

LA GEMMA DEI MILLE ANNI

INDAGINE PER ALBA DI CTHULHU

RETROSCENA

Otto Von Thudor è un terrorista scappato anni fa dal Curwen Asylum, si è fatto una nuova identità (Napoleon O'Connor) grazie alla Mafia Plutoniana, in cambio lavora come attore per un pessimo regista e produttore che fa Film d'Avventura incentrati su un Ghoul chiamato Alain Bonbon.

Nelle ultime avventure il suo personaggio è il malvagio "Morgan il Folle" e ha avuto a che fare con un oggetto di scena che ha riconosciuto come un raro artefatto che potrebbe destabilizzare R'lyeh facendo crollare la fede in Cthulhu trasformandola in fede per Tsathoggua.

Ha rubato "la gemma dei mille anni" (come è chiamata nel film il Cristallo Buio di Tsathoggua) ed è tornato nella sua stanza di albergo per fare il rituale. Ma è rimasto troppo a lungo col cristallo ed è diventato un Servitore di Tsathoggua: è prossimo a effettuare la muta e non pensa più come un umano...

UNO STRANO CLIENTE

In Agenzia giunge un Ghoul impettito, bello (per i canoni Ghoul), vestito come un esploratore (alla Indiana Jones) con un foulard bianco al collo. Si atteggia da duro e si presenta come **Alain Bonbon**. Con un Test Int o Soc gli Agenti noteranno che si è presentato ed è vestito come il personaggio di una nota serie di film che escono nei cinema di R'lyeh a cadenza mensile. Il cliente non darà altre generalità, ma offre 200 \$ subito e 500 alla riconsegna della "**Gemma dei Mille Anni**", rubatagli da **Morgan il Folle** (umano, biondo, vi ricorderete di lui per la bomba alla fabbrica Tranks... altro evento avvenuto solo nel film "Bonbon contro il Bombarolo"... infatti Morgan il Folle è l'arcinemico di Alain Bonbon).

Dirà anche che la gemma gli è stata rubata mentre si trovava nella "Piramide dell'Antico Gnarf" (test Int: è il film attualmente in programmazione), e racconterà una storia strampalata di esplosioni, trappole,

combattimenti contro arabi pazzi, del salvataggio di una certa Steryl con tanto di bacio finale e promessa di eterno amore. Alain (al secolo **Nathan Gordag**) ha bisogno della pietra entro 3 giorni perché l'ha promessa a Steryl (in realtà serve per quando inizieranno le riprese del nuovo film). L'attore non uscirà MAI dal suo personaggio, neppure dinanzi a assurdità e contraddizioni.

INDAGINE

ecco di seguito i luoghi e le piste più importanti. Se i vostri Agenti faranno altro... seguiteli e improvvisate in modo che siano liberi di muoversi seguendo altre (o false) piste.

LA GEMMA DEI MILLE ANNI

Dalla descrizione è impossibile capire di cosa si tratti.

Se viene interrogata la Troupe o qualcuno della Tobei tutti diranno che si tratta di un dannato pezzo di vetro, di pochissimo valore ma impossibile da replicare in così pochi giorni. Se gli Agenti ottengono una foto (foto fatta durante la proiezione del film, rubando un fotogramma della bobina o ritagliando una pagina dal settimanale "Stars & Movies", che costa ben \$5) e la mostrano a un esperto di magia sapranno che si tratta in realtà del **Cristallo Buio di Tsathoggua**, e proviene direttamente da N'Kai.

Ottenere altre informazioni costerà 50 \$ (35 contrattando) e si potrà sapere che può essere usata per una potente stregoneria che può svelare la voce tentatrice e corrottrice del Signore di N'kai. Chi ascolta la voce del cristallo buio può perdere la fede in Cthulhu e riversarla in Tsathoggua. Se fatta udire alla radio o un altro media similare potrebbe causare una pesante destabilizzazione a R'lyeh. È un oggetto raro, conosciuto solo da pochi esperti, pericoloso, e probabilmente del tutto illegale.

