

VOGLIO CHE UCCIDIATE IL GELATAIO!

**AVVENTURA PER IL RICHIAMO DI CTHULHU SCRITTA DA
MICHAEL C. LABOSSIERE**



Voglio che uccidiate il gelataio!

Voglio che Uccidiate il Gelataio!

Un'avventura completa per IL RICHIAMO DI CTHULHU



Autore:

Michael C. LaBossiere

www.opifex.cncost.com/phil

Illustrazione di copertina:

Matteo Bocci

<http://www.matteobocci.135.it>

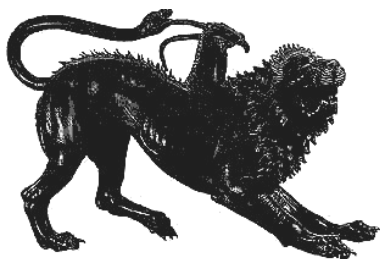
<http://fatherstone.deviantart.com>

Traduzione, impaginazione, rielaborazione indizi e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.



Copyright © 2008
CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA21 – 1ª Edizione – Giugno 2008

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

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

Introduzione

Questa avventura si svolge durante una torrida estate, in una qualsiasi città dove ci siano venditori ambulanti di gelati. In pratica, può essere virtualmente giocata in qualsiasi cittadina o metropoli americana.

L'avventura è ambientata negli anni '90, ma il Custode può modificarla facilmente per adattarla a qualsiasi periodo desideri.

Dovunque, la festosa musichetta che preannuncia l'arrivo del furgoncino dei gelati porta gioia a centinaia di bambini. Non stavolta! Soltanto una morte orribile e il dolore dei genitori attende i bambini che incontreranno questo gelataio...

Tocca agli Investigatori scoprire il gioco di questa orribile creatura ed eliminarla una volta per tutte. Un essere raccapricciante, che si nutre di bambini. Un abominio che deve essere fermato ad ogni costo!

Questa avventura è relativamente breve, ma particolarmente spiacevole per gli Investigatori, a causa delle situazioni in cui si troveranno coinvolti.

Entrano in scena gli Investigatori

In una piacevole serata estiva, gli Investigatori stanno gustandosi una cena in un piccolo ristorante, seduti ai tavolini all'aperto. Uno di loro nota un individuo che continua a passare, avanti e indietro, proprio di fronte al locale, gettando occhiate furtive verso i personaggi.

L'uomo indossa un abito, ormai sporco e logoro, che un tempo doveva essere elegante e molto costoso. Le sue scarpe e la valigetta di pelle danno la stessa impressione.

Dopo un po', se il gruppo non si decide ad agire, il misterioso personaggio prende il coraggio a due mani e si avvicina al tavolo degli Investigatori, sedendosi e rivolgendosi loro con voce roca e disperata:

"Molto di quello che sto per dirvi vi sembrerà folle. Ma non sono pazzo. Per favore, ascoltatemì! Se non vorrete credermi, mi alzerò e me ne andrò. Non voglio farmi del male o procurarvi dei problemi."

Se gli Investigatori chiedono all'uomo di andarsene, egli lo farà senza batter ciglio. Pochi minuti dopo, i personaggi vedranno due poliziotti inseguire il misterioso individuo e raggiungerlo, per poi ammanettarlo e portarlo via con loro. Successivamente gli Investigatori apprenderanno che l'uomo è accusato di avere sparato a un gelataio. Egli non negherà le accuse a suo carico, ma farneticherà qualcosa a proposito di un mostro e sarà quindi internato in una casa di cura per malati di mente, dove si suiciderà.

Se invece gli Investigatori sono incuriositi e decidono di ascoltare la storia dell'uomo, egli narrerà loro quanto segue:

"Quattro anni fa ero un avvocato di successo, membro di uno dei più prestigiosi studi legali della città. Pur essendo divorziato, avevo diritto alla custodia di mio figlio, che stava dunque trascorrendo l'estate con me. Che meravigliosa estate, sembrava quella... Io gli compravo sempre dei gelati... Gli compravo sempre dei gelati dal furgoncino... Una notte mi sono svegliato all'improvviso, senza nessuna ragione apparente, con l'impulso di dover controllare se David era nella sua stanza."

Voglio che uccidiate il gelataio!

