

Verso il vero Giardino dell'Eden

*Basato sulla creazione di Matteo
Cortini e Leonardo Moretti "Sine
Requie anno XIII"*

*Il materiale presente in queste pagine
è di proprietà intellettuale dell'autore,
Nicolò Spiriti*

NOTE IMPORTANTI PRIMA DI GIOCARE

Per poter giocare a questa avventura è necessario che i Giocatori abbiano giocato all'avventura "Ritorno al Giardino dell'Eden" (*vedi il manuale "Sine Requie – Olocausto di Terrore"*) e che abbiano trovato o le bobine col filmato di Hitler e se le siano portate dietro, o che abbiano salvato il PNG Guille e lo abbiano accettato nel loro gruppo.

L'avventura riprende da quando i PG sono riusciti a scappare dal manicomio, con le bobine e/o con Guille.

Potete decidere di gestire l'avventura come vorrete, sia considerarla come una one-shot oppure decidere di gestirla con più sessioni.

Per decidere la distanza e le ore di cammino, ho consultato Google Maps e ho preso le ore di cammino come riferimento, ovviamente modificandole un po' (infatti per il punto di partenza ho dovuto mettere "Salers", anche se i PG non finiscono l'avventura lì, perché non avevo idea di dove si trovasse il villaggio di Argentat, o il manicomio).

Nel caso uno dei PG nella precedente avventura fosse morto, vi è un PG pregenerato alla fine del file che un giocatore potrà utilizzare...in alternativa, createvi un PG che possa collegarsi alla storia (Un sopravvissuto che, sentito il messaggio alla radio di Argentat, ha cercato di raggiungere Salers, ma si perde e incontra i PG; un Cacciatore di Morti che vuole andare a Parigi per essere assoldato dai partigiani...cose del genere)

Per poterla gestire come una one-shot, ho fatto sì che i giocatori si muovessero soltanto quattro ore al giorno per non affaticarsi e non subire danni da Fatica.

In caso vorreste gestirla in più sessioni, fate decidere liberamente ai PG come muoversi.

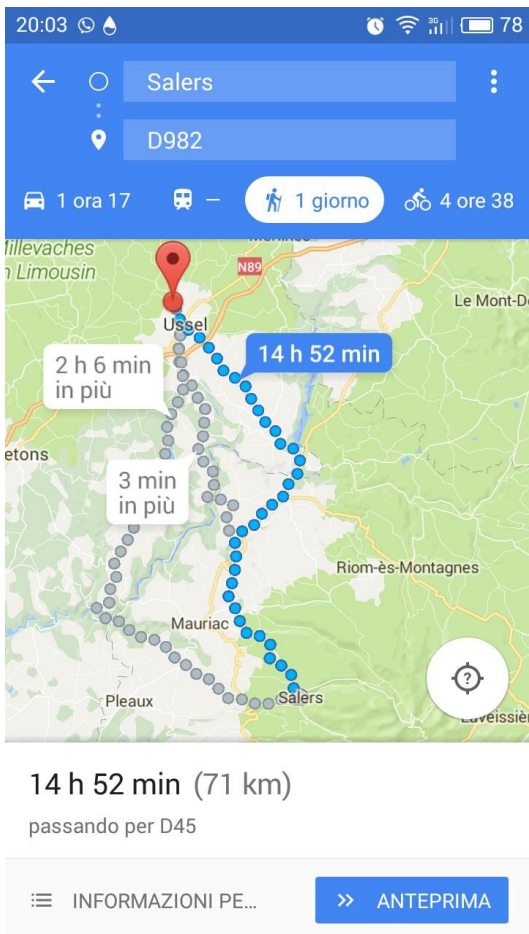
Ogni giorno il Cartomante estragga un tarocco, e tramite esso decida se i PG verranno attaccati dai Morti, se verranno inseguiti, oppure per verificare il tempo e i cambiamenti climatici.

L'avventura verrà gestita come se fosse una Sopravvivenza: quindi dovranno cacciare per procurarsi il cibo, cercare riparo per la notte, evitare di bagnarsi troppo, e soprattutto che le bobine non si rovinino.

Quella riportata, più che un'avventura fissa, è una "traccia"...nel senso che, se vorrete, potrete modificare le varie cose presenti in essa, a vostro piacere.

Se nell'avventura usate il PNG di Guille, dopo che avrà passato una settimana coi PG, lontano dal manicomio, ricordatevi di cambiargli le caratteristiche, come specificato nell'avventura "*Ritorno al Giardino dell'Eden*".

IL PRIMO TRATTO (Salers – Ussel)



Per le prime 8 ore i PG si muoveranno normalmente, in cui il Cartomante, in base a quanti giorni i PG riposeranno, estrarrà i tarocchi giornalieri, finché, dopo l'ottava ora, incomincerà a diluviare.

Se i PG decideranno di trovare un riparo subito appena iniziato l'acquazzone, il Cartomante estragga un tarocco per vedere se lo trovano. Indipendentemente dal risultato, fateli avvicinare sempre più al fiume in piena, camminando per 20 minuti.

Se il risultato è positivo, dite loro che vedono, dall'altra parte del ponte, un casolare.

Se è negativo, non accennatene.

- Il ponte di legno in rovina

Una volta che i PG sono giunti vicino al ponte fate fare loro una prova di Osservare. Chi la supera, noterà delle ombre muoversi lentamente in lontananza...sicuramente dei Morti.

Dovranno attraversare il ponte se vorranno scamparla..purtroppo per loro ci sono due inconvenienti: il primo, che lo notano subito, è che il ponte è abbastanza rovinato e che muoversi velocemente o in gruppo su di esso, potrebbe rompere le assi dove si cammina, facendo finire il malcapitato in acqua; il secondo è che l'acquazzone ha alzato il livello del fiume,

facendo arrivare ondate di acqua fin sopra l'impalcato (la zona orizzontale dove poter passare), rendendo il tutto molto scivoloso.

Dite dunque ai PG che potranno decidere di attraversare il ponte in due modi:

o passando uno alla volta dal centro, camminando, estraendo un A.M. per determinare se riescono a passare sani e salvi; oppure con due prove di Coordinazione, attaccandosi alla ringhiera di legno a destra e sinistra del ponte, muovendosi lateralmente attaccati ad essa.

Con una prova di Coordinazione riuscita si giunge fino alla metà, con un'altra si arriva dall'altra parte (il ponte è lungo 10 metri). Nel caso si fallisca la prova, non si scivolerà, ma non si andrà neppure avanti. Nel caso si estragga un Fante, si scivola sul ponte...a quel punto fate estrarre al malcapitato un A.M. per determinare cosa succede, se riesce ad aggrapparsi, a stare in piedi, ecc.

Nel caso, uno dei PG cada in acqua, ha diritto ha una prova di Nuotare(Difficile), per determinare se riesce a sfruttare la corrente a suo favore e nuotare verso una delle due rive. Nel caso riesca, fatelo giungere a riva dopo 50 m che viene trasportato.

