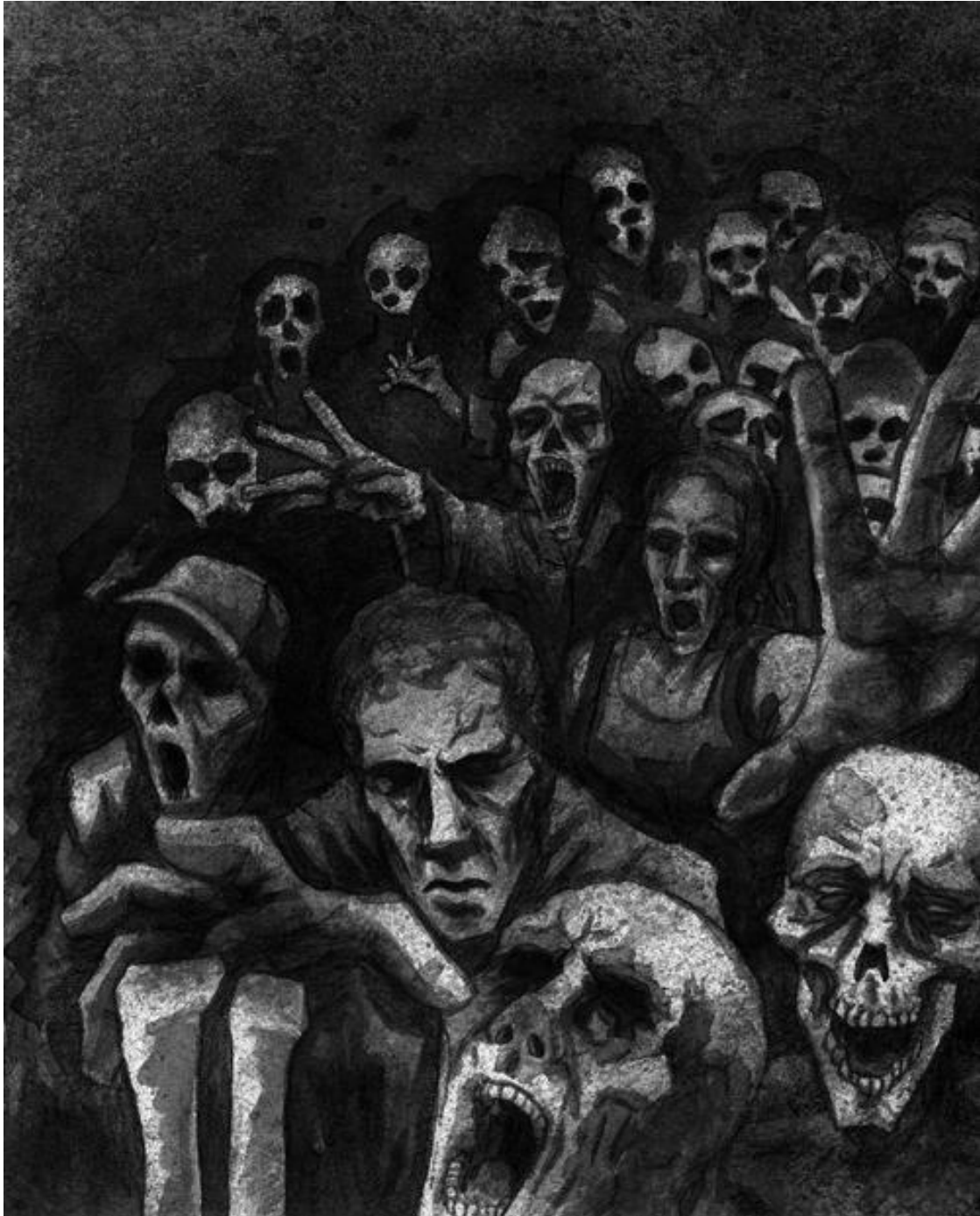


LONG TRAIN RUNNING¹



¹ Se non sapete il perché di questo titolo andatevi a cercare un vecchio pezzo dei Doobie Brothers. E considerate sempre il senso dell'umorismo perverso degli autori

Demo per il sistema di gioco “Sine Requite”