Non c'era! Ho iniziato a cercarlo disperatamente e, quando mi sono affacciato alla finestra, l'ho visto camminare lungo il marciapiede, verso il furgoncino dei gelati... Sono corso fuori di casa, chiamandolo a squarciagola, ma David sembrava in una sorta di trance e mi ha ignorato, continuando a camminare verso il camioncino. È stato allora che ho visto il gelataio scendere. Mi è sembrato un giovanotto biondo e sorridente... ma sentivo che c'era qualcosa di sbagliato... uno strano odore... stomachevole. Quando finalmente sono riuscito a raggiungere mio figlio, l'ho preso per un braccio e... ho sentito la ferrea presa del gelataio, le cui mani si sono poggiate sulle mie spalle per sollevarmi... Aveva una forza straordinaria e non ho potuto fare nulla, ma ricordo di averlo guardato dritto negli occhi... quei terribili occhi neri, profondi e senza pupilla... Poi il nulla! Non ricordo altro, se non di essermi svegliato la mattina seguente, disteso sul pavimento della mia camera da letto, come se fosse stato tutto un terribile incubo. Non ricordo altro di quella notte... almeno, non ricordavo altro, finché non mi hanno costretto ad entrare in terapia da quello strizzacervelli! Mio figlio era sparito davvero, però. Mia moglie, ovviamente, pensò che lo avessi rapito e così fece intervenire la polizia. La legge e un giudice fanfarone hanno deciso che dovesti entrare in terapia, perché la mia mente era sconvolta. È stato allora che ho iniziato a ricordare...”

Se gli Investigatori si mostrano interessati alla strana storia dello sconosciuto, egli continuerà, visibilmente nervoso e agitato: “Non ho molto tempo, per cui vi dirò solo le cose più importanti. Dopo che ricordai i

tragici fatti di quella notte maledetta, mi misi subito alla ricerca del gelataio, che sembrava sparito senza lasciare tracce. Ho cercato dappertutto, in cerca di ogni minimo indizio utile. Tutti i frutti delle mie fatiche sono qui, in questa valigetta. Non ho molto tempo... lui sarà qui presto, molto presto... Ma ho scoperto che ogni volta che arriva in una nuova città, vende il suo furgone. Quindi, ruba il corpo dell'acquirente e inizia a vendere gelati... e a rapire bambini! Non molti... solo uno o due al mese... in modo da non attirare l'attenzione. Ho condotto le mie ricerche scrupolosamente... sono sempre stato un maestro in questo tipo di cose... Ho delle foto, i verbali che parlano della scomparsa dei bambini, i racconti dei testimoni, ho persino elaborato delle statistiche. Ho mostrato tutto alla polizia, ma non mi hanno creduto. Certo, sono stati educati e gentili, hanno persino finto di mostrarsi interessati, ma ho fatto l'errore di parlare di... un mostro...una creatura non umana... sapete, alle volte dico più cose di quante dovrei...”



Voglio che uccidiate il gelataio!

L'uomo si guarda attorno e vede due poliziotti camminare lungo il marciapiede, sul lato opposto della strada. Diventa ancora più nervoso e fa scivolare la sua valigetta sotto il tavolo, poi continua a parlare in un sussurro nevrotico:

“Eccoli, dunque... sono arrivati. È tempo di pagare per i miei errori. L'ho seguito fino a qui, ma ho agito troppo presto. Ero venuto per regolare una volta per tutte i conti col gelataio e farlo fuori. Gli ho sparato, ma non è morto. In ginocchio, di fronte a me, col sangue che colava dalla ferita... l'espressione stupefatta sul viso...ho capito di aver ucciso un uomo, come me e voi, ma non il mostro che stavo inseguendo. Ora vi imploro di aiutarmi a fermarlo, riuscendo dove io ho fallito. Dovete fermarlo! Voglio che uccidiate il gelataio!”

L'uomo, Larry Helmsworth, balza in piedi e inizia a correre verso i poliziotti, gridando “Sono qui!”. Immediatamente, viene immobilizzato e arrestato. Ora tocca agli Investigatori.

Informazioni per il Custode

La creatura di cui parla Helmsworth esiste veramente. Quattro anni fa arrivò in città e si prese suo figlio, assieme ad altri bambini. In effetti, sono secoli che rapisce e uccide bambini, assumendo varie identità.