Nel caso fallisca...fare Test Distanza dalla Morte, per evitare di morire affogato. E nel caso si salvi anche in questo modo, sarà stato comunque trasportato molto lontano dai PG, risvegliandosi la mattina dopo, "spiaggiato" sulla riva del fiume ad un km di distanza, vivo per miracolo. A quel punto, potreste farlo ricongiungere con gli altri PG facendogli estrarre un A.M. ... ovviamente solo se gli altri PG si fermeranno o torneranno indietro a cercarlo.

I Morti sono tutti Simplex (*vedi le caratteristiche sul manuale base*) e saranno a 50 metri di distanza dai PG, e si muovono per ultimi per Risoluzione, di 5 metri ognuno.

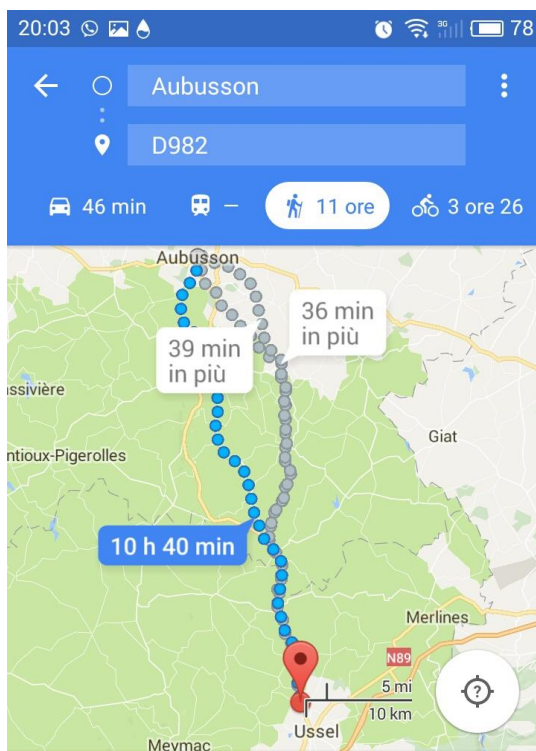
Ovviamente, una volta giunti sul ponte, estraete un tarocco anche per loro...probabilmente finiranno in acqua, rompendo le assi di legno, ma il punto di questo ostacolo non è tanto cercare di danneggiare i PG con i Morti, quanto con l'ambiente il maltempo, e farli innervosire con la tensione dei Morti che si avvicinano.

Una volta che tutti i PG saranno dall'altra parte del ponte e i Morti caduti in acqua o resi inoffensivi, i giocatori vedranno dall'altra parte del ponte...un Morto, che cammina a quattro zampe (*un Ferus*). Dite ai PG che non hanno mai visto qualcosa del genere, anche perché questo Morto sembra incerto se attraversare il ponte, consapevole del pericolo e della possibilità di finire in acqua. Il Morto incomincerà allora a muoversi molto lentamente, in equilibrio sulla ringhiera di legno (dovrà fare anche a lui le prove di Coordinazione).

- SE i Giocatori decideranno di scappare, dite loro che se quel Morto riuscirà a passare dall'altra parte, probabilmente riuscirà a raggiungerli ugualmente, quindi conviene che trovino un modo di sbarazzarsene.
- SE i PG non avessero idee, fate fare loro una prova di Intuito, che se riuscirà, verrà loro in mente di incominciare a muovere molto bruscamente, tutti insieme, la ringhiera del ponte, che incomincerà a scricchiolare e dondolare...finché il Morto non scivolerà, aggrappandosi ad un pezzo di ringhiera, che si spezzerà, facendolo cadere rovinosamente in acqua e venendo portato via dalla piena del fiume.
- SE uno dei PG userà un'ascia per fare a pezzi la ringhiera, vedi sopra.
- SE uno dei PG sparerà al Morto, vedi sopra.
- SE i PG decideranno di aspettare il Morto per combatterlo, fate rimanere il Morto vicino al ponte, e al primo colpo fisico, fatelo retrocedere sul ponte...il punto dove il Morto retrocederà sarà troppo debole per sostenere il suo peso: le assi cederanno facendolo cadere in acqua.

Dopo questo incontro, il diluvio continuerà solo per la notte...dopodiché il Cartomante potrà tornare ad usare i tarocchi per gli incontri e il tempo casuale.

IL SECONDO TRATTO (Ussel - Aubusson)



Passando dalla città di Ussel, la troveranno completamente disabitata e in rovina, senza nulla di utile, se non delle case dove ripararsi (*Il PG Ignace potrebbe sapere il perché essendo un ex-partigiano, facendogli fare una prova di Memoria: il 10 Giugno 1944 ci fu un massacro da parte dei Nazisti ai danni della Resistenza francese, dove morirono 55 partigiani. Purtroppo, anche se i Morti incominciarono a risvegliarsi il 6 Giugno, la notizia non arrivò in tempo alle orecchie del generale tedesco Kurt Von Jesser...altrimenti ci avrebbe ripensato ad uccidere tutti quei partigiani senza sistemare i loro corpi dopo*). Se volete dare la possibilità ai PG di trovare qualcosa, e questo vale per tutte le città disabitate in cui arriveranno in futuro, fate estrarre un tarocco a chi desidera mettersi a cercare.

Durante il viaggio per il bosco, saranno due gli incontri interessanti, che potrete decidere se far fare ai PG.

- L'attacco dei lupi

Avverrà durante la prima notte passata dentro il bosco.

I lupi (*caratteristiche sul manule base*) saranno in un branco di 5 individui (il numero poi potrete cambiarlo, volendo).

Se i PG avranno acceso il fuoco, i lupi si terranno a distanza per almeno una mezzora, per poi attaccare.

Nel caso però i PG non l'avessero acceso, i lupi attaccheranno subito.

Quando il PG Antòn si accorgerà dei lupi, fategli fare una prova di Biologia(Facile), che se superata, gli permetterà di sapere che per far fuggire dei lupi affamati, i PG potranno fare tre cose: o brandire ognuno un legno infuocato (se avranno acceso il fuoco), agitandolo di fronte ad essi, oppure ferire i lupi in modo serio (infliggendo una ferita da 3 o facendoli arrivare a metà vita con ferite minori), o ferire il capo branco...queste tre possibilità faranno fuggire i lupi.

NOTA: Ogni volta che un lupo subirà una Ferita da 3 o arriverà a metà vita, fuggirà via. Quando saranno fuggiti tre lupi, anche i restanti sceglieranno la fuga.

Vi è anche presente un capo branco (volendo potete renderlo distinguibile dagli altri lupi) che se verrà ferito in modo serio fuggirà, portando automaticamente alla fuga di tutti gli altri lupi.

- L'incontro con l'orso

Durante la permanenza nel bosco, dopo l'attacco dei lupi, quando i PG decideranno di cucinare della carne presa grazie alla caccia, il profumo attirerà un orso bruno.