Istruzioni per l'uso: Quella che andrete a leggere fra poco è una breve avventura dimostrativa per il sistema di gioco di Sine Requite. Non aspettatevi troppo, si tratta di un lavoro fatto per uno scopo preciso: dare a dei giocatori novizi l'idea dell'ambientazione, delle regole (in una versione molto light) e del sistema di gioco in questione. Il tutto in circa due ore. Ovviamente non ci saranno trame complicate o psicologie approfondite: innanzi tutto perché non siamo in grado di scriverne e poi perché non avrebbero alcuna utilità. La storia, come vedrete, è molto semplice e ricalca alcuni cliché dei *survival horror*, seppur calati nell'ambientazione del gioco. Proprio per questo la demo sarà divisa in scene molto semplici e immediate, con un'indicazione **di base** della durata prevista (non prendetele per oro colato o peggio non forzate le scene per rientrarci). Tutto questo è fatto anche per lasciare “mano libera” ai master: non si tratta di un torneo e non è importante che tutte le esperienze di gioco siano identiche tra loro. Se una scena, un'azione non prevista o qualcosa di extra si presentano (o semplicemente rendono “meglio” nel corso della giocata) cambiate pure le cose e adattatele. In sostanza quello che state per leggere è un canovaccio, sta a voi ricamarci un pochino sopra. Stesso discorso per le descrizioni delle scene che troverete: non state a leggerle, usatele come base di partenza per creare degli scenari vividi.

Le Carte: Come sapete il sistema di Sine Requite prevede l'uso delle carte per la risoluzione delle azioni (anziché i dadi come molti altri sistemi di gioco). Si tratta ovviamente di un aspetto importante che deve essere reso nel corso dell'avventura, ma senza bloccare per questo la fluidità del gioco. Proprio per questa ragione NON sarà indicato dove i giocatori dovranno estrarre le carte per risolvere le loro azioni e questo principalmente per lasciare mano libera al master nella gestione dell'avventura e della risoluzione delle situazioni. Sta a voi valutare quando “la prova” sia sensata da inserire senza interrompere il ritmo della narrazione. A tal proposito ci sentiamo di consigliare l'approccio dei “tarocchi maggiori” che presenta la resa migliore, ma se vi sentite più a vostro agio col sistema dei “tarocchi minori” (o è più adatto ai vostri giocatori) usatelo pure.

Noi non ve l'abbiamo detto eh, ma se aveste un gruppo che vuole giocare free o che già conosce le regole e non necessita di questa parte, lanciatevi anche nello stile “unicamente narrativo”.

Noi però non ve lo abbiamo mai detto.

Un'unica piccola nota: alcune carte (ad esempio La torre, Il Diavolo ecc..) portano ad una morte inesorabile. Dato che si tratta di una Demo, cercate di essere flessibili da quel punto di vista e non far schiattare (a meno di azioni suicide) i PG dopo 15 minuti di gioco...

Breve riassunto: I nostri eroi sono quattro membri della resistenza francese, caduti in mano ai cattivi Te-Teschi. Dopo un soggiorno in una SPA locale, i nazisti decidono di trasferire i prigionieri nella loro località termale di Mauthausen-Gusen, in modo da offrire loro un sano trattamento dimagrante. Per fare questo li caricano su un Eurostar dotato di tutti i comfort e li spediscono verso la Germania. Purtroppo qualcosa va storto e, forse a causa di un bombardamento, il ponte su cui l'allegro treno sta passando, crolla causando una strage feroce di prigionieri e carcerieri. I PG sopravvivono (ma vè?) e seppur feriti sono liberi come l'aria.

Tutto bene quindi? MPC (manco per il c...beh questo lo potete capire da soli).

Infatti l'incidente avviene il **6 giugno 1944**. Sì, proprio mentre qualcuno sta sbarcando sulle spiagge della Normandia per portare la democrazia in Europa, ma anche nel momento in cui i morti si risvegliano. I cadaveri attorno ai PG, infatti, cominciano a rialzarsi con quel desiderio che “non è proprio fame ma più voglia di qualcosa di buono”. Solo che nella Francia occupata i Roche scarseggiavano, così si danno