Anche se il mostro ha utilizzato molti diversi travestimenti ed espedienti in passato, attualmente finge di essere un gelataio. Per mascherare il suo vero aspetto, ruba la pelle di una persona e la indossa come fosse un vestito. Il modo di operare della creatura è, a grandi linee, il seguente:

arriva in città col suo furgoncino dei gelati e lo mette in vendita. Dopo aver trovato il giusto acquirente, aspetta che questi abbia ottenuto tutte le necessarie licenze per la vendita dei gelati e inizi la sua attività. Dopo qualche tempo, quando il nuovo gelataio ha un giro di clientela più o meno stabile, lo uccide e lo scuioia, indossandone la pelle. La creatura sceglie quindi, tra i clienti fissi del gelataio, alcune possibili vittime e inizia a sottoporle al suo “trattamento speciale”. Dopo aver catturato un paio di vittime ed essersene cibata, la creatura scompare e cambia città, anche perché il suo travestimento inizia a mostrare i primi segni di cedimento e putrefazione. Si sposta in un altro luogo e ricomincia da capo il suo piano diabolico.



Helmsworth è riuscito a rintracciare la creatura e a seguirne i movimenti fino alla città in cui si trovano gli Investigatori. Tre giorni fa ha sparato alla persona che stava guidando il furgone dei gelati ma, per sua sfortuna, non si trattava della creatura ma della sua futura vittima – lo sfortunato acquirente del camioncino. Helmsworth, pieno di orrore e consapevole di aver ucciso un innocente, è fuggito in cerca di aiuto.

Voglio che uccidiate il gelataio!

Grazie alla sua abilità nel campo della ricerca, eredità della sua precedente professione, e della sua ossessione riguardo alla creatura, l'uomo è riuscito a raccogliere un gran numero di informazioni sulla creatura e sul mondo dell'occulto e del soprannaturale. Tra le altre cose, è venuto anche a conoscenza della fama e del nome di uno (o più) degli Investigatori e ha deciso di contattarli, pensando che sarebbe stato in grado di convincerli ad occuparsi del caso, una volta narrata la sua storia e mostrato loro le prove raccolte. Helmsworth sapeva che la polizia era sulle sue tracce, dopo l'omicidio del gelataio, ma è riuscito comunque a rintracciare il gruppo e parlare con i personaggi.

Mentre l'uomo sta parlando con gli Investigatori, la creatura è impegnata a recuperare il proprio furgone. Dirà alla polizia che il mezzo non è stato interamente pagato dal defunto acquirente, cosa peraltro vera, così da rientrarne in possesso tre giorni dopo l'omicidio (e il colloquio tra Helmsworth e i personaggi), in tempo per rientrare nuovamente in azione.

Indagini

Ci sono molte informazioni che gli Investigatori possono scoprire, suddivise nel seguito a seconda del filone di indagine che scelgono di seguire.

La valigetta di Helmsworth

L'ex-avvocato ha già fatto gran parte del lavoro al posto degli Investigatori. La sua ventiquattrore contiene molte fotografie del furgoncino, ripreso da varie angolazioni, alla cui guida si alternano differenti

guidatori, oppure attorniato dai bambini che stanno comprando il gelato. Ci sono anche molti rapporti della polizia che riguardano bambini scomparsi, molti dei quali sono visibili anche nelle foto precedenti, intenti a comperare un gelato. C'è anche una lista accurata che indica i nomi dei bambini scomparsi in ogni città, durante il periodo in cui la creatura l'ha visitata. La documentazione è completata da una lista di nomi di gelatai, scomparsi dalla città dopo che la creatura se n'è andata.



Se gli Investigatori decidono di fare qualche indagine in prima persona, scopriranno che tutto combacia. Tutte le persone indicate come scomparse sono effettivamente sparite. Se gli Investigatori si interessano alle statistiche riguardanti le persone scomparse (o parlano con qualcuno che è in grado di

illuminarli sull'argomento) e le confrontano con i dati trovati nella valigetta, scopriranno che i luoghi citati nel rapporto di Helmsworth hanno un numero di persone scomparse in linea con quelli di posti simili e non ci sono anomalie. Se gli Investigatori decidono di effettuare altre ricerche in materia o si rivolgono a un esperto, troveranno che i dati forniti dallo sconosciuto potrebbero essere congruenti, ma anche dovuti ad anomalie statistiche o casi fortuiti. In altre parole, se qualcuno si prendesse la briga di andarsene un po' in giro a fare fotografie e stilare elenchi di persone scomparse, potrebbe ottenere risultati simili. Proprio a causa di questo fatto e dell'evidente stato di alterazione di Helmsworth, la polizia di rifiuterà di prestare ascolto a una storia simile.