L'orso in questione ha già mangiato, è quasi sazio, e non è aggressivo nei confronti degli uomini...però ha deciso di avvicinarsi per provare a rubare la carne e saziarsi completamente.

L'orso emetterà dei versi, che potranno essere uditi con una prova di Ascoltare.

Quando i PG si accorgeranno dell'orso, che sarà ad una decina di metri di distanza, fate fare una prova di Biologia ad Antòn che, se superata, gli permetterà di sapere che:

- probabilmente è stato attratto dall'odore del cibo e che se gli si lancia da mangiare dovrebbe, in teoria, andarsene subito dopo.

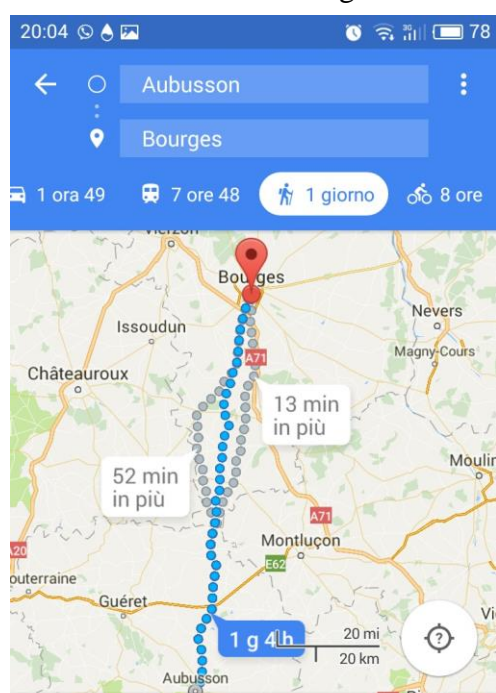
- di non fare movimenti bruschi per non spaventarlo e non farlo irritare.

- di non ferirlo, altrimenti si arrabbierà sul serio e li attaccherà senza pietà.

- SE uno dei PG si avvicinerà a 5 m dall'orso, esso si metterà in posizione eretta, ringhiando e cercando di minacciare il giocatore. Se si avvicinerà ancora, lo attaccherà.

- SE uno dei PG sparerà ai piedi dell'orso almeno tre colpi di pistola o fucile, o un doppio colpo di doppietta, o una raffica di mitra, senza però colpirlo, questo spaventerà davvero l'orso, facendolo fuggire via.

Dopo avergli dato la carne, l'orso la mangerà e se ne andrà via, sazio e soddisfatto.



1 g 4 h (138 km)

passando per D73

INFORMAZIONI PE...

>> ANTEPRIMA

IL TERZO TRATTO (Aubusson – Bourges)

Giunti ad Aubusson, anche qui troveranno una città in rovina.

Se avete deciso di gestire quest'avventura come una one-shot, fate semplicemente trovare ai PG una macchina, con della benzina dentro, e le chiavi inserite.

La macchina ha quattro posti (è una Citroën Traction Avant, modello 7C), più il baule, dove potrebbe starci una persona. Se per caso il quinto non vuole stare rinchiuso lì, starà dietro, un po' stretto, insieme agli altri.

I PG non sanno quanto ci potrebbero mettere per arrivare alla prossima città, a meno che non trovino, estraendo un tarocco, un punto di informazione per turisti, girovagando per la città, dove troveranno una mappa della zona.

- La richiesta del mercante in incognito

Se invece, volete rendere una sfida ottenere l'auto, fate in modo che appena arrivati lì vicino, i PG sentiranno una voce provenire da una finestra al piano terra di un edificio lì vicino...affacciato ad essa vi è un altro sopravvissuto, con un arco a tracolla e delle frecce in una faretra (*che in verità è un mercante esploratore, che nasconde la sua identità per paura di ritorsioni*), che dirà loro che la macchina appartiene ad un mercante esploratore che abita in città da qualche parte.

Il sopravvissuto continuerà a parlare dicendo che questo fantomatico mercante vende varie cose, tra cui l'auto, con abbastanza benzina nel serbatoio per giungere alla città di Bourges. Ma in cambio dell'auto, egli vuole qualcosa: dirà infatti ai PG che c'è un magazzino ad Est della città, al cui interno vi sono dei pezzi di ricambio per la carovana del mercante. Il problema è che gli ultimi sopravvissuti che sono stati mandati dal mercante a svolgere la missione non sono più usciti...il mercante gli ha poi riferito di aver sentito degli spari di mitra, varie volte, provenire da dentro al magazzino...Gli ultimi che il mercante aveva mandato erano in tre, i quali saranno probabilmente lì dentro come Morti, e in più vi è la Cosa che li ha uccisi, ma il mercante non ha idea di cosa potrebbe essere.

Il mercante darà la macchina a chi renderà i Morti inoffensivi. Una volta liberato il magazzino i PG dovranno ritornare lì dalla macchina ad aspettare il mercante.

- SE i PG chiederanno perché non si avvicina, egli dirà che non si fida totalmente di loro. Se proveranno ad entrare, egli li avvertirà che se si avvicineranno ancora, egli se ne andrà (se non seguiranno il consiglio, se ne andrà realmente, percorrendo l'edificio e scappando da una finestra dietro ad esso).

- SE i PG vorranno sapere di più sul sopravvissuto, egli dirà di chiamarsi Emilé Benassy, e mentendo, dirà di essere un semplice sopravvissuto, che vive in pace, cacciando con il suo arco nel parco qui vicino, procurandosi il cibo.

- SE i PG decideranno di torturarlo o minacciarlo (*cosa improbabile visti i loro caratteri...forse la PG Felicia lo farebbe, ma gli altri glielo impedirebbero...ma se avete dei giocatori bagattati potrebbero poterlo fare...in fondo il gioco di ruolo è imprevedibile*), egli confesserà di essere il mercante. Se insisteranno con la tortura dirà loro di avere le chiavi nella sua casa, dove i PG troveranno cibo, munizioni e rifornimenti, più, nella stalla di fianco, una carovana con una ruota rotta ed un cavallo. A quel punto però, fate fare una prova automatica in Osservare ai PG. Se la supereranno, noteranno il mercante fissare nervosamente sotto la poltrona del divano. Emilé, se interrogato, dirà subito che vi è una botola, con una valigia, piena dei suoi beni più preziosi. In verità, in quella valigia, Emilé, ex-artificiere dell'esercito francese, vi ha installato una bomba, che esploderà una volta aperta...egli l'ha fabbricata nel caso qualcuno volesse rubargli tutta la merce... e in questa particolare situazione egli cercherà di vendicarsi in questo modo, cercando con l'inganno di far intendere ai PG che nasconde qualcosa di prezioso nella valigia, sotto la poltrona, anche se sa che sicuramente morirà nell'esplosione...ma morirà portandosi quegli sciacalli dei PG nella tomba.

La bomba funzionerà come un'arma "Bomba a mano", e colpirà tutti, a meno che uno non sia fuori dalla casa, o al secondo piano, o nella cucina. Il mercante tiene tutta la roba in salotto.