all'inseguimento dei nostri eroi. I quali feriti, denutriti, assetati e scalzi, cercano di sfuggire ai non più tanto morti. Dopo una notte di fuga nella foresta condita da panico, orrore e sofferenza, all'alba riescono a distanziare i lenti zombie e a raggiungere la casetta di un contadino locale, che li accoglie e li ospita. Egli parlerà di un vicino villaggio in cui si trova una base della resistenza. Tutto bene quindi? No, purtroppo, perché il figlio tredicenne del contadino si è ammalato di una brutta meningite ante litteram e decide di tirare le cuoia proprio mentre i personaggi sono lì. Peggio ancora, sceglie di rinascere sotto forma di Ferox e di provare a mangiarsi tutto quello che trova in casa, abitanti compresi. Se i nostri eroi riusciranno a sfuggire anche a questa prova, potranno raggiungere il villaggio sopracitato, solo in tempo per vedere un'orda di morti fuoriuscita dal locale cimitero, raggiungere le case dei loro parenti vivi per discutere su alcune questioni riguardanti l'eredità.

Chi ha detto che ci vuole per forza l'happy ending?

Introduzione (un paio di minuti circa)

Questa parte raccontatela ai giocatori a voce. Non sono previste interazioni di sorta, ma potrebbero farvi domande di qualche tipo (ho mantenuto contatti, ho una possibilità di fuggire, quel tizio che mi aveva promesso aiuto, ecc...). La risposta sarà sempre la peggiore possibile, su quel treno ci sali e non puoi sperare in aiuti esterni.

I personaggi sono quattro ex membri della resistenza francese. Durante lo scorso mese il villaggio che faceva da base alla loro unità è stato attaccato da forze corazzate tedesche e letteralmente raso al suolo. Dopo una lotta disperata, durante la quale i personaggi sono rimasti feriti, sono stati catturati assieme ad un altro paio di membri della resistenza e tradotti in un campo di prigionia temporaneo, dove sono rimasti sino ad oggi. Gli altri loro compagni sono morti durante questo mese a causa dei maltrattamenti e delle ferite riportate. Loro sono gli unici superstiti della loro unità.

Da diversi giorni ormai nel campo circola la voce che l'invasione degli alleati sia imminente e, forse, proprio per questo motivo, il campo sta venendo smantellato e i prigionieri trasferiti in Germania. I personaggi fanno parte dell'ultimo "carico umano" che viene fatto arrivare a marce forzate, fino ad una stazione secondaria. Mettete l'accento sul fatto che i personaggi sono stanchi, scarsamente vestiti (indossano divise da carcerato e sono scalzi per impedire loro di fuggire) e debilitati dal mese trascorso nel campo di prigionia.

Il viaggio (10-15 minuti circa)

Dopo qualche minuto d'attesa arriva il treno che condurrà i personaggi verso la loro destinazione.

"La prima cosa che sentite è il fischio di una locomotiva che, probabilmente per la cornice, vi sembra estremamente lugubre. Dopo pochi attimi vedete comparire il treno da oltre una curva. La prima carrozza vi sembra blindata e dotata di mitragliatrici, ma a terrorizzarvi sono le carrozze successive: carri bestiame su cui sono state saldate sbarre di metallo per rinforzarle. Alcune pesanti catene, che chiudono le porte scorrevoli, completano il tragico quadro. Quando il treno si ferma alcuni soldati scendono dalla prima carrozza e vi spingono malamente dentro questi lager su ruote: appena all'interno venite investiti da un caldo feroce e da una puzza terribile, mentre altri prigionieri terrorizzati implorano per un po' d'acqua."

I personaggi vengono stipati (assieme a tutti gli altri prigionieri) in queste carrozze strette, puzzolenti e letteralmente incandescenti (se avete mai viaggiato d'estate su un treno senza aria condizionata, capirete cosa intendiamo. Moltiplicate tutto per dieci e otterrete l'effetto). Le operazioni di carico durano pochi minuti, al termine dei quali le carrozze vengono richiuse lasciando tutti al buio, stipati all'interno di pareti di metallo talmente roventi da scottare chi le dovesse toccare. Dopo pochi minuti il treno riparte.

