati sul canale 21, stanno trasmettendo il volto di una persona familiare. La persona sugli schermi è il dottor Weinberg! Una voce in sottofondo annuncia che nella prossima puntata di "Secrets of the world" il professor Weinberg parlerà dell'esistenza degli alieni portando strabilianti testimonianze, questa sera alle 20:00, solo su canale 21.

Solo dopo Eddie Hoyle cercherà di contattarli in un pub, in università o nei pressi della casa del dottore mettendoli al corrente che Weinberg si scusa con loro per i disagi provocati, sospettava che i governativi fossero talmente vicini da costringerlo a depistare le ricerche, li invita ora ad aiutarlo per via della sua apparizione televisiva, è certo gli agenti governativi tenteranno di fermare le riprese.

I giocatori potrebbero vedere l'annuncio solo poche ore prima dell'inizio della trasmissione ma, se è troppo presto potete sempre supporre che il programma venga registrato qualche ora prima della messa in onda, in modo che ci sia comunque poco tempo per agire.

Canale 21

L'emittente televisiva è situata in un grattacielo di

circa 30 piani, contenente in un solo luogo uffici, studi di registrazione, e sale e di controllo; sul tetto si trova l'antenna emittente, che invia il segnale ad un satellite. I piani dal 1° al 18° sono utilizzati da altre attività non direttamente legate a Canale 21.

Al piano terra si trova una reception con due gentili signorine vestite di rosa, che accolgono i dipendenti di canale 21 e consegnano loro la posta. In una cabina poco distante si trova una guardia sulla cinquantina, John Mitchel, armata di una cal.22, controlla che non entri nessun malintenzionato. Dalla sua cabina può controllare l'intero sistema di telecamere presente nei corridoi.

Per avere accesso agli studi, la sicurezza chiede la carta d'identità ad ognuno degli avventori e rilascia un Pass giornaliero per gli ospiti color giallo. I dipendenti hanno un pass color verde, la sicurezza lo ha rosso.

Ai piani dal 19° al 25° si trovano gli uffici dei dirigenti di canale 21; i piani dal 26° al 28° sono occupati dagli studi di registrazione e dalle sale di controllo, mentre nei restanti piani si trovano magazzini e laboratori di sarte e truccatori. I tecnici ormai hanno finito di allestire lo studio 5 (27° piano): l'interno è costituito da un'ampia gradinata per una cinquantina di spettatori, un maxischermo, un fondale dipinto raffigurante alieni e UFO in puro stile pulp anni '50, e cinque poltrone disposte a semicerchio. Diversi uomini stanno preparando le due telecamere con carrello steadycam.

Nei corridoi dell'emittente sarà possibile reincontrare il professor Green che dirà di essere giunto immediatamente per sincerarsi delle condizioni di Weinberg, scapperà poi adducendo una scusa banale e salutandolo freddamente.

Prima dell'inizio delle riprese, se i personaggi saranno costretti dalla sicurezza a sedere fra il pubblico, fra le poltroncine sentiranno commenti del tipo: "Hai visto, il governo è venuto a controllare... ci sarà da divertirsi stasera!". A questo punto dovrebbe essere chiaro che agenti governativi sono negli studi, gli spettatori confermeranno il sospetto adducendo a uomini vestiti di nero con occhiali scuri.

Dov'è il dottore?

Se prima della trasmissione gli investigatori cercano Weinberg, dalle ore 18:00 alle 19:00 si trova nell'ufficio dell'autore del programma (Edison Parker) per discutere di cosa si dovrà parlare durante la trasmissione. Parker non crede all'esistenza degli UFO ma pensa che l'argomento possa fare aumentare l'audience. Dalle 19:00 alle 19:55 Weinberg si nasconde in bagno prima e nei magazzini poi riuscendo a sfuggire ai governativi, ma anche ai giocatori.

"Secrets of the world"

Il presentatore, Michael Bonvicini, è scettico ma cerca di tirar fuori le verità più sconvolgenti dai suoi ospiti, questi sono, oltre a Weinberg, Edmund Benedict, astronomo, che ha con se alcune foto (da lui contraffatte) che mostrano alcuni oggetti volanti non identificati; Penny Peppard, scrittrice di fantascienza esordiente, cui interessa solo promuovere il suo ultimo libro dal titolo "Omini

Piccoli uomini verdi

Verdi” e infine Kiefer Schulz, biochimico, fortemente convinto che le teorie sugli alieni e sulle cospirazioni governative siano tutte frottole, per questo si scaglierà contro chiunque le sostenga (e quindi anche contro Eddie Hoyle)

Si va in onda

Il filmato dell'autopsia è programmato per le 20:20, in questo breve lasso di tempo i governativi riusciranno a sostituire il VHS originale con un video palesemente contraffatto. Ai governativi non interessa cosa possa dire il dottore, vuole solo entrare in possesso delle prove, aspetterà poi che Weinberg esca di scena per rapirlo e farsi consegnare l'embrione congelato. Per riuscire in questo intento appena inizieranno le riprese bloccheranno tutte le porte di accesso e gli ascensori che portano agli studi. Il professor Green è fra il pubblico. Indipendentemente dal comportamento dei giocatori, alle 20:20 andrà in onda il filmato contraffatto. Weinberg resterà di ghiaccio mentre Bonvicini tratterrà a stento una risata. Eddie Hoyle, non riconoscendo il suo filmato si alzerà in piedi gridando *“Ehi! Il video non è quello! Allora anche voi siete con loro!! La gente deve sapere! Roswell!! Roswell!! Area 51! La verità, diteci la verità!!!!”*, questo scatenerà la reazione dell'ospite Kiefer Schulz, cominceranno a 'volare' insulti pesanti ma, nel caos generato, gli agenti di sicurezza porteranno Eddie fuori dallo studio.

Pallottole vaganti

Dopo la scenata scatenata da Eddie, il dottor Weinberg uscirà dagli studi imbarazzato oltre che preoccupato (fate in modo che gli investigatori se ne accorgano subito), giunto nei pressi dei camerini viene attaccato dagli agenti governativi. Entrano ora in scena i giocatori che devono liberare il dottore dalle grinfie dei governativi (in numero superiore agli investigatori di 1). L'inevitabile scontro procura, a causa del rumore causato dalle armi, panico nel pubblico che comincia ad ammassarsi alle porte senza ovviamente riuscire ad aprirle. A duello terminato, se sopravvivono, i giocatori dovranno decidere come uscire senza incappare in altri agenti. Weinberg suggerirà la via del tetto, parlando con i dipendenti di Canale 21 ha

saputo che sul tetto c'è un elicottero sempre pronto a disposizione della testata giornalistica. Il pilota sosta paziente a pochi metri dall'elicottero, se però uno dei personaggi sa pilotare questo veicolo, dategli la possibilità di farlo.

Gli agenti che hanno tentato di rapire Weinberg sono in possesso del video originale.

Epilogo

Fuori, intanto è cominciato un forte acquazzone, gli investigatori giungono sul tetto mentre alle loro spalle sopraggiunge il professor Green con la pistola spianata, gridando di volere il video (o se non l'hanno trovato chiederà del contenitore criogenico). Ne nascerà sicuramente uno scontro a fuoco al quale Weinberg ovviamente non partecipa. Una volta sconfitto, Green parlerà a Weinberg dicendo a fatica *“Ti facevo più patriottico.... Si, si credi di essere nel giusto, ma non è così! Argh... Non ti hanno.. ouch!... detto chi controlla l'area 51?”* aggiunge un ghigno beffardo *“... e non sai... non sai chi ha sparato... a Kennedy, vero? Argh...”* reclinando poi il capo all'indietro. E' morto in una pozza di sangue e acqua. Ora non resta che decollare fra i proiettili degli agenti appena giunti sul tetto. Gli interrogativi per gli investigatori e per il dottore sono molti... ma, che fine ha fatto l'embrione? A missione terminata i giocatori meritano 1D4 in punti sanità e 1D6 punti in ufologia (se non hanno questa abilità date 5 punti + 1D6) a testa. ♣



NC: 01-22

Piccoli uomini verdi

Alieni e Personaggi non giocanti

- Governativi

Questi agenti speciali appartengono ad un'unità governativa americana con particolari concessioni dai governi della NATO.

Quest'agenzia è stata fondata negli anni '50 perché il governo degli Stati Uniti venne a conoscenza di molteplici attività extraterrestri sul nostro pianeta, stabilirono così un contatto per un reciproco scambio di conoscenze.

Purtroppo gli scopi degli alieni, che vengono chiamati sauriani, sono tutt'altro che pacifici e con astuzia hanno soggiogato gli alti vertici dell'agenzia per plasmarla a proprio piacimento.

Oggi, l'influenza di questa agenzia governativa è molto forte negli USA ma il suo operato all'estero non è ancora molto efficace. Tutti i dipendenti sono, a loro insaputa, sotto il controllo mentale degli alieni.

I governativi non sono responsabili del furto dell'embrione ma lo stanno tutt'ora cercando, sospettano a loro volta dei personaggi.

Caratteristiche tipico governativo:

| | | | | | |
|-----|----|-----|-----|-----|----|
| FOR | 13 | COS | 14 | TAG | 12 |
| DES | 15 | INT | 13 | EDU | 16 |
| MAN | 10 | FAS | 10 | | |
| PF | 13 | BD | 1D4 | | |

Sanità mentale : 30 (a causa del controllo mentale)

Armatura: Se non diversamente specificato, 50% di probabilità che indossino giubbottini in kevlar 1 pt. armatura.