- SE i PG chiederanno dove trovare il mercante, egli dirà loro di non saperlo, aggiungendo che *"Il mercante non fa sapere a nessuno dove si trova, nemmeno a me che sono qui da abbastanza tempo"*.

- Il magazzino

Se i PG accetteranno la richiesta del "sopravvissuto", egli dirà dove trovare il magazzino. Una volta giunti lì, troveranno la serranda aperta solo di mezzo metro. Si potrà passare tranquillamente da lì

sotto. Se volessero provare a sollevarla di più, essendo arrugginita, servirà una prova di Forza.

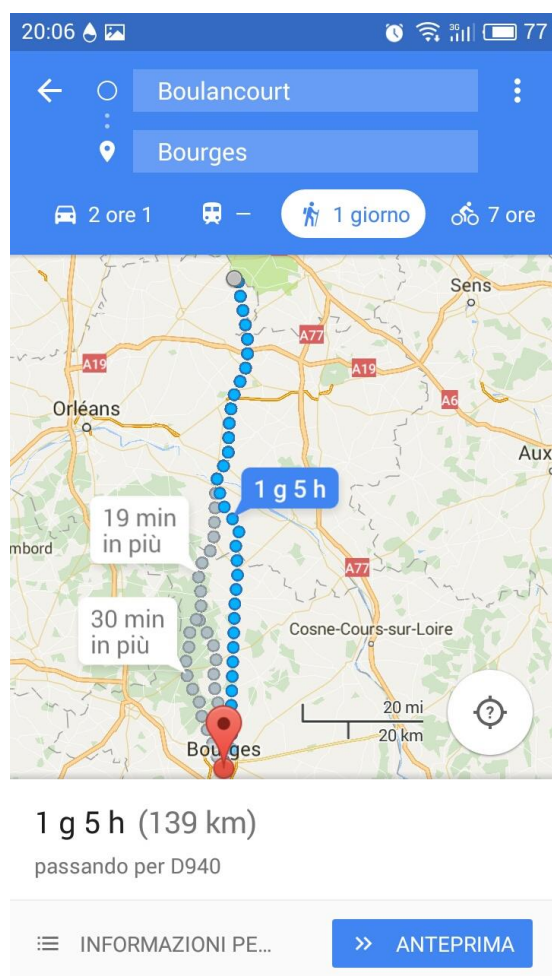
Dentro al magazzino vi saranno tre Simplex e...un Maior molto grosso e in putrefazione, che imbraccia una mitragliatrice pesante, con una divisa militare inglese.

Il Maior ha ancora due raffiche disponibili, spara sempre raffiche ampie, e colpisce con Asso e Re. Dopo le due raffiche butterà a terra la mitragliatrice.

Nel frattempo, il sopravvissuto seguirà furtivamente i PG per assicurarsi che svolgano il loro compito. Nel caso escano tranquilli dal magazzino, entrerà per assicurarsi che il compito sia stato svolto bene, poi farà una strada secondaria per passare da casa, prendere le chiavi, e quando vedrà i PG in lontananza vicino alla macchina, entrerà da dietro nel solito edificio e, affacciandosi alla finestra, lancerà le chiavi ai PG ringraziandoli e salutandoli.

Nel caso che i PG (*non so per quale diavolo di motivo i giocatori dovrebbero farlo, ma non si sa mai*) decidessero di danneggiare i ricambi per la carovana presenti in un angolo del magazzino, il mercante, venuto a controllare, tornerà dalla macchina e, infuriato, si apposterà nella finestra e incomincerà a bersagliarli di frecce...ormai ha perso l'unica cosa che avrebbe potuto permettergli di abbandonare la città con la sua carovana e la sua merce. Continuerà ad attaccare i PG finché non moriranno, finché non morirà lui o sverrà per via delle ferite.

IL QUARTO TRATTO (Bourges – Boulancourt)



Giunti all'inizio di Bourges con la macchina, essa si fermerà, essendo finita la benzina.

Ora i PG dovranno decidere se continuare fino a Parigi a piedi oppure cercare dell'altra benzina, in giro per la città.

In ogni caso, fateli comunque giungere alla piazza principale.

- L'esca e l'agguato dei predoni

Giunti alla "Place Berry", la piazza di Bourges, i PG sentiranno una donna chiedere aiuto...la vedranno al centro della piazza, a terra.

I PG potrebbero domandarle chi è e cosa è successo, e la donna risponderà dicendo che lei è una sopravvissuta, che è stata abbandonata dai suoi compagni, che le hanno legato la caviglia con una corda, la cui estremità è fissata ad un infisso del terreno. Dirà che ha visto i PG in lontananza, per questo ha incominciato ad urlare. Chiederà insistentemente loro di salvarla.

Quello che i PG non sanno è che, in una casa vicino alla piazza, da quattro finestre del piano superiore, dei predoni osservano la scena.

Il trucco della donna in pericolo ha sempre funzionato, da molto tempo ormai: la ragazza si dispera e urla, i sopravvissuti si avvicinano, i predoni li minacciano, e quelli, o lasciano la roba e fuggono, oppure vengono

uccisi, per poi essere fatti a fette dai predoni, per evitare che si risvegliano.

La donna è complice suo malgrado...sa che non sopravviverebbe da sola nelle Terre Perdute, e questo è il modo migliore che ha trovato per non morire.

- SE uno solo dei PG si avvicinerà mentre gli altri rimarranno all'inizio dell'entrata nella piazza (non visibili dai predoni), questi ultimi aspetteranno, per vedere se altri si avvicineranno. Nel caso quello specifico PG taglierà la corda che lega la donna, il compito della tipa sarà di invitarli a bere qualcosa nella sua vecchia dimora, per ringraziarli...che si raggiunge attraversando la piazza.
- SE i PG dunque attraverseranno la piazza, i predoni intimeranno ai PG di fermarsi, minacciandoli di morte, e di lasciare le loro armi e zaini a terra...se faranno così potranno poi allontanarsi senza problemi (*cosa vera... "Perché sprecare munizioni per uccidere dei futuri Morti se ti lasciano quello che vuoi e se ne vanno?"*, questo è il pensiero dei predoni).
- SE per caso, gli altri PG rimarranno lì, e il PG che ha salvato la tipa, farà per andarsene o sarà l'unico a seguire la donna, allora minacceranno lui, dicendo agli altri di uscire.
- SE i PG non accetteranno le condizioni o reagiranno con insulti o sparando, i predoni apriranno il fuoco.

- SE uno dei PG cercherà di parlamentare con i predoni, dovrà superare una prova di Persuadere. Se superata, i predoni abbasseranno leggermente le armi, ma senza abbassare la guardia, e staranno a sentire la proposta del PG.