Non stiamo a descrivervi tutto, ma considerate che il viaggio deve essere un incubo: la puzza, il caldo, la sete, l'essere talmente stipati da non potersi neppure sedere, aggiunti al fatto che stanno andando verso un campo di prigionia (di cui tutti hanno sentito le peggiori cose immaginabili), il tutto dovrebbe mettere della peggiore disposizione (fisica e d'animo) i personaggi. Qualcuno che urla, scene di isteria (contenuta, ricordate che la gente è sfinita), qualcuno che vomita, persone che se la fanno addosso, finanche qualcuno che muore (possibilmente cadendo con la testa sulla spalla di uno dei personaggi, senza che costui riesca a spostarlo perché non c'è spazio e si debba fare tutto il viaggio con un cadavere addosso) sono le benvenute in questa fase. Anche qui lasciate mano libera ai giocatori su eventuali azioni, ma considerate che la fuga è impossibile (e anche il movimento è difficilissimo).

L'incidente e le sue conseguenze (10-15 minuti/ 35-40 minuti)

Dopo alcune ore (in tempo di gioco) si è ormai fatta notte ed il treno prosegue il suo viaggio. Il calore oppressivo si è leggermente attenuato, ma le cose non sono poi migliorate molto. Ed è qui che avviene l'incidente che permetterà ai giocatori di scappare (ma che li metterà in una situazione decisamente peggiore).

“Ormai avete perso la cognizione del tempo e della distanza percorsa. Probabilmente vi trovate in prossimità di quello che un tempo era il confine tra Francia e Germania, quando sentite il rumore di un tremendo schianto provenire da dietro di voi. Il treno si ferma di colpo, come strattonato e poi la carrozza si rovescia su un fianco, sballottando tutto il suo carico umano da una parete. Neppure il tempo di capire cosa succede che il rumore devastante di metallo lacerato anticipa la tragedia davanti ai vostri occhi: come se fosse aperta da un gigantesco apriscatole, la carrozza su cui viaggiate si spacca letteralmente in due e sotto i vostri occhi terrorizzati, il troncone posteriore precipita nel vuoto, trascinando decine di persone urlanti che vanno incontro ad un orribile morte.”

Probabilmente i personaggi cercheranno di uscire dall'enorme varco che si è creato. Ci riusciranno (seppur a fatica) solo per trovarsi di fronte ad una scena di spaventosa devastazione: il treno stava passando sopra a un ponte che non ha retto il peso e si è spezzato al passaggio delle ultime tre carrozze. Il deragliamento è stato inevitabile.

La locomotiva si è rovesciata su un fianco, spezzando il comignolo. La caldaia, otturata, ha raggiunto una pressione insostenibile ed è esplosa sventrando le prime due carrozze (compresa la prima su cui c'erano armi e munizioni) e trasformando la terza in un rogo mortale. Le successive due si sono rovesciate su un fianco, svasandosi e schiacciando un sacco di “passeggeri”, ma creando anche un varco da cui alcune persone sono strisciate fuori. La carrozza successiva è quella dei PG: trascinata giù dal peso delle ultime, si è piegata, spezzandosi, sul costone di roccia che dà sul fiume che stavano attraversando. Le ultime tre carrozze si trovano sul fondo della gola, circa 50 metri più in basso, ridotte ad un ammasso di metallo informe.

La scena ha come cornice una notte abbastanza nuvolosa, con una foresta sulla destra dei binari ed un costone di roccia di circa 30 metri di altezza a sinistra. Si riesce a vedere abbastanza chiaramente dato che le prime carrozze e la locomotiva continuano a bruciare (ed anche alcuni arbusti qua e là hanno preso fuoco). Non si vedono insediamenti umani in giro di alcun tipo.

Di fronte ad un simile massacro è probabile che i personaggi restino un po' storditi (considerate anche che nell'incidente hanno riportato qualche contusione e dei tagli significativi, oltre ad essere spossati), ma probabilmente si daranno da fare. Azioni classiche potrebbero essere cercare di salvare altri feriti, cercare di recuperare armi o vestiti dalla prima carrozza (vi ricordo che sono scalzi e stanno camminando su un posto pieno di schegge metalliche e rottami di varia natura, oltre che un fondo roccioso), capire cosa succede, capire dove sono (impossibile saperlo con esattezza), cercare acqua o cibo (sempre la prima carrozza) o tentare di allontanarsi il più in fretta possibile dal luogo del massacro. Tutte azioni valide, quindi lasciate

pure che agiscano come meglio preferiscono. Se restano fermi senza fare nulla il classico PNG del caso richiamerà la loro attenzione per ricondurli in uno dei casi precedenti (un ferito che chiede aiuto, un altro uscito dalla carrozza che vorrà fuggire e così via).