Se gli Investigatori decidono di indagare da soli, non troveranno dati addizionali rispetto a quelli riportati nell'esauriente dossier già in mano loro. Nessun altro sospetta che una qualche sorta di creatura sia coinvolta nella faccenda e i parenti dei bambini scomparsi reagiranno in malo modo se viene loro prospettata tale ipotesi. Se gli Investigatori non sono più che cauti nello svolgere le loro indagini in materia, la polizia potrebbe collegarli a Helmsworth e decidere di interrogarli.

La vittima

Che gli Investigatori decidono di prendere informazioni sulla persona che è stata uccisa, scopriranno che si tratta di Jeffrey Kelly. Secondo quanto scritto dai giornali, Kelly non ha nessun parente nella zona (è stato scelto dalla creatura proprio per questo motivo) ed era al suo primo giorno di lavoro come venditore di gelati. Un

tipico articolo che gli Investigatori possono trovare sul giornale locale è il seguente:

Efferato omicidio

L'allegria melodia del furgoncino dei gelati porta gioia nei cuori dei bambini, ma da oggi c'è una melodia scherzosa in meno. Jeffrey Kelly era salito oggi per la prima volta sul suo furgoncino dei gelati per iniziare quella che aveva sperato essere una nuova e divertente professione. Ma la tragedia si è abbattuta su di lui. Mentre Jeffrey stava vendendo gelati ai bambini golosi, un uomo non ancora identificato è sceso da un'auto e si è avvicinato di corsa a Mr. Kelly.

Secondo quanto riferito da testimoni oculari, l'uomo ha sparato con freddezza impassibile tre colpi contro Mr. Kelly, da una pistola di piccolo calibro, quindi ha affermato "*Ho sbagliato!*" ed è fuggito a piedi dalla scena del crimine. La polizia sta ancora dando la caccia al misterioso assassino.

Se gli Investigatori decidono di scavare in profondità e hanno accesso a fonti ufficiali di informazione, scopriranno inoltre che Kelly aveva da poco acquistato il furgoncino da un certo Mr. Hugh Jones. Se decidono di andare a parlare con Jones, all'indirizzo dichiarato dall'uomo troveranno invece l'abitazione di una coppia di anziani coniugi, che non hanno nulla a che fare con la creatura e non sono in possesso di alcuna informazione utile sull'intera faccenda.

Sarà inoltre possibile venire a conoscenza del fatto che Hugh Jones ha reclamato nuovamente per sé la proprietà del veicolo, visto che Mr. Kelly aveva pagato soltanto la prima rata dell'importo pattuito.

Helmsworth

Se gli Investigatori cercano di contattare Helmsworth, scopriranno che attualmente si trova in custodia della polizia ed è sottoposto a perizia psichiatrica.

Qualsiasi Investigatore con appropriate credenziali legali o psichiatriche potrà riuscire ad avere un colloquio con l'uomo. Sfortunatamente, Helmsworth avrà però ben poco da aggiungere a quanto già detto. È consumato dal senso di colpa per avere ucciso un innocente e desidera soltanto morire al più presto e *“raggiungere mio figlio in paradiso...”*



Il furgoncino dei gelati

Gli Investigatori vorranno probabilmente fare qualche ricerca sul furgone. Come detto in precedenza, il veicolo è stato nuovamente restituito a Hugh Jones. Una volta tornata in possesso del furgone, la creatura si è messa subito alla ricerca di una nuova vittima, per rimpiazzare il suo

macabro travestimento che stava ormai deteriorandosi, e ha quindi venduto nuovamente il furgone a un'altra persona.

Il nuovo proprietario del mezzo è un giovanotto di nome Martin Ray, diplomatosi da poco e che ha immediatamente iniziato a lavorare con il furgone, perché vuole mettere da parte qualche soldo per l'università con l'attività di venditore ambulante di gelati. Quando gli Investigatori riescono a identificare il nuovo proprietario del furgone, questi dichiarerà loro che il veicolo gli è stato venduto da un certo Mr. Morton Downer e mostrerà al gruppo i documenti del passaggio di proprietà. L'indirizzo di Downer, riportato su queste carte, è ovviamente falso.

