



# Bag of Bones Sine Requie

Based on Stephen King novel

# Indice

Introduzione.....	5
La Storia.....	6
Sara Tidwell.....	6
Regolamento.....	9
Come leggere l'avventura.....	10
Personaggi Giocanti.....	11
Jack Noonan.....	11
Mike Noonan.....	13
Johanna Noonan.....	17
Arleen Noonan.....	19
Austin Noonan.....	21
Matt Noonan.....	23
John Noonan.....	25
Sid Noonan.....	27
Ambientazione.....	29
Il TR-90.....	29
Panoramica della Piazza.....	32
Sara Laughs.....	37
La Strada.....	39
Il Warrington's.....	41
Personaggi Non Giocanti.....	43
Bill Dean (Custode).....	43
Brenda Meserve.....	43
Buddy Jellison.....	43
Royce Merrill.....	44
Kenneth Ambruster (Pastore).....	44
George Footman (Vice-sceriffo).....	44
John Storrow (Sindaco).....	45
Linda Briggs.....	46

Mary Devore.....	46
Max Devore.....	48
Il Signor Bartleby.....	50
Richard Osgood (Sceriffo).....	50
Dickie Brooks.....	52
Rogette Whitmore.....	52
Valori Medi Guardie/Ranger.....	54
Valori Medi Abitanti.....	54
<b>L'Avventura.....</b>	<b>55</b>
Il Viaggio per il TR-90.....	55
Arrivo al TR.....	56
Arrivo alla Casa.....	57
Incontro alla Piazza.....	58
Primo Turno di Lavoro.....	59
Battle Royale.....	62
Il sermone della domenica.....	64
Parlare con Mary Devore.....	65
Parlare con Bill Dean.....	66
Un morto in giro per il TR-90, forse due.....	67
Parlare con Royce Merrill.....	69
Parlare con Linda Briggs.....	70
Parlare con Brenda Meserve.....	70
Mary alla porta.....	72
Il Sogno di Jack.....	73
La Visione.....	74
Incontro con Max Devore.....	75
Lettera di Rogette.....	77
Morte di Max Devore.....	78
Il Sogno.....	80
La Cena.....	82
Sara Ride.....	83

L'ultima Visione.....	85
Distruggere Sara.....	87
Salvare Kyra.....	89
Epilogo.....	90
<b>Trame Opzionali.....</b>	<b>92</b>
<b>Allegati.....</b>	<b>95</b>
Alberi Genealogici TR-90.....	95
a. Ritaglio appeso all'ufficio postale.....	97
b. Certificato di nascita di Harry Auster.....	97
c. I Giorni del Dark Score.....	98
d. Lettera di Rogette.....	99
e. Wanted.....	100
f. Playhunter!.....	101

## Introduzione

Dopo aver letto il manuale di Sine Requie U.S.A. ho subito pensato che i libri di Stephen King sarebbero potuti essere una fonte inesauribile di idee per delle avventure. Sfortunatamente la geografia mi è nemica e il Maine è decisamente troppo vicino alle zone colpite dalle bombe atomiche per essere sopravvissuto quindi addio a Derry, Castle Rock, Motton, eccetera. In compenso avevo pensato di ambientare una campagna a Hope con una singolarità che aveva come fulcro un dormiente di nome S.E.King, magari protetto da un Atrox vestito da pagliaccio con una certa preferenza per i bambini. Ma, prima di tutto, sarei impazzita per la difficoltà di avere a che fare con più livelli di realtà, e poi il mio letto non ha le sponde sotto. Ci starebbero comodi tre Pennywise. Capitemi, sono della generazione che se passa di fronte ad un Ronald MacDonald a grandezza naturale urla. Sono convinta che certe cose è meglio non svegliarle, perché loro aspettano.

Ho quindi pensato a Mucchio d'Ossa, che è un libro che mi è piaciuto molto, e che si sarebbe prestato benissimo per un'avventura ambientata negli Stati Confederati. Nella fattispecie ho scelto il Mississippi e creato un lago immaginario. Tié geografia.

Ho spudoratamente copiato il resto. La storia, i personaggi, intere conversazioni e ambientazioni. Poi ho preso il manuale U.S.A. e ho copiato anche quello. Ho praticamente fatto quello che farebbe un bambino di cinque anni di fronte a un puzzle, ho messo insieme i pezzi e se non ci stavano, li ho ritagliati a misura perché ci entrassero.

Ne è venuta fuori un'investigazione con elementi soprannaturali, gente che impazzisce, morti che non rimangono morti e moffette.

Sentitevi liberi di cambiare quello che volete o aggiungere o togliere cose. I personaggi giocanti possono essere modificati ma almeno uno deve essere un ranger o comunque un militare che debba essere costretto a spostarsi. Ho comunque voluto dare due diverse opzioni per il personaggio femminile. Fate quel che volete e divertitevi!