Abilità

Antropologia 28%, Astronomia 30%,
Biblioteconomia 30%, Fotografia 25%,
Guidare auto 40%, Occultismo 25%,
Psicologia 25%, Ufologia 50%, Uso PC 20%.

Armi

45% cal.22 (1D6) oppure 45% cal.38 (1D10)

- Pugno 60% (1D6+BD)
- Pistola 45% (1D6)

- Alieni, razza sauriana

I sauriani si muovono indisturbati fra la popolazione grazie alla loro forma umanoide ed a maschere opera di esperti truccatori. Corrompono lentamente governi e multinazionali finché avranno il controllo totale del pianeta. Solo a giochi fatti si sveleranno all'umanità, ma ormai sarà troppo tardi per ribellarsi. Sono freddi, determinati e furtivi, dotati di intelligenza e agilità superiori a quelle umane. Il Custode tenga conto che in caso di scontro con i PG i sauriani, se messi alle strette, fuggono e i superstiti recuperano eventuali cadaveri.

| | | | | | |
|-----|----|-----|-----|-----|----|
| FOR | 15 | COS | 16 | TAG | 13 |
| DES | 20 | INT | 22 | EDU | 29 |
| MAN | 15 | | | | |
| PF | 15 | BD | 1D4 | | |

Perdita sanità mentale :

mascherati 0; In forma naturale 1 / 1D6+1.

Armatura: Indossano speciali giubbotti di un materiale leggerissimo che gli garantisce protezione per 3 punti ma protegge solo il busto e gli arti superiori.

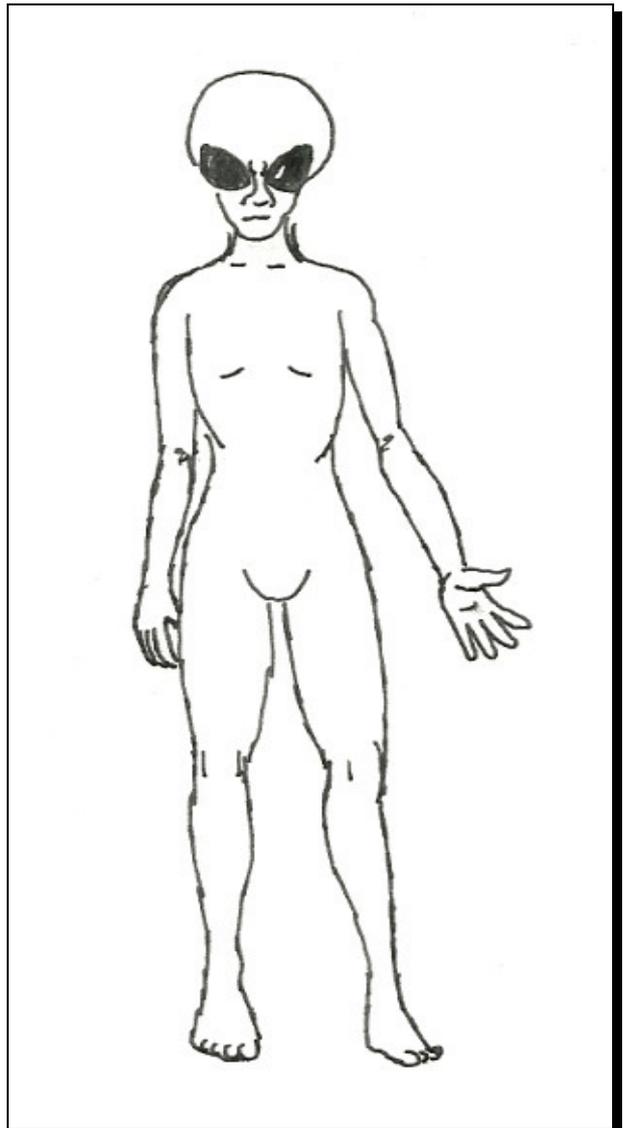
Abilità

Arrampicarsi 50%, Arti marziali 15%,
Ascoltare 40%, Individuare 40%,
Nascondersi 69%, Saltare 58%,
Schivare 40%

Armi

Gli alieni hanno armi terrestri, solitamente delle cal.22 (1D6 di danno)

- Pugno 50% (1D6+BD)
- Pistola cal.22 25% (1D6)



Disegno semplificato di un alieno Sauriano

Piccoli uomini verdi

Personaggi non giocanti

-Prof. David Hilton, medico chirurgo

Le caratteristiche di questo personaggio vengono riportate solo per chi gioca la prima parte dell'avventura.

Questo PNG è un tipo piuttosto cauto e timoroso di ripercussioni sulle sue eventuali azioni (vedi paragrafo "Discussione animata"). L'entusiasmo per il ritrovamento degli alieni si trasformerà in paura vera e propria quando si troverà davanti al corpo sezionato e al contenitore criogenico. Per il resto il Custode lo "utilizzi" come meglio crede in base allo svilupparsi degli eventi.

NOTA: Hilton è il proprietario dell'alloggio e dell'unico mezzo di trasporto a disposizione dei PG nella prima parte.

Caratteristiche

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 11 | COS | 11 | TAG | 12 | INT | 15 |
| MAN | 13 | DES | 12 | FAS | 13 | EDU | 19 |
| PF | 11 | SAN | 65 | BD | -- | | |

Abilità

Bibliotec. 68%, Biologia 50%, Farmacologia 53%,
Guidare Auto 66%, Medicina 82%,
Pronto soccorso 74%, Reputazione 66%

Armi

Pugno 50% (1D3);

-Dottor Abraham Weinberg, Biologo

Il dottore è un uomo di 62 anni, dirige un laboratorio universitario di biologia da quasi trent'anni. La scoperta dell'esistenza degli alieni lo ha dapprima impaurito poi incuriosito. Sfruttando le sue conoscenze di medicina e dell'interesse mostrato anche dai suoi colleghi decide di effettuare l'autopsia sul corpo ritrovato e rimane allibito quando scopre che era gravido. Ora l'embrione, a sua insaputa è stato trafugato dal laboratorio dell'università e sostituito con un embrione umano. Weinberg contava di poterlo recuperare in un secondo tempo dopo averlo spedito al collega ed amico professor Green. Il furto dell'embrione è stato organizzato da Eddie Hoyle e materialmente eseguito da un movimento di esaltati, sostenitori dell'esistenza degli alieni. Il dottore non se ne è accorto.

Caratteristiche

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 13 | COS | 14 | TAG | 13 | INT | 17 |
| MAN | 12 | DES | 11 | FAS | 11 | EDU | 21 |
| PF | 14 | SAN | 60 | BD | -- | | |

Abilità

Antropologia 25%, Bibliotec. 60%, Biologia 80%,
Chimica 75%, Fisica 65%, Medicina 34%,
Nascondersi 60%, Pronto soccorso 55%,
Ufologia 30%, Uso PC 20%,

Armi

Pugno: 30% (1D3)

Equipaggiamento

Occhiali da vista, Pass per l'università,
Carta di credito, Cellulare.

- Eddie Hoyle, studente e ufologo

Eddie è un ragazzo di 25 anni, paranoico fino al midollo, che scrive per una piccola pubblicazione amatoriale di UFO e cospirazioni. Non si fida di nessuno e può sembrare un tizio un po' alienato, ma le sue convinzioni sono salde: il mondo non può restare nell'ignoranza per sempre. Eddie sarà presente tra il pubblico di "Segrets of the World", ma non intervorrà fino a quando non verrà proiettato il falso filmato (vedi il paragrafo 'La trasmissione'). Eddie conserva comunque una copia del nastro a casa sua. Se interrogato smentirà sia di essere coinvolto nel furto dell'embrione sia di avere copie della cassetta dell'autopsia.

Caratteristiche

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 12 | COS | 12 | TAG | 12 |
| DES | 10 | INT | 16 | EDU | 16 |
| MAN | 13 | FAS | 10 | | |
| PF | 14 | SAN | 65 | BD | -- |

Abilità

Antropologia 25%, Archeologia 20%,
Astronomia 30%, Biblioteconomia 60%,
Discutere 56%, Fotografia 55%, Occultismo 35%,
Psicoanalisi 25%, Ufologia 30%.

Armi

Pugno 50% (1D3)
Manganello 35% (1D6+BD)



-Prof. Matthew Green, biologo

Docente di scienze della terra (biologia, fisica e chimica) all'università di Oxford è in realtà sul libro paga dei governativi. E' un tipo alto e robusto, dall'aria bonaria e simpatica, sembrerà veramente preoccupato per il suo collega ma in realtà il lavaggio del cervello che ha subito lo ha reso freddo e determinato. Quando e se verrà a conoscenza della verità sull'embrione speditogli nasconderà a fatica un certo disappunto (test in psicologia con probabilità a 2/3).

Caratteristiche

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 13 | COS | 15 | TAG | 17 | INT | 15 |
| MAN | 10 | DES | 14 | FAS | 11 | EDU | 19 |
| PF | 16 | SAN | 30 | BD | -- | | |

Abilità

Antropologia 25%, Biologia 70%,
Biblioteconomia 60%, Chimica 65%, Fisica 75%,
Medicina 70%, Schivare 20%, Ufologia 30%

Armi

Pugno: 55% (1D3)
Pistola cal.22: 40% (1D6)

Equipaggiamento

Giubbotto in kevlar (Armatura 1), Occhiali da vista,
Pass per l'università, Pass verde di canale 21,
Carta di credito, 50 proiettili cal. 22.