Dopo qualche giorno di lavoro, quando Ray avrà iniziato a farsi una clientela e stabilito un percorso fisso lungo cui svolgere la sua attività, la creatura gli tenderà un agguato, lo ucciderà e gli prenderà la pelle. Diversamente dalle vittime precedenti, Ray ha però una famiglia e degli amici. Per ovviare a questo inconveniente, la creatura eviterà tutti i parenti e i conoscenti più intimi del giovane, per evitare di venire scoperta. Se gli Investigatori contattano la famiglia di Ray, potranno dunque venire a conoscenza del fatto che il giovane si sta comportando in modo strano e sapranno quindi che la creatura è nuovamente in azione.

Un'ispezione ravvicinata del furgone non rivelerà nulla di particolarmente interessante. Si tratta di un normale camioncino per i gelati, con l'eccezione di un enorme congelatore con il fondo

Voglio che uccidiate il gelataio!

imbottito, talmente grande da poter contenere il corpo di un uomo adulto, e uno strano congegno. Questa attrezzatura sembra una grossa vasca di metallo, circondata da tubi per raffreddarne il contenuto e con all'interno delle pale meccaniche per sminuzzare e impastare.

Durante il giorno la creatura dorme all'interno del congelatore, raffreddando la pelle per mantenerla integra più a lungo, mentre la vasca viene usata per sminuzzare e ridurre in poltiglia le sue vittime, di cui poi si ciba. Il nuovo proprietario crede che il congelatore imbottito serva per riparare dagli urti le merci più delicate, mentre la vasca potrebbe benissimo essere utilizzata per preparare il gelato.

Azione

L'azione comincia quando gli Investigatori si mettono a caccia della creatura. Dato che potrebbero adottare molte strategie differenti, con risultati diversi, nel seguito vengono riportate informazioni molto generiche, che il Custode deve adattare a seconda del prosieguo delle ricerche.

Approccio diretto

Se gli Investigatori parlano con la creatura mentre questa sta lavorando, sembrerà loro una persona del tutto normale (dopo tutto, il mostro ha un sacco di esperienza nel fingere di essere un innocente gelataio). Se però i personaggi la fanno insospettire, la creatura allora deciderà di agire per eliminare i ficcanaso. Come prima mossa, offrirà al gruppo dei gelati di "produzione propria", infettati con sostanze chimiche e parassiti, quindi si muoverà per attaccarli di notte. Se il piano di azione si rivela troppo

rischioso, il mostro opterà per una strategia meno rischiosa e più subdola, oppure si allontanerà dalla zona in tutta fretta e assumerà una nuova identità.

Pedinamento

Se gli Investigatori seguono i movimenti del furgone durante il giorno, non accadrà nessun avvenimento particolare. Tutto ciò che vedranno sarà "Ray" che fa il solito giro e vende gelati ai bambini. Se continuano a seguire l'uomo fino a casa, lo vedranno rientrare al suo appartamento, a meno che non sia la notte in cui ha deciso di agire per procurarsi una nuova vittima.

Ispezionare l'appartamento

Se i personaggi ispezionano l'appartamento di Ray, troveranno ovunque uno spesso strato di polvere e sporcizia e il frigo pieno di cibo andato a male. Il grosso congelatore è stato spostato dal furgone fino al centro del soggiorno. Al suo interno, "Ray" dorme di notte per rallentare il processo di decadimento della pelle che indossa. Se gli Investigatori minacciano di riferire il tutto alla polizia, l'uomo si limiterà a controbattere che possedere un congelatore non è certo un crimine.

Attaccare la creatura

Se gli Investigatori tentano di attaccare la creatura durante il giorno o mentre si trova nell'appartamento di Ray, questa chiamerà immediatamente la polizia e si comporterà come una persona normale, sperando che siano le autorità a occuparsi della minaccia rappresentata dai personaggi. Se gli Investigatori riescono a svelarne la vera identità, il mostro tenterà di scappare e far perdere le proprie tracce.

Il rapimento

Se gli Investigatori seguono “Ray” abbastanza a lungo, alla fine lo vedranno lasciare l'appartamento in piena notte e salire sul furgone. “Ray” percorrerà il suo giro abituale e a un certo punto del percorso parcheggerà a lato della strada.

Pochi minuti dopo, un bambino uscirà da una delle case, dirigendosi con aria confusa e un colorito mortalmente pallido verso il camioncino.

Se i personaggi non intervengono, la creatura farà salire il bambino sul furgone, lo metterà all'interno della vasca, “vomiterà” la sua sostanza corrosiva e quindi si dirigerà rapidamente verso un luogo tranquillo e isolato, dove attenderà pazientemente che le sostanze chimiche e i parassiti inizino a dissolvere il corpo della vittima. A questo punto, azionerà le pale e ridurrà il tutto a una poltiglia disgustosa, con cui si ciberà.