*Everything is based on Stephen King novel "Bag of Bones", and on Matteo Cortini and Leonardo Moretti "Sine Requie Anno XIII". I don't own anything.*

## La Storia

La famiglia Noonan si trasferisce nel TR-90 per seguire il fratello maggiore, Jack, assegnato alla difesa della zona. Qui si troveranno invischiati nella faida tra Max Devore, un uomo potente e ricco, e sua nuora Mary. Ma non è l'unica cosa con cui dovranno fare i conti: una maledizione antica scorre nelle loro vene...

### Sara Tidwell

*"Non è che un ballo campagnolo zuccherato...non è che un giro-giro-tondo"*

Sara era una bellissima donna di colore di trentasei anni, dai lunghi capelli neri, formosa e dal sorriso accattivante. Una cantante blues vissuta alla svolta del secolo il cui ultimo recapito conosciuto è stato al TR-90.

Cantante e stella dei Red-Top Boys, una band itinerante i cui membri erano per la maggior parte imparentati tra loro, aveva comprato, insieme a suo fratello Sonny e il resto della famiglia, il terreno che ora viene chiamato Tidwell's Meadow e ovviamente quella che sarebbe poi stata chiamata Sara Laughs, dopo 10 anni di risparmi guadagnati girando per fiere e locali del Mississippi. Lei e tutto il suo seguito di quaranta persone, si trasferirono in questa zona all'inizio del 1901.

La composizione della band era fluttuante, cambiava ad ogni esibizione, a volte si aggiungevano più percussioni o più bassi, ma lei rimaneva sempre, tanto che il gruppo cambiò nome in Sara Tidwell e i Red-Top.

Il suo marchio di fabbrica era la sua irresistibile risata: inclinava la testa all'indietro, con i capelli che le arrivavano fino alla vita, schiudeva le labbra e rideva al cielo, con un suono roco e intenso, vivo e vibrante.

Tutti, bianchi e neri, parlavano con lei, perché lei aveva un modo di fare che era tutto suo, sarà stata la risata, chissà. Gli uomini le parlavano dei raccolti e le donne le mostravano i loro neonati. Anzi le consegnavano i loro neonati, perché li tenesse in braccio e quando lei rideva tutti ridevano con lei. Le ragazze le chiedevano consiglio sui ragazzi e i ragazzi...i ragazzi la guardavano e basta. Quando Sara passava, nessuno si scostava, nessuno si girava dall'altra parte. Lei camminava per la strada e nessuno la trattava da negra. La trattavano come una vicina.

Il TR-90 sembrò il paradiso per la famiglia Tidwell, pensarono di aver trovato finalmente un posto dove potevano essere persone dalla pelle nera e avere lo stesso il permesso di respirare. O almeno lo fu fino al pomeriggio di una domenica di agosto del 1901 quando Sara andò a passeggiare lungo la Strada con suo figlio Kito, di cinque anni, e non tornò mai più.

Per tutta l'estate Jared Devore, un taglialegna di 68 anni ancora gagliardo, un veterano della guerra civile, che poteva essere d'esempio per i più giovani, aveva rimpinzato le orecchie dei ragazzi della sua squadra, poco più che adolescenti, (Fred Dean, Harry Auster, Ben Merrill, George Ambruster, Oren Peebles e Draper Finney) di troia negra e troia spocchiosa. Per tutta l'estate aveva parlato loro della loro responsabilità di uomini, del loro dovere di difendere la purezza della comunità e vedere ciò che gli altri non vedevano, fare ciò che gli altri non volevano fare, di punire *"quella negra che va a passeggiare sulla Strada con il suo vestito bianco, come se dentro ci fosse una persona bianca con suo figlio che ha un nome da neronegro e non ha padre, come se avesse diritto di starci."*

Quel pomeriggio del 1901 Sara venne violentata e strangolata. Suo figlio annegato mentre agonizzava. Jared e i suoi seppellirono i loro corpi nei boschi al di là del lago dove loro stessi lavoravano.

Per tutto agosto Sonny Tidwell tormentò lo sceriffo delle contea. Prima insistette perché venissero organizzate delle ricerche nella speranza che sua sorella e suo nipote venissero ritrovati vivi, poi pretese che si cercassero i loro corpi e i loro assassini, perché una volta accettato che erano morti, non aveva avuto dubbi che fossero stati assassinati. All'inizio tutti si erano dimostrati comprensivi ed è quindi facile comprendere perché Son fece un terribile errore: credere che sarebbero stati trattati come persone normali quando le cose andavano male solo perché così erano stati trattati quando le cose andavano bene. Ma il TR si coalizzò contro di loro: la gente con la faccia negra non stava più al suo posto, ficcava il naso dove non doveva, rifiutava di rigare dritto. Quelli tra gli abitanti che avevano capito cosa Jared e i suoi avevano fatto, non arrivava al punto di condonarglielo ma, al momento di scegliere, avevano deciso di difendere i loro, lavare i loro panni sporchi dietro la porta chiusa.