Nel caso il PG dicesse loro che stanno cercando di raggiungere Parigi, perché vogliono unirsi alla Resistenza, e che serve loro della benzina per la macchina, i predoni incominceranno a discutere fra loro a bassa voce...poi uno di loro proporrà un patto ai PG: *"Siete molto fortunati voi altri. Dovete sapere che il qui presente François, nostro capo, detesta fortemente i crucchi, ergo, rispetta enormemente chi sceglie di sacrificarsi per combattere quei fottuti nazisti. Proprio per questo, si sente magnanimo, e non vi chiederà le vostre armi, in cambio della benzina...vedete, la nostra amica che avete trovato legata...ha quasi cinquant'anni...però vedo che con voi ci sono delle ragazze molto carine, e giovani...lasciateci divertire con loro e vi daremo la benzina"*.

Se i PG accetteranno, i predoni specificheranno come avverrà il tutto: tre predoni usciranno, a turno, stando fuori dalla casa, sotto l'occhio dei PG, mentre le due ragazze PG entreranno dentro, con il predone infoiato, che non farà del male alle PG, però pretenderà, diciamo, il "servizio completo". Una volta finito il tutto, il capo manderà i suoi scagnozzi a prendere la benzina, rimanendo "ostaggio" dei PG, come garante (ovviamente però, non rinunciando mai alla sua arma). I tre predoni poi torneranno con una tanica di benzina, piena abbastanza da far arrivare la macchina alla città di Boulancourt.

Nel caso però che sola una delle due ragazze PG deciderà di scarificarsi, allora i predoni diranno che porteranno solo metà tanica, che farà andare la macchina solo per metà tragitto.

Se entrambe si rifiuteranno (o se non saranno presenti)...i predoni si metteranno a discutere fra loro, finché il solito dirà: *"Beh, non è che ci lasciate molta scelta...non volete lasciarci divertire con le giovani ragazze (/ non avete giovani ragazze con voi), e immagino non vogliate darci nemmeno le armi...a questo punto...tu (e indicano il PG Ignace), sì proprio tu...sai, siamo tutti uomini aperti di mente...e nel nostro covo teniamo anche una bella parrucca...saresti molto carino con quella"*.

I predoni, non potendo sollazzarsi con ragazze, hanno scelto il più carino del gruppo.

Se anche il PG Ignace rifiuterà (o se anch'egli non sarà presente), allora i predoni chiederanno le armi, in cambio della benzina...o quelle, o la morte dei PG.

- SE uno dei PG dovesse prendere la donna come ostaggio dopo le minacce ricevute dai predoni, il predone col fucile, in accordo con gli altri, griderà: *"Scusami Anne, ma non possiamo permettere che tu riveli informazioni sul covo"*, per poi sparare e colpirla alla testa (si risveglierà come Morto Simplex dopo venti minuti).

Se i PG riescono a far fuori i predoni e a trattenere la donna, che durante la sparatoria è stata stesa a terra per la paura, la donna dirà di chiamarsi Anne, e che non è una vera complice, ma che ha dovuto adattarsi per poter sopravvivere. Dirà tranquillamente ai PG dov'è il covo dei predoni, ma in cambio chiederà di poter fuggire via con loro...dato che non è rimasto nessuno a proteggerla.

Se i PG riusciranno a condurla sana e salva a Parigi, date ad ognuno un Punto Avanzamento in più.

NOTA: Nel caso i PG uccidano predoni e donna, non potranno scoprire dove si trova il covo con la benzina. Dite loro dunque che se vogliono cercare della benzina la dovranno cercare in città (fate estrarre un A.M. per chi cerca). Chi riuscirà a superarlo troverà una stazione di benzina, e miracolosamente, in una botola all'interno dell'ufficio del benzinaio, una tanica di benzina piena.

NOTA2: Nel caso i PG raggiungano il covo dei predoni, potranno trovare varie cose utili. Troveranno un fucile GarandM1 con 3 colpi inseriti, un pistola Mauser C/96 con 8 colpi inseriti, un mitra Thompson con 10 colpi inseriti, un Revolver cal.22 con 5 colpi inseriti, una scure da pompiere, una baionetta, due granate, una tanica piena di benzina, e molto cibo e acqua.



*“La
Place
Berry”*

Un'immagine della
piazza di Bourges

- Il ritorno del Ferus

Tornati alla macchina con la benzina, i PG noteranno che, da fuori città, a tipo 100 m di distanza, si stanno avvicinando un numero consistente di Morti (Simplex e qualche Maior)...affrontarli sarebbe un suicidio, ergo, la cosa migliore da fare sarebbe mettere la benzina in macchina e partire via.

Dopo aver messo la benzina, fatevi dire esattamente chi guida, chi sta vicino al guidatore, chi sta sui sedili dietro (e eventualmente, chi sta nel baule)

L'ultimo che sale però, con la coda nell'occhio, vedrà qualcosa farsi largo tra il gruppo di Morti...è il Morto a quattro zampe del ponte, che sta correndo verso i PG!!!

Una volta partiti in macchina, il guidatore potrà decidere di fare delle prove di Guidare per accelerare e provare a distanziare il Ferus. Per ogni prova riuscita di Guidare, la macchina accelererà, però distanzierà il Ferus solo se egli fallirà una prova di Coordinazione.

Se il guidatore riuscirà in tre prove di Guidare di fila, ed il Ferus avrà fallito le sue prove, allora quest'ultimo rallenterà e si fermerà, intuendo che la preda ormai è troppo lontana per lui...per ora.

Se invece sarà il Ferus a vincere quelle tre prove e il guidatore a fallirle, o se la macchina si ferma per via di un Fante, allora il Ferus balzerà e si attaccherà alla parte retro dell'auto.

- SE vi è un PG nel baule, il Ferus, con due prove di Forza Fisica riuscite, squarterà la porta del baule, e il PG sarà alla mercé del Morto.

- SE i PG più vicini al Ferus saranno invece nei sedili dietro, il Ferus farà solo una prova di Forza Fisica per sfondare il vetro posteriore, entrando con mani e testa.

- SE uno dei PG nei sedili posteriori, provvisto di doppietta, decidesse di sparare al Morto col doppio colpo dell'arma, sarebbe un successo automatico, essendogli vicinissimo (fategli estrarre solo per verificare se viene un Fante o un Cavaliere). Il doppio colpo farà saltare testa, collo e parte del torace al Ferus, inondando i PG con sangue, cervello, marciume e altra roba lezza, e scaraventerà il Ferus fuori dall'auto...non sarà più un problema in quelle condizioni.

- SE però decidessero di affrontare il Ferus rimanendo nei sedili posteriori...beh, avrebbero una penalità alle Azioni, essendo intralciati dal poco spazio a disposizione, e il Ferus avrebbe un bonus nel tentare di colpirli...si insomma, sarebbe un'idea del cazzo.

