

Sulle strade del New England

In una tranquilla cittadina di provincia da qualche tempo si verificano inspiegabili furti di cadaveri, e l'unico indizio sono numerose impronte di grossi cani e lupi selvaggi

INTRODUZIONE

Gli Investigatori stanno attraversando in automobile una piccola cittadina nel New England, non lontano dalla loro attuale residenza, mentre sono diretti verso qualche altro luogo, quando si imbattono lungo la strada che stanno percorrendo in un posto di blocco della polizia. Ci sono due auto della polizia e quattro poliziotti, armati con pistole calibro 9mm, che stanno fermando tutte le auto che passano e le ispezionano con grande scrupolosità.

Quando tocca all'auto degli Investigatori essere controllata, uno di loro riconoscerà tra i poliziotti l'Ufficiale Jennifer Hansen, con la quale ha frequentato lo stesso Liceo ed è rimasto in rapporti di amicizia. La Hansen, dopo i convenevoli di rito, confiderà a mezza bocca al suo vecchio amico una notizia tanto riservata quanto stravagante:

“E' davvero una cosa stranissima. Il vecchio Roger Colwin è morto di recente. Forse te lo ricordi, è stato lo sceneggiatore di alcuni film dell'orrore, molti anni fa. Il funerale era fissato per un paio di giorni addietro, ma la mattina della cerimonia, il parroco ha trovato la porta della chiesa forzata ed il corpo era sparito. Roger avrebbe dovuto essere seppellito con tutti i suoi gioielli, il cui valore è abbastanza elevato. Per questo il capo pensa che qualcuno abbia sottratto il corpo. [Indicare il nome di uno dei contatti dell'Investigatore] mi ha detto che già altre volte ti sei occupato di simili strani misteri e penso proprio che, se tu ed i tuoi amici ci darete una mano, ci possa scappare una bella ricompensa.”

Se gli Investigatori rifiutano l'offerta, la Hansen perquisirà la macchina come da regolamento e quindi li lascerà andare. Se invece accettano, li condurrà con entusiasmo dal capo della polizia.

L'INCONTRO CON IL CAPO

La stazione di polizia è una vecchia casa che serve anche come municipio cittadino. Oltre alla Hansen, ci sono altri quattro poliziotti di servizio in città. Il Capo, come viene semplicemente rinominato Dale Chipman, è il sesto effettivo del dipartimento.

Chipman è un uomo affabile che ha da poco passato i quarant'anni, e parla con un marcato accento del New England. Se gli Investigatori accettano di collaborare alle indagini, racconterà loro tutto ciò che è stato scoperto finora. Il resoconto è più o meno simile a quello fatto dalla Hansen, ma il Capo aggiungerà che secondo lui il corpo è stato rubato dall'interno della chiesa cittadina, dove era stato posto in attesa del funerale, la notte precedente al giorno della cerimonia.

Se gli Investigatori chiedono di poter leggere il rapporto della polizia o un maggior dettaglio riguardo a ciò che è stato trovato sulla scena del crimine, il Capo risponderà sconsolatamente che non è stato rinvenuto nulla di utile, nemmeno una traccia o il minimo indizio. Se un Investigatore riesce in un **tiro Psicologia**, si accorgerà comunque che il Capo sta nascondendo qualcosa. A questo punto, se gli Investigatori sono così abili da conquistarsi la sua fiducia (effettuando con successo un **tiro Reputazione**) o da convincerlo a parlare (effettuando con successo un **tiro Discutere** o un **tiro Oratoria**), Chipman dirà loro che intorno alla chiesa sono state trovate numerose impronte simili a quelli di lupi o grossi cani.

Il Capo rivelerà inoltre che non si tratta della prima volta che un corpo scompare in circostanze simili. In ben altre sei occasioni sono difatti spariti misteriosamente dei cadaveri dalla chiesa o dall'obitorio locale. In tutti questi casi, sono sempre state rinvenute

tracce di lupi o grossi cani nelle immediate vicinanze degli edifici in cui erano conservati i corpi.

IN CERCA DI INDIZI

Se gli Investigatori decidono di fare un sopralluogo alla chiesa, troveranno numerose impronte simili a quelle di grossi cani o di lupi tutto intorno all'edificio. Se riescono ad effettuare con successo un **tiro Seguire Tracce**, si accorgeranno però che le tracce, che apparentemente sembrano lasciate da animali, in realtà sono state lasciate da creature che camminano erette su due sole gambe (o zampe...) ed hanno approssimativamente la taglia di un uomo.