Le molestie continuarono ogni giorno un po' più sgradevoli, ogni giorno un po' più crudeli.

Ma Son non se ne diede per inteso. Poi qualcuno piazzò una tagliola sul sentiero che portava in una radura al Tidwell's Meadow dove suo figlio Reg andava a giocare. E la coprì di foglie e aghi di pino. Il bambino finì nella tagliola e per un po' nessuno lo trovò. Gli si avvelenò il sangue e morì. Son si arrese, aveva altri figli e altre persone a cui badare e se ne andò a New Orleans all'inizio del 1902.

Ma Sara non se ne andò mai. Mentre moriva, fece entrare dentro di sé un Esterno. E la sua vendetta ebbe inizio.

Cominciò a inviare visioni e sogni ai suoi assassini. Dopo la morte di Draper i boscaioli della squadra ebbero un'idea e la attuarono. Una pensata improvvisa ma che fu in realtà una forma di coazione. L'idea era che se avessero disseppellito i corpi per interrarli nel punto dove era successo, sulla Strada, tutto sarebbe tornato alla normalità, avrebbe fermato gli incubi. In realtà era Sara che voleva tornare nel luogo dal quale era sicura di poter esercitare la sua influenza su di loro e su tutta la comunità locale. Come un enorme lapide che si erge nei boschi e soffoca il sole, il TR-90 giace ai suoi piedi come una corona funebre, coperto dalla sua ombra.

Inconsciamente quasi tutte le famiglie più antiche della regione hanno in un modo o nell'altro battezzato almeno un proprio figlio in memoria di quello di Sara, con nomi che cominciano con la K. Un monumento in memoria del piccolo Kito Tidwell.

Nutrendosi delle energie degli abitanti del TR-90 poté alimentare a pieno le sue manifestazioni e conseguire la sua vendetta: loro presero suo figlio, lei prende i loro. E sono i loro stessi padri ad affogarli nelle acque gelide e ferrose del Dark Score Lake.

La sua prima vittima fu Kimberly Dean, figlia di Fred, che la affogò nel lago mentre intorno a lui avvampavano gli incendi del 1912. Poi venne Kelly Peebles, figlia di Oren, affogata nella vasca di casa nel 1918. Anche questo venne classificato come un incidente, un povero padre che lascia la figliolina nella vasca pochi minuti per raggiungere l'altra bambina e la trova senza vita. Nessuno sospettò che fosse stato il padre a tenerle la testa mentre lei si dimenava. O forse lo fecero ma decisero di guardare altrove come già avevano fatto quando ad affogare era stato il piccolo Kito.

Ci fu poi Kenny Auster, figlio di Normal, affogato sotto i litri e litri di acqua gelida della pompa a mano dal padre nel 1943, suicidatosi poi con un colpo di fucile in bocca proprio sulla veranda di Sara Laughs.



Ben Merrill non ebbe figli. Draper Finney morì, tuffandosi completamente ubriaco nel lago nell'agosto del 1902. Un incidente che però nascondeva un proposito: Draper aveva bevuto così tanto durante quell'anno perché solo così riusciva a dormire, solo così poteva tenere lontana dalla mente la mano di Kito che spuntava dritta dall'acqua e si apriva e chiudeva finché ti veniva voglia di urlare *Perché non smette di fare così? Perché non smette di fare così?*

A Sara rimane da uccidere quindi Keith Ambruster, pronipote di George, e soprattutto Kya Devore: Jared era il peggiore e Sara non potrà avere pace finché non l'avrà. Tuttavia a causa delle cattive condizioni di salute di Max Devore, che potrebbe morire prima di riuscire a uccidere la bambina, lo ha utilizzato per richiamare nel TR-90 la famiglia Noonan, in modo da avere diversi uomini pronti a saldare l'ultima rata di questo conto antico. Infatti Sara non utilizzerà mai donne per compiere la sua vendetta, gli assassini devono essere tutti uomini, imparentati con i suoi aguzzini e i bambini devono avere nomi che cominciano con la K.

Bridget, la sorella di James Noonan, loro nonno, non è infatti altro che la madre di Harry Auster. I ragazzi non l'hanno mai conosciuta e non ne hanno mai sentito parlare, visto che lei era la pecora nera della famiglia. Conobbe Benton Auster a una fiera, dove lui si trovava in visita da amici. Lei aveva diciotto anni, lui ventitré: il loro matrimonio fu una di quelle cerimonie frettolose messe in piedi lì per lì. Sei mesi dopo nacque Harry, quello che poi avrebbe affogato Kito Tidwell nel Dark Score Lake.