In un modo o nell'altro, ad un certo punto, si troveranno di fronte al cadavere di un ufficiale tedesco delle SS: l'esplosione lo ha scagliato alla distanza giusta dal treno per trovarsi esattamente sulla strada dei personaggi, qualunque essa sia.

“Vedete a terra, di fronte a voi un cadavere di un ufficiale nazista: sebbene sia di spalle non avete dubbi sul fatto che sia morto, dato che solo un lembo di pelle tiene la testa attaccata al collo. Le sue dite, ormai immobili sono ancora chiuse sul calcio di un fucile che ha tenuto stretto in mano.”

Con ogni probabilità i personaggi cercheranno di recuperare il fucile, gli stivali o anche solo di dare un'occhiata al cadavere. Se dovessero ignorarlo gli passeranno comunque abbastanza vicino da dargli modo di afferrare la caviglia di uno di loro (modificate leggermente la scena descritta sotto).

“Mentre sposti il corpo ti si gela il sangue nelle vene: una mano dell'ufficiale nazista si alza e ti afferra con una forza che non ha nulla di umano, mentre il cadavere (o quello che credevi tale) si alza in piedi. A rendere tutto ancora più spaventoso, la testa del morto si stacca del tutto e rotola a terra, ma questo non sembra turbare minimamente il resto del corpo che continua ad tenerti stretto.”

Il primo non morto che i nostri eroi vedranno. Sfortuna ha voluto che l'incidente accadesse esattamente il 6 Giugno 1944, mentre gli alleati sbarcavano sulle spiagge della Normandia ma, soprattutto, durante il risveglio. Il non morto in questione non è pericoloso (mordere non gli è molto facile senza la testa), o almeno non MORTALMENTE, anche se cercherà di trattenere il personaggio che ha afferrato, il gruppo dovrebbe riuscire a liberare il compagno senza troppa difficoltà (anche solo prendere una pietra e colpire il non morto sul braccio fino a quando non si sarà spezzato sarà sufficiente per fuggire) ma il problema è che un morto si è appena risvegliato davanti ai loro occhi.

Prevenendo eventuali domande, NO, nessuno di loro ha mai visto o sentito una cosa simile e non esiste alcuna spiegazione per cui un simile effetto si sia verificato. Il panico dovrebbe serpeggiare abbastanza velocemente (e se i personaggi hanno con loro altri sopravvissuti questi, vista la scena, fuggiranno come pazzi disperdendosi in tutte le direzioni possibili). Se questo non fosse sufficiente a far muovere i personaggi (lasciate loro comunque qualche minuto per vedere cosa fanno) andate con la descrizione successiva.

“Iniziate a sentire mugolii, voci e suoni che non hanno nulla di umano mentre, lentamente, vedete corpi che credevate morti iniziare a muoversi di nuovo. Alcuni non hanno parti del corpo, altri sono tranciati a metà, ma tutti sembrano muoversi in maniera lenta e inesorabile verso di voi. A pochi metri di distanza un ferito urla di terrore, mentre un cadavere trafitto da una lunga scheggia metallica, lo afferra e lo tira a sé per morderlo, impalandolo sulla trave che esce da suo petto. Le urla del ferito sono strazianti, ma non appena si interrompono il cadavere sembra perdere interesse e gira i suoi occhi vitrei nella vostra direzione, iniziando ad avanzare, seppur rallentato dal morto, trafitto dalla trave, che si porta addosso.”

Se i personaggi dovessero cercare di combattere (contro un centinaio di non morti? Vabbè), lasciate pure che ci provino, un paio di armi sul terreno si possono trovare, giusto per sparare a questi così e vedere l'inutile effetto che fa. Ragionamenti tipo “decapitiamoli” dovrebbero essere tranciati sul nascere dal fatto che hanno un cadavere senza testa lì vicino che comunque si muove (e poi sono senza armi). In sostanza fategli capire che non hanno speranze. Se poi si vogliono proprio lanciare in sfide suicide...beh, vorrà dire che questa demo durerà meno del previsto. Lasciate che raccolgano bastoni, un fucile ed una pistola e passiamo alla fase combattimento (con estrazione di carte e gestione standard). Al fondo troverete un piccolo

recap delle caratteristiche dei non morti. Va dà sé che ben presto saranno sopraffatti e moriranno, ma ognuno sceglie il proprio destino...