Piccoli uomini verdi

Personaggi non giocanti

Dipendenti di Canale 21

Agendo negli studi di Canale 21, i giocatori verranno certamente a contatto con i dipendenti e con gli spettatori.

Per questo motivo ho preparato le schede dei PNG principali con cui potrebbero avvenire scontri e/o collaborazioni. Per il pubblico e per gli altri dipendenti non dovrebbero servire.

NOTA: Per accedere a tutti i locali (esclusi quelli della vigilanza), occorre il Pass blu, in possesso ai cameraman, ai registi e ai tecnici delle luci.

Il Pass verde permette l'accesso a tutti gli ascensori e ai locali tecnici, il Pass rosso da accesso a tutti i locali ad eccezione degli uffici dei dirigenti.



Logo di canale 21

-John Mitchell, guardia alla reception

E' un uomo di 56 anni in evidente sovrappeso e sta solo aspettando la pensione, ma non per questo esegue il suo lavoro con superficialità.

In caso di problemi cercherà solo di stabilizzare la situazione in attesa dell'intervento degli altri agenti di sicurezza di canale 21.

Caratteristiche

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 13 | COS | 13 | TAG | 15 | INT | 12 |
| MAN | 12 | DES | 14 | FAS | 11 | EDU | 13 |
| PF | 14 | SAN | 60 | BD | -- | | |

Abilità

Ascoltare 45%, Individuare 50%, Legge 65%, Pronto soccorso 55%, Uso pistola 60%

Armi

Pistola cal. 22 60% 1D6 di danni.
Manganello 35%

Equipaggiamento

Pistola cal.22, Auricolare con microfono, Manganello, Pass rosso, Mazzo di chiavi, Torcia elettrica, Cappellino, giacca e cravatta blu con logo di Canale 21, Occhiali da vista, Accendino Zippo, 2 sigari, Chiavetta per la macchina del caffè, Brioches confezionata ed ancora chiusa ma schiacciata.

-Agente di sicurezza

Sono giovani muscolosi e preparati, sono ottimi lottatori e sanno usare discretamente le armi in loro dotazione. Quando si scatenerà l'inferno nello studio o nei corridoi, risulteranno determinati e pericolosi ma cercheranno di preservare in ogni modo la vita dei dipendenti e degli ospiti. Questo purtroppo li renderà piuttosto svantaggiati nei confronti dei governativi. Non sono comunque da sottovalutare. Normalmente ce ne sono due per ogni piano del palazzo, in caso di trasmissioni a rischio (come la nostra) ne saranno presenti cinque in studio e quattro fuori di cui due subito dietro la porta dello studio e due nella zona dei camerini.

Caratteristiche tipiche

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 15 | COS | 16 | TAG | 16 | INT | 11 |
| MAN | 10 | DES | 15 | FAS | 12 | EDU | 11 |
| PF | 16 | SAN | 50 | BD | -- | | |

Abilità

Ascoltare 50%, Individuare 54%, Legge 45%, Lottare 60%, Pronto socc. 65%, Uso pistola 50%

Armi

Pistola cal. 22 50% 1D6 di danni.
Manganello 35%

Equipaggiamento

Pistola cal.22, Auricolare con microfono, Manganello, Pass rosso, Torcia elettrica, Cappellino, giacca e cravatta blu con logo di Canale 21, Occhiali da vista, Chiavetta per la macchina del caffè.

-Elicotterista

E' un ometto sulla quarantina, è piuttosto servizievole e timoroso di perdere il posto. Nel probabile caso di sparatoria sul terrazzo si nasconderà dietro un muretto o sotto l'elicottero. Una minaccia qualsiasi lo convincerà a decollare. Fate comunque eseguire il test in convincere e/o raggirare ma tirate voi i dadi nascondendo il risultato. L'elicotterista ha una pistola lanciarazzi che è all'interno dell'elicottero.

Caratteristiche

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
| FOR | 12 | COS | 13 | TAG | 12 | INT | 13 |
| MAN | 13 | DES | 15 | FAS | 14 | EDU | 14 |
| PF | 13 | SAN | 65 | BD | -- | | |

Abilità

Elettronica 56%, Fisica 45%, Individuare 70%, Nuotare 60%, Orientamento 76%, Pilotare Elic. 82%, Pronto socc. 67%, Rip. Elettrica 65%, Rip Mecc. 65%, Saltare 50%

Armi

Pugno 50% (1D4) ;

Equipaggiamento

Pass verde, Cappellino, maglietta e giubbotto senza maniche blu con logo di Canale 21, gomme da masticare alla menta, occhiali da sole, bussola, mappa della città con evidenziate le piazzole di atterraggio per elicotteri.

Handout

Per rendere più intrigante la sessione, ho aggiunto parecchi Handout, per alcuni però devo dare una piccola spiegazione:

- Fotografia di Weinberg

Questo Handout va usato prevalentemente se non viene giocata la prima parte dell'avventura. Questo perché è improbabile che i personaggi riconoscano Weinberg in televisione se non lo hanno mai visto. Non è ovviamente indispensabile se lo hanno incontrato nella prima parte.

- Ricevuta postale di spedizione

Nella prima ricevuta postale, manca volutamente l'orario di partenza previsto in quanto deve essere calcolato in base alle esigenze di gioco.

Per rendere più credibile questo documento è consigliabile aggiungere anche la firma "scarabocchiata" del responsabile della spedizione. Lo scarabocchio serve per rendere difficile se non impossibile l'eventuale ricerca dello stesso da parte dei giocatori.

Nella stessa pagina è stata riportata anche una ricevuta 'in bianco' per poter dare al Custode la possibilità di adattare il più possibile questo documento allo svolgimento dello scenario.

Non ho tradotto il documento in inglese essenzialmente per due motivi:

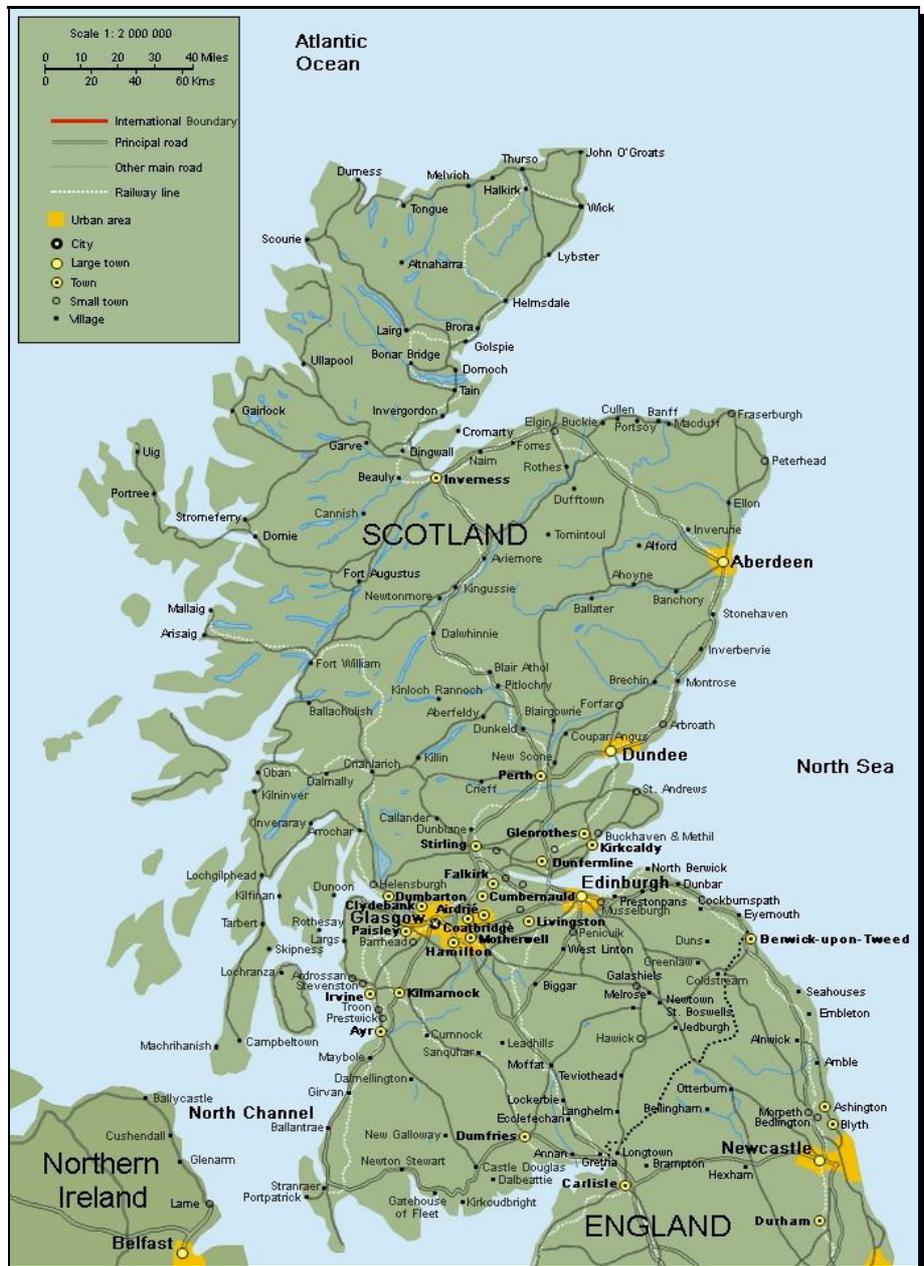
1. Non conosco tutti i termini necessari per tradurlo.
2. Mi è capitato di avere dei giocatori che conoscono l'inglese meno di me.