Se gli Investigatori decidono, in qualsiasi momento, di agire e attaccare la creatura, l'obiettivo principale del mostro sarà quello di tentare di fuggire.

Conclusione

L'avventura può considerarsi conclusa quando gli Investigatori sconfiggono la creatura o vengono a loro volta sconfitti, oppure se decidono di abbandonare le indagini.

Se il gruppo sconfigge la creatura, ogni Investigatore guadagna un premio di **1D6 Punti Sanità** per aver reso il mondo un luogo più sicuro. Se riescono a fornire alla polizia abbastanza prove concrete, potrebbero persino essere in grado di aiutare Helmsworth. Sicuramente, il venire a conoscenza del fatto che il mostro è stato ucciso aiuterà l'uomo a riprendersi dalla sua prostrazione.

Inoltre, se gli Investigatori salvano il bambino dalle grinfie della creatura, l'intera comunità sarà loro riconoscente. Il corpo dell'essere, qualora sia consegnato alle autorità, provocherà non poca sorpresa e sgomento nella comunità medica e scientifica, anche se alla fine il tutto sarà liquidato considerando la creatura come uno strano mutante di qualche tipo.

Se invece gli Investigatori non riescono a fermare la creatura o decidono di abbandonare le indagini, il mostro farà due o tre vittime prima di spostarsi in una nuova zona. Il solo fatto di sapere che una così raccapricciante creatura è ancora in circolazione, causerà loro la perdita di ulteriori **1D3 Punti Sanità**.

Il “gelataio”

La creatura è un essere unico, nato da una donna molti secoli fa. Inizialmente sembrava un bambino del tutto normale ma, durante la crescita, lo strato esterno della sua epidermide iniziò a scivolare dal corpo, gli occhi divennero completamente neri, i denti caddero, le labbra si dilatarono finché la bocca non divenne come quella di una sanguisuga e accaddero altri strani cambiamenti, tra cui la trasformazione in un essere asessuato e l'alterazione radicale del sistema digestivo.

Proprio a causa di ciò, la creatura può nutrirsi soltanto di carne umana, “trattata” con il suo stesso, disgustoso vomito. Nel corso degli anni, l'essere ha scoperto che in questa sostanza sono contenuti parassiti e prodotti chimici che, se ingeriti, sono in grado di indebolire la volontà delle vittime e gli consentono di chiamarle a sé. Avendo scoperto che i bambini sono meno resistenti al suo richiamo, il mostro ha deciso di rapire queste vittime indifese.

Ha anche scoperto che può indossare, sopra il suo corpo mutato, la pelle di altre creature, anche se per un breve periodo e ha quindi sfruttato questa abilità per camuffare il suo aspetto reale e procurarsi più facilmente delle vittime.

Il suo ultimo travestimento è quello di gelataio. Per la creatura, si tratta di un camuffamento ideale, grazie a quale può scegliere le proprie vittime senza creare sospetti. Il grande congelatore nel furgone gli permette di conservare più a lungo la pelle delle vittime, rallentandone il processo di decadimento. Inoltre, può sfruttare il

gelato che vende per far ingerire i parassiti e le sostanze chimiche alla vittima prescelta.

Come detto in precedenza, la creatura può “indossare” la pelle di una creatura, se la Taglia della vittima è entro due punti di differenza da quella del mostro. Il travestimento è efficace per un intero mese, grazie al freddo che ne rallenta il processo di decadimento. L'odore della putrefazione viene coperto dalla creatura con un abbondante uso di deodoranti e acqua di colonia.

Il mostro è in grado di produrre parassiti e sostanze chimiche. Quando ha scelto la sua vittima, aggiunge al gelato questi disgustosi “ingredienti” e, in breve tempo, i parassiti si riproducono e infettano il cervello di chi li ha ingeriti, rendendolo soggetto all'influsso mentale della creatura. Se il richiamo ha successo, la vittima sarà costretta a recarsi dal mostro e non opporrà alcun tipo di resistenza. In termini di gioco, i parassiti abbassano di 1D6 punti il Mana della vittima e le sostanze chimiche la indeboliscono, infliggendole 1D3 punti di danno. Viene quindi effettuato un tiro sulla Tabella della Resistenza, confrontando il MAN della creatura e della vittima – se il mostro ha successo, il bersaglio deve rispondere al richiamo e non può opporre alcun tipo di resistenza. Comunque, la vittima ha diritto a ripetere il tiro ogni 15 minuti. L'utilizzo di questo potere richiede al mostro la spesa iniziale di 1 Punto Magia e un ulteriore Punto Magia per ogni quindici minuti durante i quali viene mantenuto.