La porta della chiesa è stata forzata e gli Investigatori che effettuano con successo un **tiro Individuare** noteranno tra i cespugli della siepe che fiancheggia la chiesa un tronco d'albero, che potrebbe essere stato utilizzato come ariete per sfondare il grosso portone a due ante. Sul tronco ci sono alcuni capelli che, se fatti analizzare tramite la polizia o in un apposito laboratorio scientifico (il più vicino si trova presso un ospedale a circa venti minuti di macchina), risulteranno non appartenere a nessuna creatura vivente conosciuta, né umana né animale. Si suggerisce al Custode di far effettuare un secondo **tiro Individuare** agli Investigatori per poter individuare i "capelli", e solo nel caso in cui i personaggi dichiarino di esaminare con attenzione il tronco.

Se e quando gli Investigatori decidono di seguire le tracce canine sul terreno, ben presto si troveranno con un pugno di mosche in mano, dato che la pista scompare non appena raggiunge la strada asfaltata.



“ACCIUFFARE I FARABUTTI!”

Se i giocatori non riescono ad elaborare e proporre un piano di azione, il Capo sarà ben felice di consigliargliene uno che ha escogitato personalmente:

“Molto bene, allora non ci resta altro da fare che aspettare che qualcun altro muoia e quindi nasconderci in chiesa per acciuffare i farabutti.”

Il piano, espresso in questi termini paradossali, è in realtà abbastanza semplice ma ben congegnato. Dopo aver ottenuto l'autorizzazione di Harvey Carnnet, il Capo ha intenzione di comunicare al giornale locale che Harvey è deceduto e sarà seppellito con la sua preziosa collezione di antiche conchiglie istoriate, secondo quanto scritto nel suo testamento. Prima di questo annuncio, Harvey ovviamente si nasconderà per evitare di essere visto da qualcuno e rovinare così il piano.

Quindi gli Investigatori, assieme al Capo e ad un altro poliziotto, si nasconderanno nella chiesa ed aspetteranno che durante la notte accada qualcosa.

Una volta messo in atto quando stabilito, gli Investigatori si ritroveranno nascosti nella chiesa assieme ai due poliziotti, in spasmodica attesa di verificare le loro previsioni. Poco dopo la mezzanotte, si sentiranno rumori sospetti provenire dall'esterno, simili a segugi che fiutano e a qualcuno che gratti contro la porta.

Mentre l'attenzione di tutti sarà presumibilmente rivolta al grande portone di ingresso a due ante, un gruppo di ghouls entrerà balzando dalle finestre per attaccare i sorveglianti. Le finestre in frantumi ed il rumore del combattimento tra gli Investigatori e le creature demoniache potrebbe attirare l'attenzione, e qualcuno messo in allarme farà intervenire gli altri quattro poliziotti, ma soltanto se il Custode ritiene opportuno dare una mano ai personaggi in difficoltà.

Se la metà o più dei ghouls vengono feriti o un quarto delle creature rimane ucciso, i superstiti scapperanno nella notte. Nel caso in cui gli Investigatori decidano di seguirli, li vedranno puntare verso il cimitero cittadino. Fortunatamente è piovuto da poco ed i ghouls lasceranno tracce evidenti sul terreno, così che seguirli non sarà un problema.

Le tracce conducono ad una lastra di pietra sul retro del cimitero, appoggiate per terra in un angolo sporco ed appartato, abbastanza pesante da spostare (pesa circa 50 kg). Se viene rimossa, rivelerà uno stretto tunnel che si snoda verso il basso nell'oscurità più completa, da cui esala un tremendo puzzo di decomposizione e morte. I ghouls sopravvissuti all'incursione nella chiesa si sono rintanati nel loro rifugio sotterraneo e sperano di riuscire a tendere un'imboscata ai loro inseguitori, decisi a combattere fino alle estreme conseguenze.

Ovviamente, se i personaggi non seguono il piano deciso dal Capo della polizia o escogitano strategie alternative, i risultati dei loro sforzi sono lasciati al giudizio assoluto ed insindacabile del Custode, che dovrà utilizzare le informazioni fornite in questa stessa sezione per decidere sul comportamento dei ghouls e determinare le probabilità di successo di piani alternativi.

IL RIFUGIO DEI GHOUL

Il rifugio dei ghouls consiste in una rete di tunnel sotterranei, alti abbastanza da permettere a creature di taglia umana di camminarvi in piedi senza problemi, che collegano tra loro stanze più grandi. L'intero complesso è immerso nel buio più assoluto e trasuda del fetore ammorbante e pestilenziale delle decomposizioni che proviene dalle tombe scoperchiate.