La Scozia

La mappa qui riportata è la migliore che sono riuscito a trovare per poter chiarire al Custode quali siano i luoghi toccati durante l'avventura.

Questa stessa mappa è stata riportata fra gli Handout in modo che Custode ed Investigatori abbiano un supporto univoco sul quale "lavorare".

Per chi giocherà anche la prima parte consiglio di consultare la mappa a pagina 9.



Cartina geografica della Scozia (in bianco le linee ferroviarie)

Piccoli uomini verdi

Personaggi pregenerati

Informazioni per il Custode

Per questa avventura, ho avuto qualche indecisione nella generazione dei PG ma, ho deciso di risolvere il tutto preparando due personaggi specifici per la prima parte che possono comunque essere utilizzati anche nella seconda.

Data la particolare conformazione della prima parte

ho generato anche i canonici 5 personaggi per affrontare la seconda parte. Ho deciso inoltre di non dare abilità particolari ai PG in quanto ritengo che quest'avventura non è così difficile da aver bisogno di aiuti extra.

Schede 1 e 2: i testimoni del UFO crash

Come già detto questi due personaggi sono nati per essere usati se si gioca la prima parte ma, nulla esclude che possano essere utilizzati come PNG. Ad esempio, i personaggi potrebbero avere rapidi incontri con uno o entrambi i professori. Magari poi vengono eliminati dai governativi che simulano suicidi e/o incidenti, gli investigatori però si accorgono del "trucco" e quindi aumentano i loro sospetti e le loro paranoie.....

Lyndon & Bane Investigators

L'agenzia investigativa Lyndon & Bane, è nata nel 1993 ad Aberdeen da due cugini che decisero di investire una piccola eredità.

Gli incarichi fin'ora svolti dall'agenzia sono stati dei più semplici, Dal pedinare presunti coniugi traditori, ricerca di vecchie conoscenze, supporto ad alcuni avvocati addirittura ricerca di animali scomparsi.

Il lavoro si è poi fortunatamente sviluppato e sono quindi stati assunti Kegan per indagini informatiche e per test anti hacker, Hox per incarichi di scorta e vigilanza ed infine Lenford per tracciare profili

psicologici di coniugi poco fedeli, ladri seriali e hacker.

Oggi l'agenzia ha un'ottima reputazione e le vengono affidati anche incarichi da parte di pubblici ministeri e persone di una certa fama.

Ad oggi però, nessuno di questi lavori può essere considerato pericoloso... quello che stanno per affrontare potrebbe essere l'inizio di una nuovo tipo di specializzazione.

A mio avviso questi personaggi potrebbero meritare un approfondimento e quindi non essere abbandonati dopo quest'avventura.

Nota sul 1997

Ricordatevi che questa avventura è ambientata nel 1997, i congegni elettronici quali Palmari e cellulari non erano diffusi come oggi. In particolare la maggior parte dei telefonini era grande quasi quanto 2 paccheeti di sigarette sovrapposti, avevano display monocromatici a cristalli liquidi da 2 o 3 righe, non avevano quindi fotocamere e potevano memorizzare circa 10 SMS.



Il richiamo di Cthulhu

Personaggi pregenerati

Lewis Kegan

Professione

Tecnico informatico

Età

30 anni

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|------------|----|
| FOR | 11 | DES | 12 | INT | 16 | Idea | 80 |
| COS | 13 | FAS | 12 | MAN | 13 | Fortuna | 65 |
| TAG | 11 | SAN | 65 | EDU | 17 | Conoscenze | 85 |

Bonus al danno --

Punti ferita 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Punti magia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Sanità mentale

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 99 93 94 95 96 97 98 99

Abilità

| | | | | | |
|-----------------|-----|-----------------|-----|--------------|-----|
| Arte PC grafica | 40% | Lingua francese | 33% | Storia | 57% |
| Ascoltare | 30% | Lingua madre | 75% | Uso Computer | 82% |
| Biblioteconomia | 37% | Nascondersi | 40% | | |
| Contabilità | 50% | Nuotare | 32% | | |
| Elettronica | 45% | Pronto soccorso | 25% | | |
| Fotografia | 50% | Rip. Elettrica | 57% | | |
| Guidare Auto | 30% | Rip. Meccanica | 40% | | |
| Individuare | 30% | Saltare | 29% | | |
| Legge | 25% | Schivare | 25% | | |



Descrizione

Assunto dalla "Lyndon & Bane Investigators" praticamente dalla fondazione, è il tecnico che si occupa delle investigazioni informatiche e t5est anti-haker richiesti da alcuni clienti. Oltre a questo possiede ottime conoscenze elettroniche.

Non è un gran lottatore e non è neppure un atleta, compensa però con un regolare allenamento al poligono di tiro. Il suo miglior alleato è certamente il PC ma al secondo posto c'è la sua pistola calibro 22!

| Arma | Attacco | Danni | Gittata | Colpi | Munizioni | PD | MAL |
|-----------------|---------|----------|---------|-------|-----------|----|-----|
| Pugno | 50% | 1d3 + BD | tocco | 1 | no | no | no |
| Pistola cal. 22 | 50% | 1d6 | 10 | 3 | 6 | 6 | 00 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Note

Equipaggiamento

- Coltellino multiuso
- Blocco e penna per appunti
- Valigetta con strumenti elettronici
- Cellulare
- Tessera plastificata della biblioteca
- Orologio con radio FM incorporata
- Pistola cal. 22
- 20 proiettili cal. 22
- Ultimo numero di PC Wolrd Magazine
- Penna con led "laser"
- Fazzoletto di stoffa a quadri
- Confezione di mentine
- Carta di credito
- 35 sterline in contanti

Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

Il richiamo di Cthulhu

Handout

Articolo di giornale relativo alla morte del prof. David Hilton

PROFESSORE UNIVERSITARIO MUORE SUICIDA

TRAGEDIA AD ABERDEEN, INSPIEGABILE SUICIDIO DI UN RINOMATO PROFESSORE

Ieri mattina il prof. David Hilton, docente di medicina all'Università di Aberdeen è stato trovato deceduto nel suo appartamento di Garden Street alle ore 11:20 del mattino.

A dare l'allarme è stato il rettore dell'Università, prof. Thomas Cornelius MacGregory allarmato dall'assenza ingiustificata del prof. Hilton. A partire dalle 9 del mattino ha cercato più volte di contattarlo telefonicamente poi, esasperato, si è recato personalmente a casa del docente. Giunto in Garden Street, ha subito notato che la vettura del professore era parcheggiata a pochi metri dal portone d'ingresso del

professore era parcheggiata a pochi metri dal portone d'ingresso del palazzo ove risiedeva. Assicuratosi che il portiere dello stabile non l'avesse visto uscire, si è recato davanti alla porta dell'appartamento ed ha bussato insistentemente per più di dieci minuti. Aiutato dallo stesso portiere, sono entrati nell'appartamento con il doppione della chiave e qui hanno fatto la macabra scoperta.

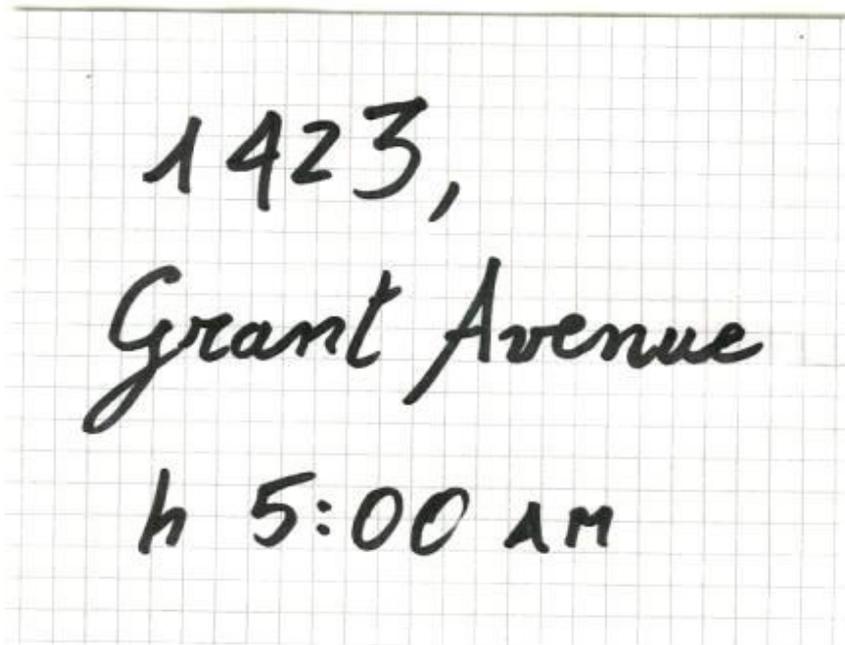
Il professor Hilton giaceva supino nel letto con gli occhi sbarrati, accanto al letto una bottiglia di whisky rovesciata e semivuota, sul comodino e sul letto erano sparse decine di

pastiglie di barbi turici.

La polizia è stata immediatamente avvisata. Il nostro inviato è riuscito a parlare con il commissario Trevor Wintley il quale si pronuncia a favore di un suicidio nonostante i colleghi e i vicini sostengano fosse una persona allegra e nienteaffatto depressa.

Ci uniamo alle centinaia di lettere inviate da amici, colleghi e studenti giunte qui nella nostra redazione, per porgere le più sentite condoglianze ai famigliari del professor Hilton.