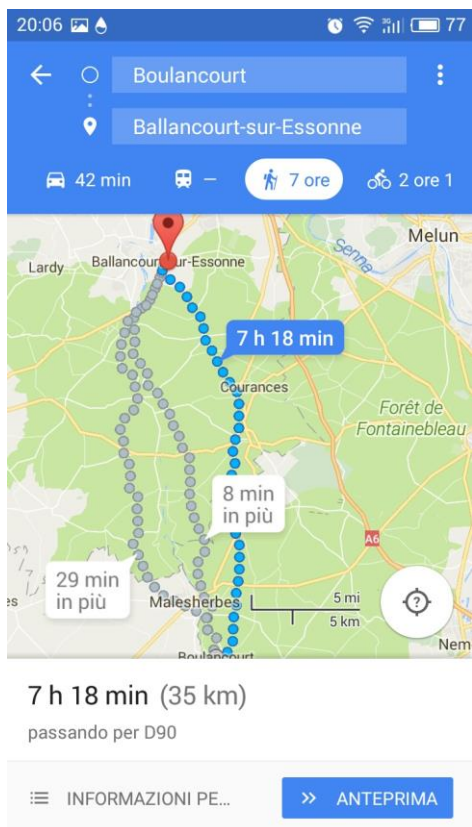
Una volta seminato o tolto di mezzo il Morto, i giocatori giungeranno a Boulancourt senza problemi.

NOTA: Nel caso i PG decidessero di rimanere a dormire o di riposare in una casa dopo aver recuperato la benzina, senza andare a rimetterla nella macchina, i Morti arriveranno in città. In base a dove i PG hanno deciso di alloggiare (vicino alla macchina, in piazza, o da tutt'altra parte), fate sì che un numero di Morti (bilanciato in base al luogo) si sia fermato ad assaltare il luogo dove dormono. Nel caso abbiamo dormito vicino all'auto, fate che ci sia anche il Ferus tra i Morti assalitori.

Se invece fossero da altre parti, mentre si muovono verso la macchina o fuori dalla città, estraete per loro un tarocco, per vedere se incontrano il Ferus oppure no (che dovranno affrontare come un normale combattimento). Dopo aver preso la macchina, fate estrarre al PG guidatore (o a chi gli dà i consigli su che strada fare) un tarocco, anche qui per evitare di incontrare il Ferus, a meno che non l'abbiano già incontrato, che li fiuterà solo dopo che saranno usciti dalla città, ma saranno troppo lontani da raggiungerli...per ora.

NOTA2: Nel caso i PG non trovassero la benzina, decidendo di muoversi subito a piedi fino all'altra città, non fategli incontrare né il Ferus né i Morti (*vedi il paragrafo seguente*).

IL QUINTO TRATTO (Boulancourt – Ballancourt-sur-Essonne)



Giunti a Boulancourt, si troveranno in un'altra città in rovina, dove non vi sarà nulla di utile. E una volta giunti lì, la macchina si fermerà. Non troveranno altra benzina nella città.

Durante il viaggio in questo parco, i PG torneranno alla solita routine da sopravvissuti, cacciando e stando attenti ai Morti casuali.

Nel caso però che il Ferus sia sopravvissuto durante l'inseguimento a Bourges, o non l'abbiano incontrato, leggere il seguente paragrafo.

- L'ultima caccia del Ferus

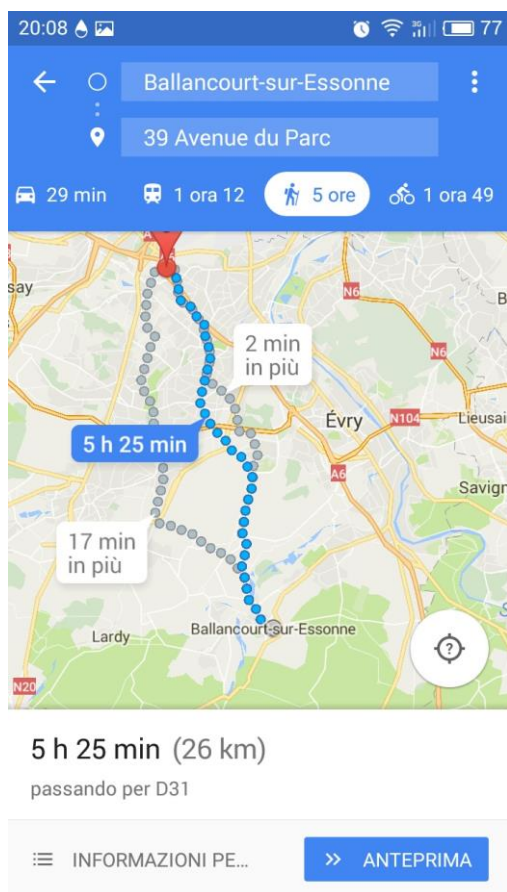
Mentre i PG si muovevano in macchina o a piedi, verso Boulancourt, il Ferus li ha fiutati per un momento, muovendosi verso Nord.

Dopo un po' però, il Ferus incomincerà a girare a caso, essendo i PG usciti dal raggio del suo "fiuto".

A questo punto potrete decidere di far scontrare i PG col Ferus, che individuerà i giocatori, rientrati nell'area di "fiuto", seguirà la traccia, e li raggiungerà verso l'una di notte, attaccandoli.

Oppure, potreste dare la possibilità ai PG di salvarsi...estraete un A.M. per il Ferus per verificare se riesce a trovarli. Se non riuscirà a trovarli in questa occasione, essi non rientreranno mai più nella sua area di "fiuto", e il Ferus si allontanerà dalla loro zona, non incontrandoli mai più.

IL SESTO TRATTO (Ballancourt-sur-Essonne – Parigi Ovest)



Giunti a Ballancourt-sur-Essonne, ovviamente, i PG non troveranno nulla di utile, se non un cartello che dice che mancano 26 km per entrare a Parigi.

Nel caso i PG non abbiano incontrato il Ferus nel precedente tratto perché esso ha fallito con l'A.M., oppure se sono riusciti a batterlo e a renderlo inoffensivo solo nel Quarto Tratto, l'ultimo scontro particolare che i PG potrebbero avere sarà con un Reich Varg (*vedi "Sine Requie – IV Reich"*).

- Il Reich Varg

I Reich Varg, come specificato nella storia di Marie "la viaggiatrice", sul manuale base di Sine Requie, attaccarono Parigi Ovest nel Settembre del 1956, per poi rivoltarsi contro i tedeschi, però alcuni di questi Morti rimasero a vagare per Parigi Ovest, in un minimo numero.

Proprio per questo, dopo aver camminato per 4 ore e mezza, fate fare ai PG una prova di Osservare(Difficile). Se superata, vedranno una figura muoversi velocemente in lontananza, in varie direzioni, casualmente, anche se non sapranno riconoscere di cosa si tratta, essendo ad una notevole distanza.

Se i PG decideranno di avanzare, dopo una decina di minuti, essi noteranno che quella figura ha incominciato a correre malamente verso di loro (Il Morto è distante un centinaio di metri e percorre 10 m a round, poiché corre senza fermarsi). Se sceglieranno la fuga, essendo a piedi, prima o poi, il Morto li prenderà; in alternativa, potrebbero mettersi a sparare o attendere che arrivi.