1. L'ingresso al rifugio è un passaggio puntellato alla meglio con pezzi di legno e lapidi di pietra.

2. Questa stanza, come tutte le altre, è sostenuta con tronchi e rami di albero, lastre di pietra e persino pezzi di bare.

Qui si trovano quattro ghouls (meno quelli eventualmente uccisi nell'assalto alla chiesa).

3. In questa stanza ci sono cinque ghouls (meno quelli eventualmente uccisi nell'assalto alla chiesa).

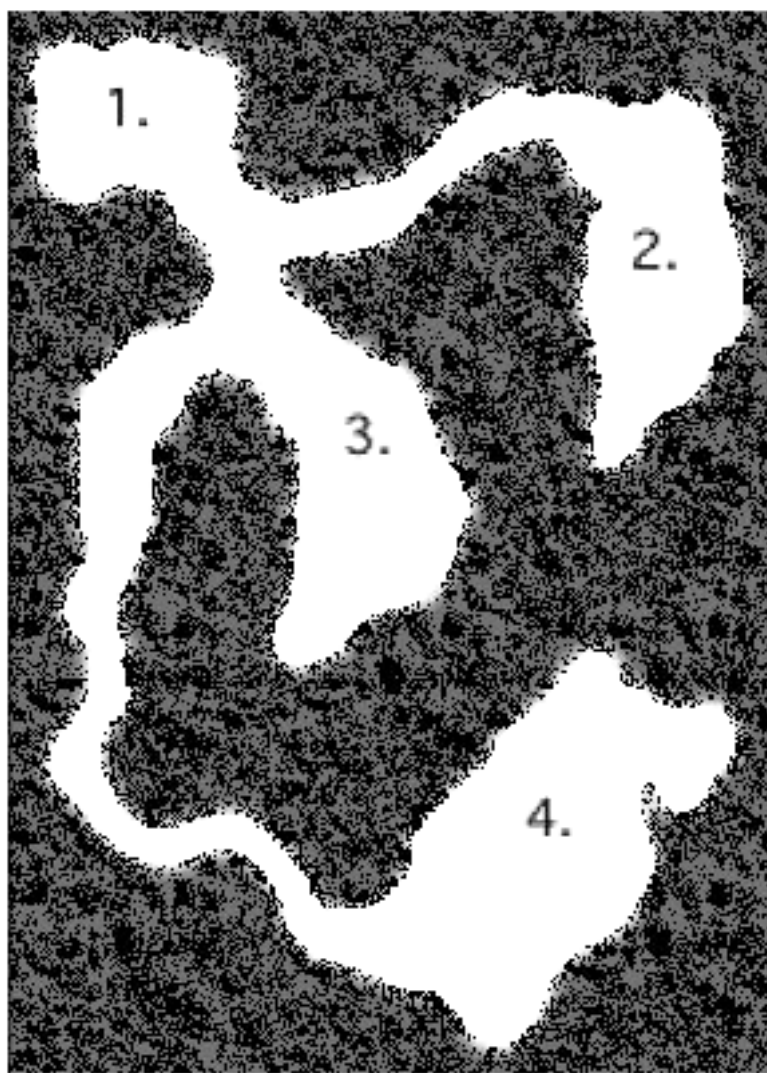
Il pavimento è ricoperto da un ripugnante strato di ossa umane ed animali, tutte accuratamente spolpate e parzialmente masticate.

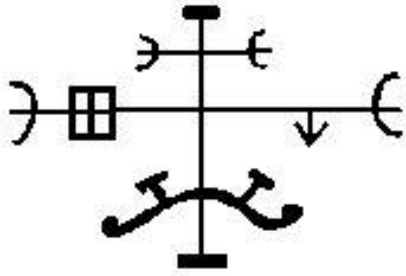
4. In questa stanza si trova il ghouls più antico e potente. Il pavimento è ricoperto di ossa umane e resti di cadaveri semi-spolpati, accuratamente impilati lungo le pareti.

Tra le ossa sono infilati, come macabro ornamento, i gioielli trafugati assieme al cadavere di Colwin, per un totale di sette ornamenti preziosi del valore complessivo di \$ 5.000-25.000 (a discrezione del Custode).

Il ghouls che occupa questa stanza non partecipa alla scorribanda nella chiesa (le sue statistiche sono quelle del ghouls #10).