Foglio consegnato ai personaggi da Eddie Hoyle



1423,
Grant Avenue
h 5:00 AM

Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

Foglio per appunti trovato in casa di Weinberg



Foto di Weinberg. Da consegnare ai giocatori se non lo hanno mai incontrato



Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

Il richiamo di Cthulhu

Handout

Ricevuta postale per la spedizione del pacco di Weinberg per via ferroviaria

| | | |
|---|--------------------------|-----------------|
| Scottish Railways Company | | SINCE 1879 |
| RICEVUTA DI SPEDIZIONE NR. 0000007638293309000234 | | |
| DATA 4 Sett. 1997 | UFFICIO EMITENTE 0089388 | |
| LUOGO DI PARTENZA | ABERDEEN | |
| DESTINAZIONE | EDIMBURGH | |
| SPEDIZIONE POSTALE DA EFFETTUARSI TRAMITE TRASPORTO FERROVIARIO CON PRIORITA' A1 COME DA CONTRATTO DI SPEDIZIONE NR. 91/011932. | | |
| SPEDIZIONE ASSICURATA CON DIRITTO DI RISARCIMENTO | | |
| MITTENTE | Dottor Abraham Weinberg | |
| NOME E COGNOME | 1423, Grant Avenue | |
| INDIRIZZO | ABERDEEN | |
| CITTA' | | |
| DESTINATARIO | Prof. Matthew Green | |
| NOME E COGNOME | | |
| INDIRIZZO | 328, Abbey Road | |
| CITTA' | EDIMBURGH | |
| ORARIO DI PARTENZA PREVISTO | | |
| NUMERO DI COLLO | A/000154 | |
| PESO | | |
| IMPORTO 5,00 £ | | |
|  | | IL RESPONSABILE |

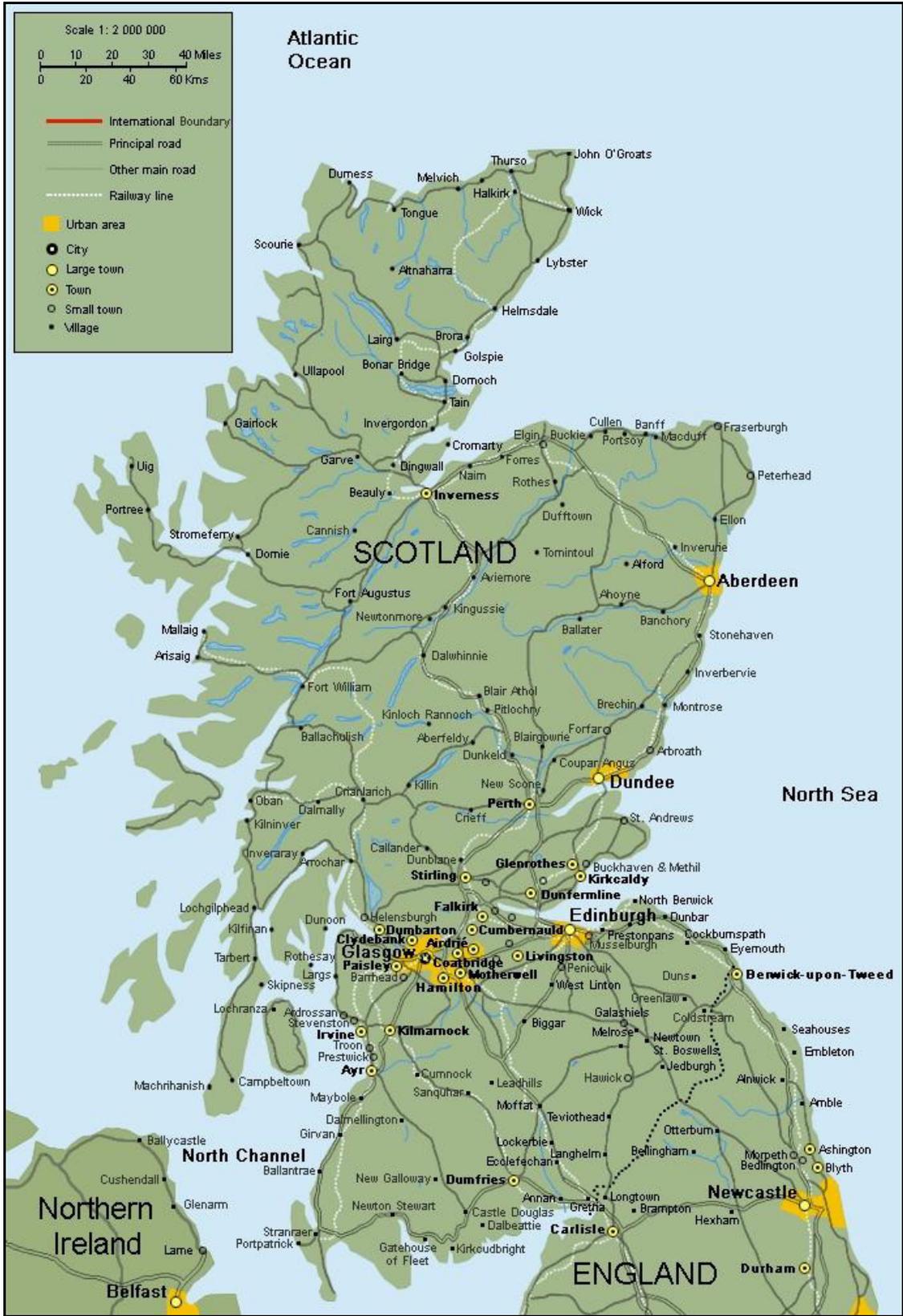
Ricevuta postale per la spedizione del pacco di Weinberg per via ferroviaria (in bianco)

| | | |
|--|------------------------|-----------------|
| Scottish Railways Company | | SINCE 1879 |
| RICEVUTA DI SPEDIZIONE NR. 0000007638293309000234 | | |
| DATA | UFFICIO EMITENTE | |
| LUOGO DI PARTENZA | | |
| DESTINAZIONE | | |
| SPEDIZIONE POSTALE DA EFFETTUARSI TRAMITE TRASPORTO FERROVIARIO CON PRIORITA' COME DA CONTRATTO DI SPEDIZIONE NR. 91/011932. | | |
| SPEDIZIONE ASSICURATA CON DIRITTO DI RISARCIMENTO | | |
| MITTENTE | | |
| NOME E COGNOME | | |
| INDIRIZZO | | |
| CITTA' | | |
| DESTINATARIO | | |
| NOME E COGNOME | | |
| INDIRIZZO | | |
| CITTA' | | |
| ORARIO DI PARTENZA PREVISTO | | |
| NUMERO DI COLLO | | |
| PESO | | |
| IMPORTO | | |
|  | | IL RESPONSABILE |

Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

Il richiamo di Cthulhu

Mappa della Scozia



Da fotocopiare e consegnare ai giocatori

Primo supplemento: L' avventura originale

Come annunciato in copertina, riporto integralmente l'avventura scritta da Lorenzo Trenti. ed apparsa sul numero 51 del dicembre 1997 di Kaos (rimpianta rivista dedicata ai GDR)

Oltre al "tributo" che voglio dare all'autore della storia originale, questo supplemento intende anche permettere ai più curiosi di sapere cosa effettivamente è stato da me riutilizzato.

Piccoli uomini verdi

di Lorenzo Trenti

Questo scenario è stato pensato allo scopo di introdurre un gruppo di nuovi personaggi (e giocatori) al mondo di Conspiracy X, il gioco di ruolo Horror-cospirativo edito in Italia dalla 3D6. L'avventura è pensata per un gruppo di 3/5 personaggi; le sezioni sono volutamente generiche per lasciare ampio spazio all'improvvisazione dei giocatori.

INTRODUZIONE

Ogni campagna GDR che si rispetti deve avere alcune figure ricorrenti, dei PNG che i giocatori incontrano/sfuggono/inseguono più volte; la natura seriale di Conspiracy X rende tale espediente quasi necessario. In questa avventura la prima figura di questo genere a fare la sua comparsa è il contatto principale della Cellula dei PG, colui (anzi colei) da cui i giocatori prendono ordine e ricevono le informazioni più riservate. Tale personaggio è una misteriosa donna dai capelli biondo cenere, sulla trentina, sempre vestita con un indumento di colore porpora, che i PG conoscono solo come 'purple lady'. La purple lady contatta la Cellula mandando una chiamata al comunicatore di uno solo dei PG ed esponendo sinteticamente il luogo e l'ora in cui questi dovrà incontrarla.

La donna è affascinante, ma poco espansiva: quando parla con un personaggio cerca sempre di far sentire la sua maggiore influenza, ma tutto sommato è benevola: si comporta come una madre comprensiva con un figlio adolescente.

I PG non sanno nulla sul suo conto: se si trovasse nella necessità di contattarla (per esempio per ricevere istruzioni più precise) possono raggiungerla tramite un indirizzo di posta elettronica, o direttamente tramite i comunicatori HERMES. Non forniamo caratteristiche di gioco, ma va trattata come un Void.

La Cellula dovrebbe avere la sua base in una qualsiasi cittadina di dimensioni medio-grandi della costa est, ma con poche correzioni è possibile ambientarla ovunque nel territorio degli USA.