I parassiti sono del tutto sconosciuti alla moderna scienza medica, ma possono

Voglio che uccidiate il gelataio!

venire eliminati con un opportuno trattamento a base di antibiotici.

Oltre all'abilità di chiamare a sé le vittime, la creatura può anche tentare di dominare la mente degli altri e cancellare le loro memorie. Per controllare la mente di qualcuno, la creatura deve spendere 3 Punti Magia e vincere un confronto di Mana sulla Tabella della resistenza. Se ha successo, il bersaglio è costretto a rimanere immobile per cinque minuti, a meno che non sia attaccato o ferito in qualche modo. Una volta che la vittima è paralizzata, la creatura può spendere altri 3 Punti Magia per tentare di soggiogare la volontà del bersaglio, effettuando un altro confronto di Mana. Se ha di nuovo la meglio, il mostro può ordinare alla vittima di addormentarsi e dimenticare tutto ciò che le è accaduto. Questo potere può cancellare un'ora di memorie e ricordi per ogni 3 Punti Magia addizionali spesi dalla creatura.

In combattimento, la creatura può colpire con i pugni oppure utilizzare qualsiasi arma normale. Generalmente però non va in giro armata. Se non le importa rivelare la sua vera natura, può anche lanciare un getto di vomito fino a 3 metri di distanza. Si tratta di una sostanza acida che infligge 1D6 punti di danno quando colpisce, 1D3 nel round successivo e un punto nel terzo round, quindi perde la propria potenza (se la vittima si lava o toglie la sostanza in qualche modo, l'efficacia termina più velocemente). La creatura può effettuare un massimo di sei attacchi di questo tipo al giorno.

La creatura preferisce evitare il combattimento. Se viene affrontata in

modo diretto, il suo obiettivo primario è quello di fuggire e non di lottare. Si tratta di un essere subdolo, intelligente ed esperto, che agisce di conseguenza.

La principale debolezza del mostro è che può cibarsi solamente di carne umana e ha bisogno di consumare ogni 30 giorni un numero di vittime la cui somma dei punteggi di Taglia sia almeno pari alla Taglia della creatura. In caso contrario, ogni due giorni perde 1 Punto Ferita per ogni punto di Taglia consumato in meno. Se si nutre regolarmente, ha la straordinaria abilità di guarire rapidamente e può curare un Punto Ferita per round. La creatura è praticamente immortale, fintantoché riesce a trovare cibo, in quanto non invecchia.

Caratteristiche

FOR: 17 DES: 14 INT: 13
COS: 16 FAS: * MAN: 15
TAG: 14 SAN: 00 EDU: 21

*: La creatura ha un Fascino pari a quello della vittima di cui indossa la pelle.

Bonus al Danno: +1D4

PF: 15 

Movimento: 8

Abilità principali:

Ascoltare 65%, Biologia 25%, Camuffare 65%, Chimica 25%, Contrattare 65%, Guidare Auto 60%, Individuare 70%, Nascondersi 75%, Parlantina 65%, Persuadere 65%, Saltare 55%, Scassinare 21%, Sgattaiolare 65%, Storia 65%.

Armi:

✂ Pugno (75%), Danno 1D3+BD
✂ Spruzzo di vomito (65%), Danno 1D6/1D3/1

Sanità:

Vedere la creatura nella sua forma reale causa la perdita di 1/1D6 Punti Sanità.