Il rifugio dei ghouls





CONCLUSIONE

Se gli Investigatori uccidono i ghouls, guadagnano 1d6 Punti Sanità a testa come premio per il loro coraggio. Il Capo sarà estremamente soddisfatto e diventerà un contatto fidato per i personaggi. Chipman ha diversi buoni amici all'interno dell'FBI e sarà lieto di intercedere presso di loro a favore degli Investigatori che lo hanno aiutato, se ce ne dovesse essere bisogno.

Inoltre, se i personaggi restituiscono i gioielli appartenenti al defunto Colwin, la figlia del compianto Roger li ricompenserà con la ricca somma di \$15.000, provvedendo a ringraziarli personalmente il giorno seguente, quando rientrerà in città per poter finalmente assistere

ai funerali del padre. La donna è in contatto diversi produttori cinematografici ed ha ereditato l'intera eredità del padre, che ammonta ad alcuni milioni di dollari! Forse, se il Custode lo ritiene opportuno e gli Investigatori si sono comportati in maniera corretta e particolarmente brillante, potrebbe persino decidere di diventare la loro patrona, assistendoli e finanziandoli nella lotta contro le forze dell'ignoto.

Al contrario, se gli Investigatori tengono per loro i gioielli di Colwin, la figlia del defunto li ringrazierà per aver risolto il mistero, ma non si offrirà di assisterli in altro modo e, se dovesse venire a scoprire il furto, non esiterà a denunciare e far arrestare i personaggi, sfruttando anche le sue amicizie altolocate.

Se i ghouls riescono a sconfiggere gli Investigatori, i personaggi sopravvissuti perderanno 1d4 Punti Sanità a testa. Molti ghouls cominceranno ad insediarsi nella piccola cittadina, finchè forse un giorno potrebbero diventare abbastanza forti e sfrontati da attaccare direttamente ed apertamente gli ignari cittadini.



PERSONAGGI NON GIOCANTI

UFFICIALE JENNIFER HANSEN

FOR: 12 DES: 13 INT: 12
COS: 14 FAS: 13 MAN: 11
TAG: 10 SAN: 55 EDU: 17

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 12 □□□□□□□□□□□□

Abilità:

Arti Marziali 32%, Ascoltare 39%, Guidare Automobili 55%, Legge 23%, Manganello 50%, Pistola 45%, Pronto Soccorso 35%, Raggiare 25%, Shotgun 41%

Armi:

- ✂ Pistola 9mm (45%), Danno 1d10, Gittata 20 m, Colpi 3, Munizioni 17, Punti danno 8
- ✂ Shotgun cal.12 (41%), Danno 4d6/2d6/1d6, Gittata 10/20/50 m, Colpi 1, Munizioni 8, Punti danno 10
- ✂ Manganello (50%), Danno 1d6, Punti danno 15

Descrizione:

Hansen è una donna giovane ed in ottima forma, dal contegno severo, con due graziosi occhi verdi ed una folta chioma rossa. Dopo aver lavorato al dipartimento di Boston per tre anni, si fece trasferire per allontanarsi dal marito, da cui aveva divorziato (lei manteneva l'uomo agli studi col suo lavoro, quando scoprì che la tradiva con un'altra). Non crede nel soprannaturale, ma è coraggiosa e farà tutto ciò che può per aiutare gli Investigatori.

"IL CAPO" DALE CHIPMAN

FOR: 14 DES: 11 INT: 13
COS: 13 FAS: 11 MAN: 13
TAG: 14 SAN: 65 EDU: 18

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□□□□□□□□□□

Abilità:

Ascoltare 45%, Cavalcare 55%, Guidare Automobili 65%, Legge 43%, Manganello 41%, Pistola 55%, Pronto Soccorso 42%, Raggiare 35%, Shotgun 51%

Armi:

- ✂ Pistola 9mm (45%), Danno 1d10, Gittata 20 m, Colpi 3, Munizioni 17, Punti danno 8
- ✂ Shotgun cal.12 (41%), Danno 4d6/2d6/1d6, Gittata 10/20/50 m, Colpi 1, Munizioni 8, Punti danno 10

- ✂ Manganello (50%), Danno 1d6+1d4, Punti danno 15

Descrizione:

Chipman è un uomo grande e grosso che ha da poco passato i quarant'anni, con un'indole tranquilla. E' stato per molti anni un ufficiale di polizia a New York, ma è ritornato a casa dopo essersi stancato della infinita sequenza di crimini e violenza cui il suo lavoro lo metteva quotidianamente di fronte. Chipman è molto intelligente e preferisce pensare prima di agire. Non crede realmente al soprannaturale, ma la sua lunga esperienza nella Grande Mela (la città di New York) gli ha insegnato che tutto è possibile. Se gli Investigatori sono desiderosi di cooperare, Chipman sarà ben contento di collaborare con loro.