CONTATTATI

Il PG che verrà contattato è preferibilmente un operativo di un'agenzia come l'FBI, la CIA o la DEA. Il personaggio in questione sente vibrare il comunicatore HERMES. Una missione! Peccato che il personaggio sia attualmente al lavoro per la sua agenzia assieme all'agente Gutierrez. I due si trovano in auto, di sera, e stanno controllando l'abitazione di un presunto omicida/spia/narcotrafficante per segnare tutti gli arrivi e le uscite dalla casa. Conducete una breve scena per vedere come farà il giocatore a estrarre il comunicatore senza insospettire Gutierrez.

Sul display compare un sintetico messaggio: 118 Fifth Avenue, 22:30. E' necessario che l'agente

riesca a liberarsi dall'attuale missione di sorveglianza per conto della sua agenzia, e raggiunga il punto d'incontro all'orario prefissato.

Quest'inizio è stato pensato per non rendere le cose troppo facili ai giocatori e stimolare la loro inventiva, ma come Master dovrete evitare di focalizzare l'attenzione su un solo personaggio troppo a lungo.

AMICI AL PUB

L'indirizzo comparso sul comunicatore corrisponde a un vecchio pub irlandese, dentro al quale (alle 22:30 in punto) entrerà la purple lady con un semplice da sera dell'usuale colore e una borsetta nera. Si siede al tavolo in cui si trova il personaggio da contattare, ordina un Glenmorangie (un whisky scozzese) e si mette a parlare col tono di voce di una vecchia amica per non insospettire gli avventori.

Dopo qualche minuto di convenevoli, estrae dalla borsetta una foto in bianco e nero, presa evidentemente con un potente teleobiettivo, che ritrae un uomo sulla sessantina. <<E' il dottor Weinberg>> specifica la donna <<Un abile medico ed esobiologo che ha lavorato per il Black Book per almeno dieci anni, secondo i nostri rapporti. Ci ha contattati e ha detto che ha avuto dei guai con loro: se sapremo offrirgli protezione e una nuova identità, metterà a nostra disposizione tutte le sue ricerche sugli alieni, in particolar modo sui Sauriani.>> Beve un sorso di Glenmorangie, poi continua: <<Ha anche detto avere con se un contenitore criogenico con un embrione Sauriano all'interno: tu capisci il valore inestimabile di tutto ciò. Tu e la tua Cellula dovete prelevare Weinberg dal suo appartamento domattina alle cinque>> e qui scrive '1423, Grant Avenue' sul retro della foto <<e scortarlo fino al suo laboratorio all'università per impadronirvi del contenitore criogenico. Da qui riceverete ulteriori istruzioni su dove condurre il soggetto, Domande?>>

La donna risponde solo a domande che precisino ciò che ha già detto, ma non rivela, per esempio, come Weinberg ha contattato Aegis. Al termine della chiacchierata, la purple lady si alza dal tavolo, paga e se ne va senza salutare.

1423, GRANT AVENUE

Se anche i PG si recano all'appartamento prima delle cinque, troveranno che l'abitazione ha tutte le

Conspiracy X

le luci spente, e nessuno sembra rispondere al telefono. La Cellula dovrebbe incominciare ad insospettirsi, anche perchè nessuno giunge all'abitazione del dottore. I PG potrebbero voler entrare: l'appartamento si trova al primo piano di un condominio un po' trascurato: la serratura della porta d'ingresso è piuttosto semplice (Df 2).

L'interno denota un ordine quasi maniacale da parte dell'inquilino: tutti i libri sono allineati, non c'è un solo granello di polvere e in generale tutto l'appartamento è estremamente pulito... peccato che del dottore non ci sia traccia.

Cercando un po', i personaggi possono notare:

- un computer portatile in camera: all'accensione il computer richiede un *bootable disk*: occorre un tiro in Usare computer a Df 1 per capire che tutto il contenuto dell'hard disk è stato cancellato.

- una ricevuta per il caricamento di un pacco su un treno merci: l'orario di partenza è segnato entro mezz'ora dal momento in cui i PG trovano la ricevuta. Il foglio porta un timbro con la data di ieri.

- un appunto scritto a mano sul blocchetto a fianco del telefono: c'è scritto 478548. I personaggi potrebbero pensare che si tratti di un numero di telefono, ma componendolo risponderà il negozio *Pizza-Gennaro's*, che ovviamente non c'entra nulla.

IL LABORATORIO UNIVERSITARIO

Il campus è ancora chiuso e penetrare al suo interno sarà molto difficile. I laboratori sono ben protetti da una telecamera all'ingresso (collegata alla polizia) e da pesanti inferriate alle finestre.

Il laboratorio del dr. Weinberg si trova al piano interrato ed è illuminato da una luce: dentro si trova Geri Taylor la biondissima (e un po' svampita) assistente del dottore, che sta osservando al microscopio una serie di colonie batteriche. Geri non sa nulla di alieni, cospirazioni e Black Book e una qualsiasi storiella la rassicurerà. Se le si chiede di contenitori criogenici o del dottore, dice che l'ultima volta che ha visto Weinberg è stata ieri sera, verso le 18: è venuto qui in tutta fretta, ha preso un contenitore criogenico ed è andato via senza nemmeno salutare.

LA STAZIONE

I personaggi avranno ormai capito che c'è qualcosa che non va e che il pacco caricato sul treno potrebbe essere proprio il contenitore criogenico.

Per un maggiore effetto drammatico, i PG potrebbero arrivare in stazione proprio mentre il treno sta partendo. Fermare il treno dovrebbe essere abbastanza difficile (un test in Influenza a Df 3 per personaggi di agenzie governative). L'unica fermata si trova ad 80 Km, ma lasciate che i personaggi escogitino qualche sistema per raggiungere il treno merci.

Se i personaggi aspettano semplicemente che il treno arrivi a destinazione per impadronirsi del pacco, noteranno tre tizi vestiti di nero (vedi **In treno...**) che scaricano qualcosa dal vagone postale, e tentano di allontanarsi in tutta fretta su un'auto nera... Se per qualche motivo la Cellula si fa sfuggire il contenitore criogenico, vai direttamente al paragrafo **Alieni show!**

IN TRENO...

Il treno è costituito da una locomotrice con due

piloti, due vagoni postali (nel secondo dei quali si trova il pacco di Weinberg) e cinque vagoni merci. Inoltre sul treno sono saliti tre Uomini in Nero, Sauriani dalle fattezze umane. Si trovano tutti e tre nel vagone del pacco e si stanno preparando a saltare fuori al sessantesimo chilometro, dove troveranno un'auto del Black Book pronta a prendere loro e il contenitore criogenico. Se i personaggi salgono sul treno in stazione, in tre MIB sbucheranno da dietro i pacchi pronti a difendere il pacco.

Ogni vagone ha uno sportello a saracinesca sul lato sinistro e una botola in alto, oltre ai consueti passaggi intercomunicanti fra vagone e vagone. Aprire lo sportello o la botola richiede un test in Scassinare Df 1 o un prosaico (e rumoroso) colpo di pistola. Saltare sul treno è un'operazione da compiere sotto Agilità (Df 2, automatico per chi ha l'addestramento in Rappelling), così come muoversi all'esterno del treno.

Nella conduzione dell'assalto al treno ricordate che qualsiasi tentativo di ESP fatto per sondare la presenza di umani nel vagone fallirà. I tre MIB sono armati di Revolver, ma preferiranno combattere corpo a corpo all'interno del vagone per non colpire incidentalmente qualcosa. Ogni volta che un colpo sparato all'interno del vagone non va a segno, tirate due dadi per ogni personaggio al suo interno: chi ottiene due viene colpito da un proiettile vagante (col Livello di Ferita ridotto di uno: FE3 diventa FL3). In caso di parità, effettuate uno spareggio. Se per i MIB si mette veramente male, salteranno giù dal treno rotolando per una scarpata.

Descrivendo i tre Uomini in Nero cercate di comunicare la giusta sensazione di 'alienità': freddi, impassibili, tutti uguali, determinati fino alla morte... usate comunque le statistiche di pag. 205 del manuale.

IL CONTENITORE CRIOGENICO

Il pacco, che contiene proprio il contenitore criogenico, è indirizzato all'Università di New York, Dipartimento di Biologia. Come qualsiasi segretario potrà spiegare, i pacchi in genere vengono indirizzati a un professore o almeno ad un laboratorio specifico: questo invece non riporta nessuna ulteriore precisazione, e nessuno attendeva un pacco simile. Il Dipartimento di Biologia oltretutto, non saprebbe cosa farsene di un embrione congelato, visto che tutte le attrezzature criogeniche sono fuori uso da circa tre mesi.

Se e quando i personaggi riescono a mettere le mani sul contenitore criogenico, scoprono che sulla sua sommità si trova un tastierino numerico. Per aprire il contenitore occorre digitare 478548: fatto questo il lucente coperchio di alluminio si aprirà, esalando vapori bianchi freddissimi che scivoleranno a terra. Un personaggio dotato di un guanto adeguato potrà estrarre l'embrione, ma... un qualsiasi test in medicina Df 1 rivelerà che l'embrione sembra proprio umano all'ottavo mese. Che sta succedendo?

LA VERA STORIA DEL DOTT. WEINBERG

Il Dr. Weinberg ha lavorato per dodici anni per conto del Black Book: dopo anni di cospirazioni, bugie ed esperimenti clandestini si è deciso a

Conspiracy X

rivelare la verità al mondo, anche se sa che ciò gli costerà la vita. Per sviare sia il Black Book che Aegis ha inscenato la storia degli embrioni Sauriani, mentre in realtà prendeva accordi con Canale 21 per comparire nel programma *Fatti, non parole*, talk-show dedicato ad argomenti di attualità e costume: inoltre, un mese fa, ha fatto filmare da Eddie Hoyle (vedi sotto **Personaggi**) l'autopsia di un Sauriano, ed intende mandarla in onda durante la trasmissione, alle 20.20.