LA PIRAMIDE DELL'ANTICO GNARF

per ½ dollaro (a testa) è possibile andare a vedere il film al cinema, e vedere così come è fatto il cristallo, qual è il volto di “Morgan il Folle” e dove è stato girato il film: evidentemente nel locale super modaiolo Piramyd, durante la chiusura. Sul cartellone è scritto il nome degli attori Nathan Gordag, Frushana Dalet e Napoleon O'Connor e il nome e l'indirizzo della casa di produzione (Tobei Production).

La proiezione dura un'ora e avviene alle 16, alle 17:30 e alle 19 (alle 20:30 c'è il FILMONE, un kolossal strappalacrime chiamato “Amore tre metri sotto al Tempio” e l'entrata costa 1 dollaro).

IL PIRAMYD

Interrogando la sicurezza, che era presente durante le riprese, possono avere una descrizione di Morgan e della “gemma”. Un energumeno umano della sicurezza (facendo bene un Test Soc o stuzzicando certe corde) dirà che ha notato bene Napoleon e che non gli piaceva per nulla: quella faccia gli ricordava quella di un matto vero, che era stato imprigionato nel Curwen Asylum nei primi anni di R'lyeh (dove il tipo faceva il secondino). Quel tipo si chiamava Otto “Von-qualcosa” ed era un assassino di Cultisti prima dell'Alba.

FRUSHANA DALET

Stellina Ghoul di HolyWood, interpreta la “bella” Staryl ed è raggiungibile solo per interposta persona, il suo manager (e pappone) Grost Klond, un gigantesco e inquietante Ghoul Selvaggio, un tizio violento, losco, con una collanina da adoratore della divinità proibita Nodens (un dio delle Terre del Sogno nemico di Cthulhu... ma è necessario un Test in Cthulhulogia per capirlo).

L'appartamento di Frushana (in realtà un sofisticato bordello Ghoul) si trova vicino agli studios e non sarà possibile parlare con l'attrice a meno di... non pagare per un'ora con lei (50 dollari).

Il ghoul selvaggio dirà che Frushana è estranea ai fatti ma è certa che il colpevole sia Napoleon, che trova da sempre disgustoso, anche per i suoi atteggiamenti estremamente

razzisti contro tutti i non-umani. Grost non nasconderà che lo smembrerebbe volentieri in modi molto sanguinosi.

Grost non conosce l'indirizzo di Napoleon.

LA TOBEI PRODUCTION

Jerry Xibliht-lod è un Mi-Go fissato con le pulizie che è produttore, sceneggiatore e regista dei film di Bonbon. Cura anche il Merchandising, ovvero orrendi poster dei vari film con cui ha tappezzato le vetrine degli uffici (un poster costa 3 dollari e mostra i tre protagonisti e la gemma dei mille anni). Jerry dirà che ha bisogno del cristallo, che in molti hanno visto Napolen prenderlo, cosa non tanto strana, tutti aiutano a smontare la scenografia a fine film, ma da giorni è irreperibile e il primo ciack si avvicina! È stato lui a pagare gli Agenti, ha mandato “Alain” solo perché è umano e molto amato e aveva più possibilità di fare bella figura con loro. Il Cristallo lo ha trovato in un pacco di attrezzature di scarso valore che ha fatto arrivare da Yuggoth per delle scenografie. Non vale nulla, ma non ha modo di ritrovarne un altro in breve tempo e gli serve per le prossime riprese.

Se interrogato su Napoleon potrà dare il suo indirizzo, inoltre potrà dire che aveva un estremo bisogno di lavorare quando lo ha raccattato dalla strada; l'uomo lo colpì per la sua sincera espressione di terrore quando lo ha aiutato a rialzarsi dal marciapiede bagnato: un vero attore nato, sembrava terrorizzato! Ai tempi non aveva neppure i documenti, glieli ha fatti fare lui tramite “un amico” della Mafia Plutoniana (a lui non interessa di cosa si occupino, sono tra i maggiori finanziatori dei suoi lavori e quindi sono bravi Mi-Go) che si è anche occupato di altre questioni riguardanti la sua vecchia identità. “Sapete... tipo evitare che la moglie lo venisse a riprendere o che i debitori continuassero a cercarlo. Ma cosa abbiano fatto di preciso non l'ho mai saputo, in effetti”. Incontrare “l'amico” o sapere come si chiama è impossibile oltre che inutile.