La Foresta (30 minuti)

Se siete arrivati fin qui i vostri giocatori hanno preferito scappare e vivere, piuttosto che combattere e morire. Saggi ragazzi.

La situazione non è comunque delle più rosee: i personaggi sono stanchi, denutriti, feriti, sanguinolenti e scalzi nel bel mezzo del nulla. La loro unica via di fuga passa attraverso la foresta che hanno alle spalle e non hanno comunque idea di dove porti. Ma è sicuramente meglio che rimanere a farsi mangiare vicino al treno.

Dopo aver fatto due o trecento metri, inoltre, i personaggi non hanno più alcuna fonte di illuminazione e, per complicare il tutto, i non morti, bramosi di carne e sangue caldo li inseguiranno (lentamente, ma comunque i personaggi non possono fuggire velocemente).

Questa parte è la più libera della demo: lasciate che i giocatori cerchino di passare la notte e di allontanarsi (senza mai riuscirci) dai loro inseguitori e che lo facciano come meglio credono.

Per gestire questa sequenza considerate che:

- I PG sono feriti, e lenti. Non come degli zombie classici, ma poco di più. Potranno distanziare un po' i non morti, ma loro si stancheranno in fretta, mentre chi gli zoppica dietro non si fermerà mai. Ogni volta che avranno un po' di vantaggio lo otterranno a prezzo di sforzi enormi, che li porteranno ad essere spossati e a doversi riposare. Cosa che, quando succederà, porterà inevitabilmente ad un riavvicinarsi dei non morti.
- Non hanno idea di dove stanno andando e non vedono nulla. Paradossalmente il rischio di girare in tondo è scongiurato dal fatto di essere braccati da un'orda famelica (ma si ripresenta non appena dovessero staccarsi un po'), ma col buio che c'è il rischio di cadere è dietro l'angolo (anzi si verificherà due o tre volte).
- La foresta è stranamente silenziosa: non si sentono rumori o animali notturni di alcun tipo (con un'orda zombie che avanza non resteranno certo ad attendere). Gli unici suoni che i personaggi sentiranno saranno, prima le urla che i sopravvissuti rimasti al treno lanceranno mentre vengono sbranati, poi unicamente i suoni di passi strascicati, rami rotti e fruscii che preannunciano l'arrivo dei non morti.

La notte deve essere dedicata al terrore di non poter scappare, di essere braccati senza sosta e senza tregua. Qualunque loro tentativo di non lasciare tracce verrà frustrato dal fatto che sanguinano da svariati tagli ed i loro piedi saranno ridotti a piaghe che lasciano impronte insanguinate in giro. Abbastanza perché creature attratte dal sangue caldo e dalla carne tenera li inseguano senza mollare. Giusto per dare un po' di colore, se con loro dovessero avere qualche sopravvissuto del treno (magari un anziano), lasciate che questo esausto decida di fermarsi perché stremato e poi fate sentire ai personaggi le sue grida, mentre viene masticato dai non morti alle loro calcagna.

In Mattinata (30-40 minuti)

Dopo questa notte infernale un alleato imprevisto si presenterà ai personaggi: una volta che il sole sorge, i nostri eroi riusciranno finalmente a vedere dove vanno e potranno iniziare ad "accelerare il passo".

Intendiamoci, non è che attraverseranno come saette il resto della foresta, ma con un paio d'ore di sforzi potranno lasciarsi abbastanza indietro i non morti da non sentirli più alle loro costole.

Una volta più liberi, qualcuno di loro scorgerà del fumo in lontananza: un'altra mezz'ora di faticosissima marcia li condurrà ad una piccola radura dove vedranno una casetta con annessa una stalla ed alcuni campi coltivati. Il fumo esce dal comignolo ed indica una qual certa attività.

Non appena i personaggi riusciranno ad avvicinarsi abbastanza, un contadino uscirà con un fucile in mano, chiedendo in francese chi sono e cosa vogliono. Appurato che i personaggi non sono una minaccia (è abbastanza evidente date le loro condizioni, a meno che non facciano qualcosa di stupido come minacciare o attaccare il contadino, finendo qui la demo, dato che lui ha un fucile e reagisce sicuramente più in fretta di loro) li farà entrare.