ALIENI SHOW!

I PG dovrebbero tornare in città con le pive nel sacco per fare il punto della situazione. Se chiedono istruzioni ai loro superiori viene detto loro di cercare sia il dottore che l'embrione.

Mentre camminano per la strada passano davanti alla vetrina di un negozio di TV, con dieci televisori di varie dimensioni tutti sintonizzati su Canale 21. Su 7 gli schermi appare un volto familiare... E' quello del dottor Weinberg! Una voce in sottofondo recita <<Non perdetevi lo special di stasera di *Fatti, non parole*, in cui il dottor Weinberg ci parlerà dell'esistenza degli alieni! Questa sera, in diretta alle 20.00, solo su Canale 21!>>

I PG dovrebbero riuscire a vedere la pubblicità solo poche ore prima dell'inizio di *Fatti, non parole*. Se è troppo presto potete sempre supporre che il programma venga registrato qualche ora prima della messa in onda, in modo da lasciare ai personaggi meno tempo per agire.

Ci sono veramente tantissimi modi per impedire alla trasmissione di andare in onda, per cui non staremo ad elencarli tutti: come Master, dovrete premiare l'inventiva e le soluzioni intelligenti dei giocatori.

CANALE 21

Canale 21 è situata in un grattacielo di circa 30 piani, contenente in un sol luogo gli uffici, gli studi di registrazione e le sale di controllo; sul tetto si trova l'antenna emittente, che invia il segnale ad un satellite. Lo stabile è sede anche degli uffici legali e molte altre attività (non strettamente legate a Canale 21 (piani 1° - 18°)

Al piano terra si trova una reception con due gentili signorine vestite in rosa, che accolgono i dipendenti di Canale 21 e consegnano loro la posta. In una cabina poco distante si trova una guardia sulla cinquantina, armata di revolver, controlla che non entri nessun malintenzionato. Dalla sua cabina può controllare l'intero sistema di telecamere presente nei corridoi.

Ai piani dal 19° al 25° si trovano gli uffici dei dirigenti di Canale 21; i piani dal 26° al 28° sono occupati dagli studi di registrazione e dalle sale di controllo, mentre nei restanti si trovano i magazzini e i laboratori di sartie e truccatori. I tecnici ormai hanno finito di allestire lo Studio 5 (al 27° piano): l'interno è costituito da un'ampia gradinata per una cinquantina di spettatori, un maxischermo, un fondale dipinto a tema per ogni puntata (questo rappresenta alieni e UFO in stile fantascienza Pulp anni '50), e cinque poltrone disposte a semicerchio. Diversi uomini stanno preparando le due telecamere con carrello e *steadycam*.

I PERSONAGGI

Dr. Weinberg: dalle ore 18.00 alle 19.00 si trova nello studio dell'autore del programma (Edison Parker) per discutere esattamente di cosa dovrà dire durante il programma. Parker non crede all'esistenza degli alieni, ma pensa che un argomento del genere possa fare molta *audience*. Dalle 19.00 alle 19.50 Weinberg si chiude in bagno per evitare di essere fermato nei corridoi da agenti di Aegis o del Black Book, poi si dirige nello Studio 5. Se interrogato rivela che gli agenti del Black Book lo hanno costretto a rivelare tutto quello che sapeva di Aegis. Dice di essere stato costretto a prelevare l'embrione dall'Università e a portarlo a tre tizi tutti uguali vestiti di nero: non sa che fine abbia fatto il contenitore criogenico.

Eddie Hoyle: Eddie è un ragazzo di 25 anni, paranoico fino al midollo, che scrive per una piccola pubblicazione amatoriale di UFO e cospirazioni. Non si fida di nessuno e può sembrare un tizio un po' alienato, ma le sue convinzioni sono salde: il mondo non può essere tenuto nell'ignoranza per sempre. Eddie sarà presente tra il pubblico, ma non interverrà a meno che non venga mandato in onda un filmato diverso dal suo. Nel qual caso si alzerà in piedi gridando << Hei! Il video non è quello! Allora anche voi siete con loro... ma la gente ha diritto di sapere! Rosswell! Rosswell! Area 51!>>. Eddie conserva una copia del nastro a casa sua in una scatola sotto il letto.

Gli altri personaggi nello studio: Il presentatore Michael Bonvicini, è scettico ma cerca di tirare fuori le verità più sconvolgenti dai suoi ospiti. Questi sono oltre a Weinberg: Edmund Benedict, astronomo, che ha alcune foto (da lui contraffatte) che mostrano diversi oggetti volanti non identificati: Penny Peppard scrittrice di fantascienza esordiente, cui interessa solo promuovere il suo ultimo libro dal titolo *Little Green Man*; e infine Kiefer Schultz, biochimico fortemente convinto che le teorie su alieni e cospirazioni governative siano tutte frottole - per questo si scaglierà violentemente contro chiunque le sostenga (pensate a Maurizio Mosca)

Gutierrez: mentre i personaggi girano per Canale 21 dovrebbero vedere (o incontrare - la scelta al Master) Gutierrez, collega di uno dei PG, che in realtà è un agente del Black Book. Se fermato, Gutierrez chiede cosa ci faccia il PG lì, e afferma di essere stato sorteggiato per essere tra il pubblico: non vede l'ora <<di sentire quante cretinate sugli alieni sparerà quel tizio>>. In realtà Gutierrez non sarà tra il pubblico, e dovrete evitare un confronto diretto coi PG per ora: a questo PNG è affidata la scena di chiusura dell'episodio, per cui tenetelo in caldo ancora un po'.

EVOLUZIONE DEI FATTI

- Se Weinberg non riesce a raggiungere lo Studio 5 per qualsiasi motivo, Bonvicini si scusa col pubblico per l'assenza dello scienziato <<che purtroppo è rimasto bloccato nel traffico stradale: forse giungerà durante la trasmissione>>

- Se la cassetta scompare dalla sala registrazione, quella in cui si trova il regista, quest'ultimo si scusa

Conspiracy X

in viva voce al momento della messa in onda del video (20.20)adducendo la colpa ad un improvviso guasto tecnico dell'impianto di riproduzione.

- Se i personaggi si infiltrano tra il pubblico usando le proprie credenziali di agenti governativi, più di una persona dirà <<Guarda, guarda, il Governo è venuto a controllare... ci sarà da divertirsi stasera>>

- Solo il Dr. Weinberg sa chi ha girato il video. Se anche la Cellula riesce ad impossessarsi della copia che si trova nella sala di controllo, nondimeno un nastro identico si troverà a casa di Eddie e potrebbe essere mandato in onda prima o poi da qualche altra emittente.

EPILOGO

Comunque vadano le cose, verso le 21.00 scoppia un tremendo temporale. L'ultimo incontro dei PG in questo episodio è costituito, come accennato in precedenza, da Gutierrez. L'incontro dovrebbe svolgersi preferibilmente o all'uscita di Canale 21 o presso l'abitazione di Eddie alla ricerca dell'altra

copia del video. Gutierrez punta la sua mitraglietta contro i personaggi dicendo <<Voglio il video>> e guardando con fare malizioso il suo collega. Se i personaggi rispondono che non hanno il video, l'uomo inizia a sparare, ma cercando di non colpire il suo collega se può evitarlo. Probabilmente ne nascerà comunque uno scontro a fuoco in cui è facile che Gutierrez ne esca sconfitto, essendo solo. La nostra storia probabilmente finirà con Gutierrez accasciato, che si preme con le mani le numerose ferite sanguinanti e ansimando mentre parla al suo collega: <<Lo sai? Non pensavo che te la facessi con Aegis. Ti.. argh... ti facevo più patriottico>>. Di fronte a una reazione del PG, continuerà <<Non... non crederai davvero di stare dalla parte dei buoni, vero? Ti hanno mai detto chi controlla l'Area 51? No? E... cough... e lo sai chi ha sparato a Kennedy. vero?>> L'agente del Black Book reclina il capo all'indietro. E' morto, mMa lascia ai personaggi un netto senso di amaro in bocca.

| Dottor Weinberg | | Biologo | | 62 anni | | | |
|-----------------|---|-------------|---|------------|---|----------|------|
| Forza | 2 | Taglia | 2 | Agilità | 1 | Riflessi | 2 |
| Intelligenza | 4 | Volontà | 4 | Percezione | 3 | Luck | 3/12 |
| Medicina | 4 | Pronto socc | 3 | Ricerca | 3 | Scienza | 4 |
| Ufologia | 1 | Usare PC | 2 | | | | |



Può sembrare banale ma, se vi è piaciuta questa avventura e volete sapere qualche cosa in più su Lorenzo Trenti, vi consiglio di visitare la sua pagina internet all'indirizzo riportato qui sotto

<http://gdr.net/lollo/>

Il richiamo di Cthulhu

Secondo supplemento: Nuova professione

Premessa

In realtà questa professione non è di mia ideazione, è infatti apparsa sulla rivista Excalibur edita dalla Stratelibri. Per la precisione apparve sul nr. 50 del 1998, in una rubrica a cura di Yuri Abbietti.

Anche se ho copiato integralmente i punti salienti dell'articolo, non intendo ledere i diritti di Copyright su tali contenuti.