CURWEN ASYLUM

Facendo ricerche su qualche "Otto" o "Von Thudor" che abbia soggiornato al manicomio, è possibile sapere della fuga di un certo OTTO VON THUDOR, cinque anni prima. Per accedere alle informazioni è necessario convincere la segretaria a fare una telefonata all'archivista, ma certe informazioni sono rilasciate solo alla polizia, a un medico, a un familiare o a chi allunga almeno 10 dollari alla segretaria e 10 all'archivista. Dalle foto sarà evidente che il fuggiasco è simile all'attore Napoleon O'Connor. Le ricerche dell'evaso sono terminate in quanto fu ritrovato il suo cadavere e non fu mai tentata una Rianimazione. Il cadavere fu semplicemente venduto ai Ghoul per essere macellato e servito nei loro locali, ma non esistono documenti, foto o altre prove di quanto avvenuto.

OTTO VON THUDOR

Se verranno fatte indagini su Otto tramite la polizia o smuovendo giornalisti o criminali, si scoprirà che era un vecchio "Indagatore" che agiva contro i Cultisti prima dell'Alba degli Strani Eoni. È uno che odia Cthulhu e ha vissuto per distruggere lui e i suoi adoratori. Un terrorista pericoloso e odiato, ma ormai dato per morto (sebbene non risultino documenti ufficiali relativi a una sepoltura o a una distruzione o vendita del cadavere... cosa comunque abbastanza comune, nel marasma di documenti e protocolli conservati con scarsa cura e ordine).

LA STANZA DI NAPOLEON O'CONNOR

Si tratta di una stanza nel Purple Hotel, una struttura misera e vecchia, con un tappeto liso come il portiere che siede dietro un vecchio bancone in legno scortecciato. L'uomo si chiama Rufus, è estremamente razzista e dirà che è suo compito "difendere la privacy dei suoi clienti" quindi non è disposto a dire dove alloggia Napoleon. Minacciarlo serve solo a indispettarlo e a fargli mettere mano sul telefono per chiamare la polizia, mentre per 5 dollari confermerà che Napoleon vive lì e che da 2 giorni lui non lo vede più in giro, neppure per colazione (ammerterà di credere che possa anche essere morto nella sua stanza, anche se

non sente odori strani), mentre per 10 li porterà al piano di sopra, e li farà entrare nella stanza a curiosare.

La stanza di Napoleon è la 23 ed è deserta. Il piccolo bagno è a posto, mentre la camera presenta un letto con una chiara bruciatura circolare al centro (Rufus bestemmierebbe Nodens per le coperte bruciate). La finestra è chiusa e sul muro c'è uno strano specchio ovale con una cornice di legno. Lo specchio non riflette più ed è nero. Con un Test Cthulhulogia (8) è possibile notare che è un'oscurità che da un senso di profondità e che guardandola a lungo è possibile scorgere aspetti ambientali alieni. Con un Test Cthulhulogia a target 11 è possibile riconoscere tale luogo come N'kai. Cercando nella stanza è possibile trovare uno scatolone nascosto sopra all'unico armadio (contenete vestiti di poco conto). Nello scatolone è possibile trovare cinque libri di carattere magico e un quaderno, appartenete a un certo "O. Von Thudor". Il quaderno riporta una serie di appunti e pensieri personali per lo più blasfemi e inneggianti alla caduta del Presidente Cthulhu e alla possibilità di sprofondare la Città Cadavere in un inferno di caos sollevando gli umani contro gli altri abitanti. Ci sono anche formule incomplete per l'evocazione di divinità come Nodens. Passando un'ora a leggere il quaderno e riuscendo in un Test Intelletto è possibile capire che molti appunti sono stati scritti mentre Von Thudor si trovava nel Curwen Asylum (riporta infatti nomi di dottori, aspetti dell'edificio e delle condizioni al suo interno che lo rendono identificabile).