La casa è piccola, poco arredata e composta principalmente da una grossa stanza che funge da cucina e riscaldamento principale (con un caminetto al centro). C'è un piccolo divano, un tavolo e delle sedie, paglia per terra e varie utensili da cucina. Due porte si trovano sul fondo della stanza. Una conduce alla dispensa mentre l'altra conduce a un piccolo sgabuzzino nel quale riposa (in realtà sta agonizzando ma al contadino piace pensare che riposi) il figlio Jean.

Il contadino farà sdraiare i feriti e sembrerà preoccupato per le loro condizioni, ma distratto da qualcosa (guarderà spesso in direzione della porta che conduce allo sgabuzzino), ma non risponderà a domande sull'argomento (ammesso che qualcuno si degni di fargliene) e chiederà loro cosa è successo.

Sta ovviamente ai giocatori raccontare cosa è capitato: se parlano del treno, della deportazione, del deragliamento, troveranno solidarietà nel loro ascoltatore. Se accennano ai non morti il contadino (Pierre, si sa tutti i francesi si chiamano così XD) farà spallucce e dirà qualcosa su botte in testa, bosco spaventoso e simili (non crederà a una parola e semplicemente penserà che sono usciti di testa in seguito all'incidente).

I personaggi potrebbero comunque crollare sfiniti (lasciate pure che dormano un po' se volete) o essere in preda al panico e voler scappare e raggiungere un villaggio/città vicino a tutti i costi. Pur rimanendo convinto che le loro motivazioni siano assurde, Pierre farà presente che c'è un villaggio (mettendo tra le righe che è una base della resistenza se i personaggi hanno accennato a qualcosa di simile nella loro storia). Purtroppo lui non li può accompagnare, perché deve badare al figlio che si è ammalato.

Se i PG si fanno venire in mente un campanello d'allarme per la malattia del ragazzino, mi spiace ma ormai è tardi.

"Sentite un grido disumano provenire da dietro la porta, seguito poi da un rantolo e dal rumore macabro di mandibole che masticano e lacerano."

Se il pasto non va alla bocca, la bocca andrà al pasto. Pierre si lancerà verso la porta appena in tempo per vedere la moglie che viene sbranata dal non più tanto amorevole figlioletto. Il quale si scaglierà contro il povero Pierre, aggredendolo ferocemente. I personaggi si accorgeranno subito che questo non morto è molto più veloce di quelli visti al treno e quindi potranno decidere di abbattere il fu Jean (in casa ci sono diversi oggetti che possono aiutare, compreso il fucile del contadino, un caminetto acceso ed un paio di coltelli) oppure provare darsela a gambe e raggiungere il villaggio di cui Pierre ha parlato loro.

Ah, per la cronaca, se dovessero abbattere il Non morto e poi decidere di rimanere a riposarsi, sappiate che mamma e papà zombie si rialzeranno poco dopo (l'eventuale) combattimento.

Il villaggio (10-15 minuti)

Lasciata la casa degli orrori i personaggi potranno raggiungere il villaggio seguendo la strada. Ad aiutarli nel decidere la direzione in cui muoversi, ci sarà un bel cartello con annessa freccia. Il luogo ameno dove concluderanno il loro viaggio si chiama Saverne. Percorrendo i cinque chilometri che separano Saverne dalla fattoria di Pierre, vedranno intorno a loro campi coltivati e altre abitazioni. Ignari di ciò che presto gli accadrà, i contadini di questa zona si preparano a una nuova giornata di lavoro.

Se i personaggi dovessero correre di casa in casa parlando di morti che si rialzano, i loro interlocutori non gli crederanno e con modi garbati, gli chiederanno di andarsene. In questa parte finale della demo, i personaggi dovrebbero sentirsi frustrati dal fatto che non riusciranno a farsi credere e dovranno avere la sensazione che tutti quelli che stanno inutilmente avvertendo, presto o tardi verranno a fargli visita per consumare uno spuntino (avete presente Clarice Starling nel "Il silenzio degli innocenti" quando racconta ad Hannibal Lecter il suo inutile tentativo di salvare l'agnellino dalla macellazione? Ecco, something like that).