Lo scopo di questa pagina è principalmente quello di integrare il modulo avventura "Piccoli uomini verdi" e in secondo luogo quello di pubblicizzare un giornale (purtroppo non più in produzione), che ha fatto la storia dei giochi di ruolo in Italia negli anni '90 assieme agli altrettanto famosi Kaos e Rune.

Se i titolari dei diritti volessero obiettare, sono più che disposto a rimuovere questa pagina dal modulo.

L'Ufologo

L'Ufologo generalmente è un professionista in un campo scientifico specifico, che cerca di allargare le proprie conoscenze in modo orizzontale per cogliere più aspetti possibili di un problema che è vasto e sfaccettato e che, sicuramente, non ha una sola e semplice spiegazione. La molteplicità dei fenomeni ufologici, infatti, prevede una certa conoscenza, oltre che dell'Antropologia, dell'Archeologia, dell'Occultismo e della Picanalisi (oltre a conoscenze tipiche, come spiegato nella descrizione dell'abilità), anche possibili infarinature di Astronomia, Biologia, Chimica, Fisica, Geologia, Farmacologia, Psicologia, Storia e Storia naturale.

Dato che spesso chi si dichiara uno studioso di fenomeni ufologici provoca reazioni fredde e distaccate, o accoglienze poco entusiastiche negli ambienti accademici e "ufficiali", una buona Reputazione, in Legge o in Convincere non guasterà certamente, per facilitare il compito di condurre indagini sempre piuttosto scomode.

Chi sceglie questa professione probabilmente deve aspettarsi anni e anni di duro lavoro e di continue frustrazioni, a causa dell'impossibilità di ottenere prove convincenti e di avere aiuto da parte di organizzazioni governative o ufficiali.

Ufologia (abilità)

L'ufologia è lo studio attento e comparato dei fenomeni ufologici e affini. Un tiro riuscito in questa abilità potrà aiutare il personaggio a ricordarsi altri casi simili, a fare paragoni e ad ottenere informazioni aggiuntive riguardo alle indagini in corso.

L'ufologia è un'abilità che può essere usata nel caso di avvistamenti di oggetti volanti non identificati, incontri ravvicinati del primo, secondo e terzo tipo, rapimenti e manipolazioni genetiche e/o psichiche da parte di alieni, mutilazioni animali, cicatrici inspiegabili, impianti, segni a terra, cerchi nel grano, effetti luminosi inspiegabili diurni o notturni, ecc...

Un'ufologo con un'alta percentuale in questa abilità e un buon punteggio in *Reputazione* può riuscire, grazie ai tiri compiuti con successo, ad ottenere l'aiuto (spesso ufficioso) di altri scienziati di fama nell'ambiente accademico o di ufficiali o sottoufficiali delle forze armate, nonché di agenti governativi o di ufficiali delle forze dell'ordine.

UFOLOGO

Abilità professionali:

Antropologia, Archeologia,
Biblioteconomia, Fotografia,
Occultismo, Psicoanalisi,
Ufologia
Più un'altra abilità scientifica o una lingua straniera a scelta del giocatore

Già pubblicati:

Su www.chimerae.it

Luglio 2006

I tre volti della paura
(CHA11)

Contenente:

1. La mummia
2. Il gatto nero
3. Il demone della paura

Su www.cthulhu.it

Nr. 1: Agosto 2007

La città fantasma

Nr. 2: Dicembre 2008

Il ponte maledetto

<http://digilander.libero.it/m.stonehome/>

- 01: FEB '09 - *La città fantasma*
02: FEB '09 - *Il ponte maledetto*
03: SET '09 - *Piccoli uomini verdi*

Prossima uscita:

La mummia

Seconda versione dell'omonima avventura già pubblicata nel 2006 su chimerae.it (rivista, corretta ed ampliata)

Prossima uscita:

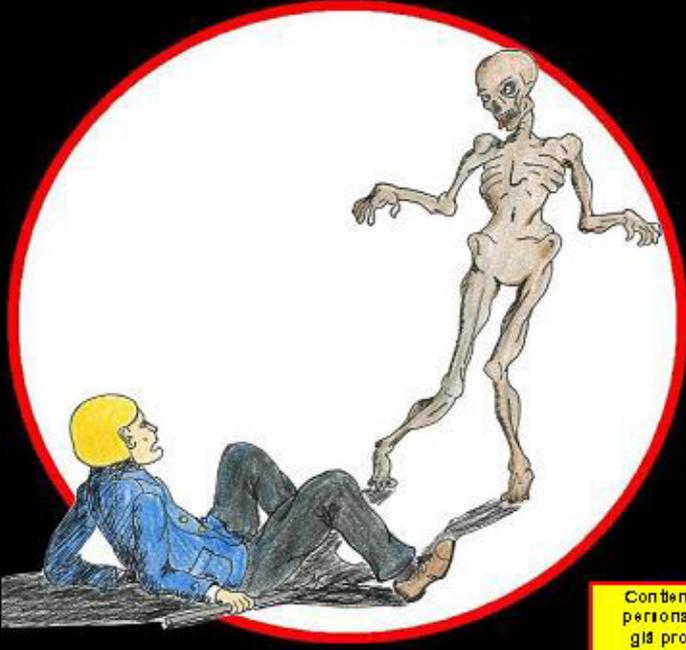
AVVENTURE PER GIOCHI DI RUOLO SCRITTE DA APPASSIONATI

Nr. 4
00 XXXXXXX 200X
Ver. 2
Da 3 a 5 giocatori

NO SPOILER! NO SPOILER!
CTHULHU

Chimera by Gaslight
(1884)
D100 System
XX pagine

MORRIS STONEHOME
La mummia



Contiene 5 personaggi già pronti all'uso

MC: 01-02
m.stonehome@hotmail.it

Ringrazio:

Tosatt Earp e www.chimerae.it

Carl Stanford e www.cthulhu.it

Lorenzo Trenti (<http://gdr.net/lollo/>)

NOTA SUI DIRITTI D'AUTORE

Io sottoscritto **Biason Maurizio**, con lo pseudonimo di Morris Stonehome sono l'unico compilatore di questo modulo, non ritengo di aver leso volontariamente alcun diritto di copyright appartenente ad altre persone o società. Se qualcuno dovesse avanzare pretese su quanto scritto mi ritengo disponibile ad effettuare modifiche e/o sistemazioni di quanto contenuto. Segnalate eventuali violazioni all'indirizzo **m.stonehome@hotmail.it**

Il testo è stato rielaborato utilizzando l'omonima avventura scritta da **Lorenzo Trenti** per il gioco di ruolo "**Conspiracy X**". Lorenzo Trenti mi ha gentilmente concesso l'autorizzazione scritta per la redazione del presente modulo.

Per quanto sopra specificato, qualsiasi opera derivata da questo documento dovrà avere autorizzazione innanzi tutto da parte di **Lorenzo Trenti** e in secondo luogo da **Maurizio Biason**. Tutti i diritti sono riservati.

Attualmente il presente modulo è distribuito in forma gratuita e gli autori non ne percepiscono alcun guadagno ma non se ne escludono future variazioni.

Non è permesso riprodurre questo modulo ne parzialmente ne integralmente ed in nessuna forma senza permesso scritto degli autori. Il permesso degli autori non autorizza nessuno ad ottenerne profitto, a modificarne il contenuto e l'impaginazione. Se ne autorizza la distribuzione gratuita e solo nella forma integrale e SOLO previa autorizzazione. Se dovesse nascere l'esigenza di apportare modifiche o trarne vantaggi economici, gli autori ne devono essere preventivamente informati e si riservano il diritto di rifiuto a dare tale consenso.

Questo modulo può essere alterato per l'uso privato ma non se ne autorizza la diffusione se non previa autorizzazione.

L'uso e/o la distribuzione del presente modulo implica l'accettazione di quanto sopra riportato.

In rispetto del lavoro altrui si chiede di non violare quanto sopra riportato.

Il richiamo di Cthulhu è un marchio registrato appartenente a **Chaosium Inc.**, il suo utilizzo NON intende violare la proprietà o infrangere diritti su tale marchio.

Il contenuto del modulo "Piccoli uomini verdi" NON è materiale ufficialmente approvato per **Il richiamo di Cthulhu**.

Piccoli uomini verdi

Piccoli uomini verdi

di Lorenzo Trenti & Morris Stonehome

AVVENTURA PER "IL RICHIAMO DI CTHULHU"
(SISTEMA D100) AMBIENTATA NEL 1997

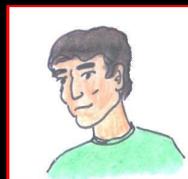
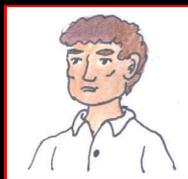
A seguito dell'improvvisa e misteriosa scomparsa di alcuni colleghi, il dottor Weinberg decide di assumere una scorta che lo possa proteggere. Tramite il suo studente, Eddie Hoyle, contatta gli investigatori ma, ancor prima che possano incontrarlo, anche lui sembra svanire nel nulla.

Dov'è finito il dottor Weinberg? Cosa lo spaventa?

Chi è il responsabile della scomparsa dei suoi colleghi?

Chi sono gli uomini in nero che sembrano pedinare gli investigatori?

Una corsa spettacolare contro il tempo per scoprire ciò che si nasconde nell'ombra.



Questo modulo contiene cinque schede personaggio precompilate

**Contiene inoltre due schede
personaggio specifiche,
per il breve scenario
introduttivo**