TIPICO POLIZIOTTO

FOR: 12 DES: 12 INT: 12
COS: 12 FAS: 10 MAN: 11
TAG: 11 SAN: 55 EDU: 16

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 12 □□□□□□□□□□□□

Abilità:

Arti Marziali 15%, Ascoltare 35%, Guidare Automobili 40%, Legge 15%, Manganello 35%, Pistola 35%, Pronto Soccorso 30%, Raggiare 22%, Shotgun 35%

Armi:

- ✂ Pistola 9mm (45%), Danno 1d10, Gittata 20 m, Colpi 3, Munizioni 17, Punti danno 8
- ✂ Shotgun cal.12 (41%), Danno 4d6/2d6/1d6, Gittata 10/20/50 m, Colpi 1, Munizioni 8, Punti danno 10
- ✂ Manganello (50%), Danno 1d6, Punti danno 15

Descrizione:

Il tipico poliziotto ha un'età compresa tra i 20 ed i 40 anni, è in discrete condizioni fisiche ed ha una intelligenza media. Molti poliziotti non credono realmente nel soprannaturale.

GHOU DEL NEW ENGLAND

(Razza Indipendente Minore)

Caratteristica	Dadi	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FOR	3d6+8	18-19	23	21	19	18	20	15	21	20	17	24
COS	2d6+8	15	18	15	17	16	14	16	15	12	13	19
TAG	2d6+8	15	19	14	18	20	17	18	14	17	15	20
DES	3d6	10-11	12	10	14	12	13	11	13	14	10	11
INT	3d6	10-11	12	10	9	12	10	15	11	10	9	14
MAN	3d6	10-11	14	11	7	9	12	13	10	8	9	15
PF	-	15	19	15	18	18	16	17	15	15	14	20
Bonus Danno	-	+1d6	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d4	+2d6

Movimento: 9

Armi:

✂ Artigli (40%), Danno 1d6+1+BD

✂ Morso (40%), Danno 1D6+1+BD
+avvinghiamiento

Armatura:

Nessuna, ma tutte le armi da fuoco infliggono solo metà danno

Incantesimi:

Nessuno

Abilità:

Ascoltare 70%, Fiutare Cadaveri 65%,
Individuare 50%, Intrufolarsi 80%,
Nascondersi 60%, Saltare 75%, Scalare 85%,
Scavare 80%

Sanità:

Vedere un Ghoul del New England causa la perdita di 0/1d6 Punti Sanità

Descrizione:

I Ghoul del New England sono creature ripugnanti persino più degenerate ed animalesche dei loro "cugini" più comuni. Questi ghouls sono entrati in contatto con il mondo di superficie da un tempo relativamente breve, dato che per innumerevoli secoli hanno dimorato nelle viscere della terra, scavando gallerie per predare i cadaveri degli abitanti di quegli spaventosi reami sotterranei.

Adesso che sono giunti alla superficie, hanno scoperto che i cadaveri degli uomini hanno un gusto assai migliore! Anche se preferiscono generalmente recuperare corpi già esanimi, non sono particolarmente restii ad uccidere. Comunque, lasceranno decomporre un cadavere per qualche tempo prima di cibarsene. Date le loro abitudini alimentari,

dimorano solitamente vicino ai cimiteri, agli obitori ed agli ospedali.

I Ghoul del New England sono intelligenti, ma non hanno sviluppato una propria tecnologia. Sono tuttavia in grado di utilizzare gli strumenti degli uomini e sono molto abili nel costruirsi gallerie e rifugi sotterranei. In alcuni casi intrattengono relazioni con uomini particolarmente degenerati, generalmente pagando con beni preziosi i loro intermediari umani in cambio della fornitura di cadaveri.

In combattimento, i Ghoul del New England attaccano le vittime con i loro artigli e ne lacerano le carni con i denti, affilati come quelli di un lupo. Un ghoul può quindi compiere tre attacchi in ogni round. Se un ghoul riesce a colpire con entrambi gli artigli e con il morso nello stesso round, può immobilizzare la vittima e sbranarla con le fauci. Questo attacco ha automaticamente successo ed infligge 1d4 PF per round. Per riuscire a liberarsi, la vittima deve effettuare un tiro sulla Tabella della Resistenza, confrontando la propria FOR contro quella del ghoul.