Rufus non permetterà agli Agenti di prendere lo specchio, che conta di risistemare in qualche modo, ma se capirà che la cosa sia per loro di valore chiederà in cambio 100\$.

LA CASA DI OTTO VON THUDOR

Questa vecchia casa in periferia è una villetta con un giardino incolto sul davanti e le assi delle pareti marcite. Le finestre e la porta sono tutte chiuse. La porta può essere scassinata o va buttata giù a calci. Napoleon è in poltrona, al buio, la luce lo infastidisce fino a farlo urlare dal dolore. In mano tiene "la gemma dei mille anni", ovvero il Cristallo buio di di Tsathoggua, ma è impossibile strapparglielo

perché la mano sinistra è un amorpho nugolo di tentacoli neri (si nota puntando la luce o con un test percezione). Anche le pareti sono oscure e sembrano coperte di putridi filamenti carnosì neri. Tutto nella stanza è sporco e rotto. La voce del Cristallo viene udita riuscendo in un test Cthulhulogia (5) ed è possibile resistervi con un Test Volontà (7). Il test Volontà va ripetuto a ogni Giro.

1° fallimento: resti imbambolato (puoi compiere Movimenti ma non Azioni)

2° fallimento: resti immobile e invochi il buio di N'Kai

3° fallimento: ti allei a Otto Von Thudor

4° fallimento: inizi a mutare e non puoi agire in alcun modo (la mutazione è ancora reversibile)

5° fallimento: ospiti un servo informe di Tsathoggua, che libererai non appena ferito (vedi oltre).

Se Otto viene colpito non reagisce, ma dalla ferita esce un liquido nero a forma di scolopendra e il suo corpo inizierà a "svuotarsi" mentre la massa nera crescerà. Dopo 1 Turno sorgerà da essa una specie di rospo nero con due lingue dotata di aculei e tenaglie e innumerevoli occhi rossi che vorrà solo mangiare gli Agenti. Uccidendolo sarà possibile prendere il cristallo.

Ma attenzione: il cristallo è ancora attivo!

Nella stanza c'è un libro di magia nascosto sotto della melma nera (Test Percezione) se strappato dalla melma è possibile trovare il rituale fatto e, con un Test Cthulhulogia, spezzarlo.

La casa torna normale.

Portando la polizia sul posto è possibile ricevere una ricompensa extra di 50 dollari. Portando il cristallo a un esperto di Oggetti magici verrà valutato 1000 \$ ma nessuno vorrà comprarlo perché illegale. La malavita (se hanno modo di contattare un boss) lo acquista per 200 \$ e una volta avvenuto l'incontro non accetta un rifiuto. Ovviamente vendendolo l'Indagine sarà un fallimento.

Portando via il cristallo ancora attivo e dandolo così ad Alain, tutta la troupe verrà convertita a Tsathoggua, il film verrà girato e chiunque lo vedrà sarà influenzato dalla voce del cristallo...

...ne seguirà una guerra civile, che verrà soffocata nel sangue dalla Progenie di Cthulhu lasciata libera di uccidere in tutta la città. Disattivando il cristallo e dandolo ad Alain si inizierà a parlare dell'Agencia in ambiente cinematografico, visto che a fine film verrà inclusa nei ringraziamenti (+1 a Reputazione).



SERVO INFORME DI TSATHOGGUA

Reazione:	Fanatico	
Movimento:	7m (salto)	
Target di Car.	Target Difesa	
Accortezza	9	Vigore: 12 Vicino: 6 Lontano: 11
Cthulhulogia	13	
Fuga	11	
Intelletto	9	FERITE Gravemente Ferito: 11 Agonizzante: 20
Manualità	10	
Mira	9	
Percezione	9	Armi: Lingua frusta (x 2 attacchi) 3/5/7/9 Morso : inghiotte
Socialità	6	
Vigore	12	
Volontà	12	Armatura: no

Morde solo chi, nel Turno precedente, è stato colpito dalla Lingua. Chi viene inghiottito (test Vigore contro Target Vigore) riceve 2 ferite a Turno ed è immobilizzato. Se dopo 5 Turni non è morto viene vomitato.