Come già annunciato a Saverne i personaggi termineranno il loro viaggio esistenziale. Arrivati in prossimità del borgo noteranno che per strada non c'è nessuno e udiranno il rintocco della campana della chiesa. Il parroco sta chiamando a raccolta i fedeli perché qualcuno ha profanato le tombe del villaggio (il suono della campana sarà udito anche dai non morti che si erano fermati nella foresta a chiedere informazioni. Beh, in realtà il parroco sta approntando un buffet).

Le porte delle case saranno spalancate. Se dovessero decidere di ispezionarne qualcuna si renderanno conto che gli abitanti hanno abbandonato il luogo in tutta fretta. No, non troveranno cadaveri o sangue. Per quello c'è tempo. Le case sono abbastanza rade da permettere di vedere la campagna circostante. Se sarà giorno, nella nebbia che si alza dai campi, ai personaggi sembrerà di vedere delle figure che si muovono verso il villaggio, indugiando potranno anche udire dei mugolii inquietanti.

Dovrà essere chiaro a ciascuno personaggio che il villaggio non ha alcuna fortificazione utile e a parte la chiesa che sembra l'edificio più solido del posto, le case hanno troppe aperture per pensare di barricarsi al suo interno. Giunti in chiesa vi troveranno in tutto una ventina di persone (principalmente donne, vecchi e bambini). Gli uomini, armati di forconi, sono andati in cerca dei profanatori di tombe ma per ora nessuno di loro ha fatto ritorno. Anche qui se i personaggi dovessero fare riferimento ai morti che tornano non verranno creduti, se dovessero recare con loro qualche prova tangibile il parroco parlerà della fine del mondo e inviterà tutti a pregare. L'inizio della fine sarà annunciato dal muggire terrorizzato delle mucche nella stalla vicina e dal loro rantolo.

"Il silenzio che vi circonda è rotto dal muggire terrorizzato delle mucche che si trovano nella vicina stalla. Guardando fuori dalle finestre, vedete decine di non morti entrare da ogni direzione nel villaggio. La scena è raccapricciante. Molti sono in avanzato stato di decomposizione e muovendosi perdono brandelli di carne putrefatta. I loro occhi vitrei sembrano cercare voi. Tra di loro scorrete alcuni i prigionieri del treno e un paio di guardie tedesche. Improvvisamente da una porta vedete uscire una ragazza che correndo tra i non morti cerca di raggiungere la chiesa. Le creature si avventano su di lei gettandola a terra. Le donne gridano terrorizzate, mentre le viene strappato un braccio e parte della faccia scampare nella bocca di una delle creature. Incuranti di ciò che sta accadendo gli altri non morti continuano ad avanzare verso di voi."

Chi si trova nella chiesa non avrà scampo. I non morti sono ovunque e sono troppi per poter sperare di opporre resistenza. L'ultima cosa che i personaggi vedranno, prima dell'irruzione degli zombie, sarà la ragazza appena sbranata che senza un braccio e con metà della faccia arrancherà verso la chiesa.

“Le creature iniziano a battere contro la porta. Guardando fuori vedete rialzarsi la ragazza senza un braccio. Nei suoi occhi vitrei leggete una muta determinazione: sfamarsi con la vostra carne..”

Il resto come si suol dire è storia.

--Fine--

Tabelle riassuntive dei Non Morti

Non Morto Simplex (quelli del treno)			
Intuito: 0	Aspetto: 0	Coordinazione: 3	Affinità occulta: 0
Memoria: 0	Comando: 0	Destrezza Man: 0	Distanza Morte: 0
Percezione: 3	Creatività: 0	Forza Fisica: 2 o 3	Equil Mentale: 0
Volontà: 8	Socievolezza: 0	Mira: 0	Karma: 1
Attacco: Morso +1			

Non Morto Ferox (Jean)			
Intuito: 0	Aspetto: 0	Coordinazione: 7	Affinità occulta: 0
Memoria: 0	Comando: 0	Destrezza Man: 0	Distanza Morte: 0
Percezione: 3	Creatività: 0	Forza Fisica: 4	Equil Mentale: 0
Volontà: 8	Socievolezza: 0	Mira: 0	Karma: 1
Attacco: Morso +1			