Quando la creatura sarà a 20 m di distanza da loro, essi la vedranno nella sua tremenda figura: un Morto con una divisa militare tedesca, la faccia scarnificata, i denti aguzzi, e delle baionette che escono da tutto il corpo, avvolto da del filo spinato.

Ai PG è richiesto un Test di Terrore.

Se invece decideranno di fare un giro più largo e lungo, lontano da quella figura, estraete per il Reich Varg un A.M., per determinare se riesce a raggiungere casualmente i PG oppure no.

- L'incontro con i partigiani

Eliminato o evitato il Reich Varg, i PG percorreranno le rimanenti ore di cammino, finché ad un certo punto sentiranno una voce provenire da una casa appena superata. La voce intimerà ai PG di alzare le mani, gettando a terra le armi che tengono in pugno, e che se non lo faranno, verranno uccisi.

Se i PG seguiranno le indicazioni, la voce si avvicinerà a loro, e dirà loro di voltarsi lentamente...i PG si ritroveranno davanti tre uomini armati di mitra e fucile.

Chiederanno ai PG cosa stanno facendo a Parigi Ovest e che intenzioni abbiano. Se i PG diranno di essere dei sopravvissuti e di non aver cattive intenzioni, i partigiani li faranno entrare in una casa abbandonata, apriranno una botola e li faranno scendere per delle scale.

NOTA: Se il PNG Guille sarà presente con i PG, dopo che scenderanno le scale, timidamente si rivolgerà ad uno dei partigiani, chiamandolo per nome. I partigiani si fermeranno di botto, chiedendogli come conosce il nome. A quel punto verrà fuori che quel partigiano era amico di infanzia di Guille.

CONCLUSIONE

I giocatori percorreranno un corridoio insieme ai partigiani, con ancora le armi spianate contro di loro, finché non entreranno in una stanza.

In questa stanza i PG si ritroveranno davanti ad una decina di uomini e giovani: alcuni si stanno cuocendo qualcosa su di un piccolo fuoco, altri stanno oliando e/o montando le loro armi, altri invece consultano mappe e giornali...dappertutto è pieno di fogli di giornale e inchiostro...tutti però si fermeranno a guardare i PG, sospettosi, finché uno dei partigiani che hanno portato i giocatori dirà che ora aspetteranno il comandante, che deciderà cosa fare di loro. E infatti, dopo neanche cinque minuti, quello che sembra il comandante di questo gruppo di partigiani, entra nella sala da un'altra porta, e, sorpreso, chiede ad uno dei partigiani chi siano i PG. *“Li abbiamo scovati che giravano a zonzo, per l'Avenue du Parc...parlano il francese, non hanno un accento tedesco...anzi, uno di loro ha un accento inglese (riferendosi al PG Maxwell)...non credo siano spie, anche se vi sono quelle che possono cancellare qualsiasi traccia dell'accento della loro lingua madre...quindi, bisognerà verificare”.*

[Inoltre, fra loro vi è Guille, un mio amico di infanzia...l'ho riconosciuto nonostante gli anni, e l'aspetto...poveraccio...deve averne passate di tutti i colori...lui dice che non sono spie, e io mi fido di lui]

A questo punto il comandante si avvicina ai PG e dice loro: *“Il mio nome è Nicolas Malès, comandante della Brigata Marat...di solito non ci fidiamo di chi viene da fuori, perché potrebbero essere spie...per questo vi chiedo: avete delle prove per indicare che siete davvero dei sopravvissuti e non delle spie?”*

- SE i PG non avranno con sé né bobine né Guille, che possa testimoniare per loro, il comandante non si fiderà di loro...li farà arrestare. A questo punto, ognuno dei PG estrarrà un A.M.: ogni PG verrà interrogato a parte per verificare se dice la verità o se si sta inventando tutto. Chi riuscirà nella prova, verrà graziato e probabilmente verrà trasferito a Marsiglia. Chi non riuscirà, non sarà stato convincente, e verrà giustiziato.

- SE i PG non avranno le bobine ma avranno Guille, egli si metterà a difendere a parole i PG, dicendo che lo hanno salvato dall'inferno, e che se è vivo, se è riuscito a fuggire e a raggiungere Parigi, incontrando il suo amico d'infanzia, questo è solo grazie a loro. A questo punto il comandante chiederà a Guille e al suo vecchio amico partigiano di parlare con lui in disparte. Dopo circa una mezz'ora di tempo, il comandante si avvicinerà ai PG e dirà: *“Quel bestione ci tiene proprio a voi...e nel suo volto distrutto dagli orrori della pazzia umana non ho visto menzogna, ma solo verità. Ho deciso di fidarmi di voi...non fatemene pentire”.*

A questo punto i PG (ognuno farà la sua scelta) potranno decidere se rimanere a combattere nella Resistenza o essere trasferiti nella più tranquilla Marsiglia.

- SE i PG faranno presente delle bobine, il comandante dirà di avere una cinepresa in questa base, e che visualizzerà le bobine per verificare se i PG dicono il vero. Dopo un'ora di tempo, il comandante tornerà sconvolto dai PG, e dirà loro: *“Voi...voi avete reso un grande servizio di informazione alla Resistenza francese...è una notizia incredibile...avrete il mio pieno appoggio...ovviamente dovrò fare vedere il filmato anche agli altri comandanti delle brigate, ma dal*

mio punto di vista, voi non siete spie, siete alleati preziosi”.

Anche con questo finale, fate fare ai PG la loro scelta.

NOTA: Date un Punto Avanzamento in più ad ognuno dei PG se sono riusciti a portare Guille a Parigi, e se sono riusciti a portare le bobine, date un Punto Avanzamento in più anche per questo (i PG potrebbero dunque ottenere anche 2 Punti Avanzamento)

E con questi due ultimi finali, i PG ce l’hanno fatta...chi è voluto rimanere a combattere il Male del IV Reich, per gli ideali di libertà e giustizia, è rimasto a Parigi...mentre invece, chi, dopo una vita di stenti, ha scelto di vivere il resto della sua vita in pace, senza più curarsi di cacciare per sopravvivere, senza più il terrore dei Morti che possono attaccarlo da un momento all’altro, è stato trasferito a Marsiglia...

ALLA FINE, OGNUNO DI LORO HA RAGGIUNTO IL PROPRIO VERO GIARDINO DELL’EDEN.

Fine

In seguito, potete trovare le caratteristiche degli incontri, Morti e non, che i PG incontreranno in questa storia, più, il PG pregenerato di riserva.