Indizi per gli Investigatori

(Il discorso di Larry Helmsworth agli Investigatori)

“Quattro anni fa ero un avvocato di successo, membro di uno dei più prestigiosi studi legali della città. Pur essendo divorziato, avevo diritto alla custodia di mio figlio, che stava dunque trascorrendo l'estate con me. Che meravigliosa estate, sembrava quella... Io gli compravo sempre dei gelati... Gli compravo sempre dei gelati dal furgoncino... Una notte mi sono svegliato all'improvviso, senza nessuna ragione apparente, con l'impulso di dover controllare se David era nella sua stanza. Non c'era! Ho iniziato a cercarlo disperatamente e, quando mi sono affacciato alla finestra, l'ho visto camminare lungo il marciapiede, verso il furgoncino dei gelati... Sono corso fuori di casa, chiamandolo a squarciagola, ma David sembrava in una sorta di trance e mi ha ignorato, continuando a camminare verso il camioncino. È stato allora che ho visto il gelataio scendere. Mi è sembrato un giovanotto biondo e sorridente... ma sentivo che c'era qualcosa di sbagliato... uno strano odore... stomachevole. Quando finalmente sono riuscito a raggiungere mio figlio, l'ho preso per un braccio e... ho sentito la ferrea presa del gelataio, le cui mani si sono poggiate sulle mie spalle per sollevarmi... Aveva una forza straordinaria e non ho potuto fare nulla, ma ricordo di averlo guardato dritto negli occhi... quei terribili occhi neri, profondi e senza pupilla... Poi il nulla! Non ricordo altro, se non di essermi svegliato la mattina seguente, disteso sul pavimento della mia camera da letto, come se fosse stato tutto un terribile incubo. Non ricordo altro di quella notte... almeno, non ricordavo altro, finché non mi

hanno costretto ad entrare in terapia da quello strizzacervelli! Mio figlio era sparito davvero, però. Mia moglie, ovviamente, pensò che lo avessi rapito e così fece intervenire la polizia. La legge e un giudice fanfarone hanno deciso che dovessi entrare in terapia, perché la mia mente era sconvolta. È stato allora che ho iniziato a ricordare...”

[...]

“Non ho molto tempo, per cui vi dirò solo le cose più importanti. Dopo che ricordai i tragici fatti di quella notte maledetta, mi misi subito alla ricerca del gelataio, che sembrava sparito senza lasciare tracce. Ho cercato dappertutto, in cerca di ogni minimo indizio utile. Tutti i frutti delle mie fatiche sono qui, in questa valigetta. Non ho molto tempo... lui sarà qui presto, molto presto... Ma ho scoperto che ogni volta che arriva in una nuova città, vende il suo furgone. Quindi, ruba il corpo dell'acquirente e inizia a vendere gelati... e a rapire bambini! Non molti... solo uno o due al mese... in modo da non attirare l'attenzione. Ho condotto le mie ricerche scrupolosamente... sono sempre stato un maestro in questo tipo di cose... Ho delle foto, i verbali che parlano della scomparsa dei bambini, i racconti dei testimoni, ho persino elaborato delle statistiche. Ho mostrato tutto alla polizia, ma non mi hanno creduto. Certo, sono stati educati e gentili, hanno persino finto di mostrarsi interessati, ma ho fatto l'errore di parlare di... un mostro...una creatura non umana... sapete, alle volte dico più cose di quante dovrei...”

Efferato omicidio

L'allegria melodia del furgoncino dei gelati porta gioia nei cuori dei bambini, ma da oggi c'è una melodia scherzosa in meno. Jeffrey Kelly era salito oggi per la prima volta sul suo furgoncino dei gelati per iniziare quella che aveva sperato essere una nuova e divertente professione. Ma la tragedia si è abbattuta su di lui. Mentre Jeffrey stava vendendo gelati ai bambini golosi, un uomo non ancora identificato è sceso da un'auto e si è avvicinato di corsa a Mr. Kelly.

Secondo quanto riferito da testimoni oculari, l'uomo ha sparato con freddezza impassibile tre colpi contro Mr. Kelly, da una pistola di piccolo calibro, quindi ha affermato "*Ho sbagliato!*" ed è fuggito a piedi dalla scena del crimine. La polizia sta ancora dando la caccia al misterioso assassino.

Articolo estratto dal giornale locale

Voglio che uccidiate il gelataio!

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it

**Questo volume contiene
un'avventura per
Il Richiamo di Cthulhu
scritta da
*Michael C. LaBossiere.***

***Voglio che uccidiate il
gelataio! e' ambientata
negli anni '90 e vede gli
Investigatori implicati in
una vicenda surreale dalle
rivelazioni di un pazzo, che
gli consegna una misteriosa
valigetta prima di
consegnarsi alla polizia, che
lo ricerca per l'omicidio di
un gelataio.***

***Toccherà' ai personaggi
investigare sulle inquietanti
scoperte fatte dal loro
sconosciuto interlocutore,
per far luce su una vicenda
dai contorni insospettabili e
raccapriccianti.***