STATISTICHE PNG & CREATURE

Il Morto a quattro zampe

Morto Ferus

Int 1

Mem 2

Per 4

Vol 9

Coo 7

For 6

Kar 1

Risol.: 21

Armi: Morso (M+1)

Artiglio (T+0)

Morto inglese con mitragliatrice

Morto Maior

Vol 2

Coo 3

For 5

Kar 1

Risol.: 6

Armi: Morso (M+0)

Mitragliatrice Bren P+2 (3/5)

Speciale:

- La mitragliatrice ha rimasto 20 colpi
- Il Morto colpisce solo con Asso e Re
- Il Morto farà solo Raffiche Ampie
- Una volta scaricata l'arma, la getterà a terra
- Il Morto è in "Avanzato stato di putrefazione"

Predoni

Int 4

Per 4

Vol 2

Coo 3

For 4

Mir 5

Kar 3

Risol.: 15

Armi:

Predone n.1: Doppietta, 2 colpi inseriti, altri 2 colpi disponibili, P+3/+1 (1/2);

Accetta, T+1

Predone n.2: Webley MK.IV, 5 colpi inseriti, P+1;

Coltello, T+0

Predone n.3: Mas 36, 5 colpi inseriti, P+1;

Accetta, T+1

Predone n.4 (capo): Luger P08, 8 colpi inseriti, altri 4 colpi disponibili, P+1*;

Accetta, T+1

Reich Varg

Per 5

Coo 6

For 5

Kar 1

Armi: Morso (M+1)

Baionetta (P+2)

Speciale: Il Morto è in "Lieve stato di putrefazione"

Subire un attacco da parte da un Reich Varg richiede un Tiro Terrore



Sei nato a Salers, nel 1916, in una famiglia legata alla malavita, e proprio per questo fin da piccolo sei stato “educato” al furto e ad attività illecite. Non che ti piacesse farlo, ma essendo nato in quell’ambiente lì, sei cresciuto pensando che non avresti potuto essere altro, se non un ladro, nella vita.

La tua infanzia e adolescenza andò avanti così, tra furti, rapine e truffe, finché non venisti arrestato, a 22 anni. Un anno dopo, grazie ad un programma di riabilitazione dei detenuti per crimini minori, venisti rilasciato, e ti trovarono un lavoro onesto, come inserviente, presso il manicomio criminale di Saint Paul, nel 1939.

Purtroppo, nel maggio del 1944, i pazzi insorsero, imprigionando tutti dentro il manicomio, e incominciando ad uccidere e a mangiare dottori, infermieri, guardie e inservienti. Non volendo fare quella fine, pensasti di nasconderti fra i pazzi, fingendoti uno di loro.

Sfortunatamente, un giorno venisti catturato da tre pazzi, che ti ustionarono metà faccia con una lama arroventata, compromettendo anche la vista del tuo occhio destro. Riuscisti a fuggire e a nasconderti da loro, ma da quel momento, ogni volta che ti ritrovi in situazioni di forte stress, ti pratichi delle piccole ferite...sulla parte ustionata del viso, o sulle braccia o dita...mordendoti, o con un coltello.

E dopo giugno, quando vedesti i morti risorgere, le cose non migliorarono, poiché, oltre all’autolesionismo, c’è da aggiungere il fatto che la dieta a base di carne umana (non essendoci altro da mangiare) ti ha fatto venire un tic alle mani, che ti tremano lievemente, ma in continuazione. La cosa peggiore però è il tuo alter ego, Édouard, che la tua psiche ha creato per proteggerti quando eri sul punto di morire. Se tu sei mite, debole e pacifico di carattere, Édouard è violento, sadico e bestiale. Egli ti ha sempre aiutato quando eri in situazioni pericolose che richiedevano l’uso della violenza, e tu ti fidi di lui, anche se non approvi i suoi metodi. Ogni tanto ti chiede di lasciargli il controllo, ma tu ti limiti a farlo solo quando ti trovi in pericolo di vita.

E quindi, sei sopravvissuto così, dentro il manicomio, per 13 anni, nascondendoti dai pazzi pericolosi, uccidendo quelli che ti attaccavano, grazie ad Édouard, e mangiando carne umana. Avresti voluto fuggire tantissime volte, ma la tua volontà debole, la poca autostima e la paura dell’esterno, dei Morti, o di venir inseguito dai pazzi, non ti permisero mai di tentare, nonostante il portone rimanesse aperto quasi sempre.

Questo almeno fino ad oggi, quando un gruppo di sopravvissuti, finiti dentro al manicomio, hanno sconvolto “l’ordine” creato dal dottore pazzo a capo di tutto, e sono riusciti a fuggire. Sai che questa sarà la tua occasione, e che non ti si ripresenterà mai più...per questo, dopo aver preso su il tuo fidato coltello, una revolver che rubasti dal corpo di una guardia anni fa, e qualche kit medico che tenevi da parte, decidesti di lasciare il manicomio, per raggiungerli e unirti a loro.

Sarà dura convincerli che non sei come gli altri pazzi e che non hai cattive intenzioni, anche perché il tuo aspetto non è dei migliori...sai che la cosa peggiore che potrebbe capitare è che cerchino di attaccassero...e a quel punto non pensi proprio che Édouard se ne starà con le mani in mano...



Nome del personaggio CÉDRIC
Tarocco Dominante LA TORRE
Tarocco del Passato LA TORRE
Professione SOPRAVVISSUTO Età 41
EX-MALAVITOSO

Pregi e Difetti
SOPRAVVIVENZA | **BRUTTA CICATRICE**
DIFETTI DI VISTA

CARATTERISTICHE

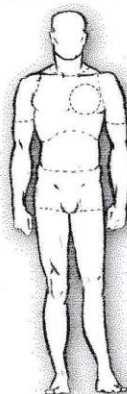
Intuito <u>3</u> ()	Aspetto <u>2</u>	Coordinazione <u>5</u>	Aff. Occulta <u>3</u> ()
Memoria <u>3</u>	Comando <u>2</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>4</u> ()	Eq. Mentale <u>1</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>5</u>	Mira <u>5</u>	Karma <u>3</u> ()

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 4	oooooooo
	Intrufolarsi	+2	+Coo 7	oooooooo
	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooo
	Lingua()	1/2	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Orientamento	1/2	+Per 2	oooooooo
-2	Osservare	+0	+Per 2	oooooooo
	Perquisire	+1	+Per 5	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 5	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 5	oooooooo
	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooo
	Uso (PISTOLA)	+0	+MIR 5	oooooooo
	SCASSINARE	+2	+DES 6	oooooooo
	BORSEGGIARE	+2	+DES 6	oooooooo
	RAGGIRARE	+2	+SOC 7	oooooooo
	PRONTO SOCCORSO	+3	+MEM 6	oooooooo
	USO(PUGNALE)	+4	+COO 9	oooooooo
	USO(ASCIA)	+2	+COO 7	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

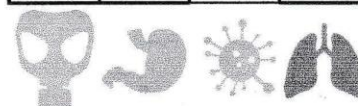
RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **16**

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **14**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA 4

MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

• PUGNALE
• REVOLVER COLPI INSERITI 6 COLPI DISPON. 8
CAL.38
• 3 KIT MEDICI

DISTURBI MENTALI

☒ Lieve (Equ. 3) AUTOLESIONISMO
☒ Lieve (Equ. 2) TIC (LEGGERO TREMORE ALLE MANI)
☒ Grave (Equ. 1) PERSONALITÀ MULTIPLA

DONI

PUNTI AVANZAMENTO