## Regolamento

Sara è una presenza grado 5 che può essere sconfitta solo ed esclusivamente se i suoi resti vengono bruciati o distrutti con l'acido (ad esempio soda caustica ad alte concentrazioni). Preferirà sempre mostrarsi nella sua forma umana di una bellissima donna di colore, ma nel caso in cui la sua stessa esistenza sia in pericolo non esiterà a presentarsi nella sua vera forma: un essere primordiale fatto di lago e alghe, informe ma in grado di creare tentacoli, braccia e riflettere i visi dei morti.

Ogni notte passata nel TR-90 il cartomante dovrà fare un test volontà su ogni giocatore. Ogni tre fallimenti l'equilibrio mentale del soggetto diminuirà di -1 fino al

raggiungimento di un valore pari a 3. Al raggiungimento di tale valore il giocatore comincerà ad avere disturbi lievi di tipo ossessivo. Potrebbe canticchiare a ripetizione una certa canzone (Fishin' Blues o Johnny Crack Corn) anche se non la conosce (considerate inoltre che sono canzoni blues tipiche degli schiavi e intonarle di fronte allo Sceriffo potrebbe creare problemi), comincerà ad essere ossessionato da Mary e Kyra Devore, oppure avrà uno strano tic che lo costringe ad aprire e chiudere la mano in continuazione senza neanche accorgersene.

Se fallirà altri 3 test volontà (sempre uno per notte), l'equilibrio mentale scenderà a valore 2 e insorgeranno disturbi mentali più gravi quali allucinazioni, malsane idee omicide-suicide nei confronti di Kyra (solo i personaggi maschi), potrebbero cominciare a riempire la vasca di casa nei momenti più impensati portando secchi dal pozzo senza neanche rendersene conto e ad udire strani sussurri.

Una volta distrutta Sara l'equilibrio mentale ritornerà al valore precedente l'inizio della campagna, essendo scomparso il suo influsso.

Ovviamente il numero di test necessari per diminuire l'equilibrio mentale dei giocatori devono essere valutati sulla base di quanto farete durare l'avventura stessa. Se progettate di farla durare un mese o più, non fate uscire di testa i giocatori in una settimana o vi ritroverete con cinque inutili vegetali a vagare per il TR.

## Come leggere l'avventura

Interventi dei png

Test Caratteristiche o Abilità

Informazioni per il cartomante, ignorate dai giocatori

Oggetti utili e documenti importanti per i giocatori

# Personaggi Giocanti

Jack Noonan

Professione: Ranger

Tarocco Dominante: La Forza

Età: 30 (1927)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	5	2	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	3	6	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	14	4	4
Attacchi			
Lanciafiamme	F+3()	Winchester M97	P+3/+1(1/2)
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 17			

**Abilità:** Armi da fuoco, Uso -lanciafiamme-, Uso -fucile-, Pronto Soccorso, Guidare -quattro ruote-

**Caratteristiche per abilità:** Coordinazione + Forza + Mira

**Equipaggiamento:** lanciafiamme, fucile Winchester M97 con 15 cartucce, distintivo dei Rangers

**Denaro:** Nessuno. Tutti i soldi che guadagna li consegna alla sorella Jo che li amministra per la casa. Stipendio mensile: 920 Dollari Confederati.

**Storia e Vita:** Figlio maggiore di Paul e Mary Noonan, Jack è divenuto ranger dello Stato

del Mississippi poco dopo la morte del padre nel 1946. Il suo compito è quello di vigilare le frontiere, segnalare la presenza delle Carcasse ed eventualmente eliminarle, ma anche quello di difendere da eventuali gruppi di Yankee vagabondi i paesi più isolati per depredarli.

Jack è un uomo poderoso, biondo e con occhi azzurri, alto un metro e novanta, con una muscolatura possente e sguardo deciso. E' forte e abile nei combattimenti, fin da piccolo addestrato alla caccia nei boschi e al mestiere di taglialegna.

Si è sposato a 27 anni con Sue White, morta di parto insieme alla sua bambina, che si sarebbe chiamata Kya, il 12 agosto 1956. Jack soffre ancora molto per la sua perdita ed è diventato ancora più legato ai suoi fratelli, tende sempre a proteggerli e a fare di tutto per loro.

E' stato chiamato nel TR-90 per difendere i confini del piccolo paese, che fornisce legname alla Confederazione e ha portato con sé i suoi fratelli. Gli è stata assegnata la grande casa di tronchi chiamata Sara Laughs, vicino al Dark Score Lake.

*"Papà se ne è andato, l'hanno bruciato, ormai è cenere.*

*Siamo rimasti soli. L'altro giorno il Marshall ha detto che ho la stoffa per fare il Ranger, mentre mi guardava tornare dalla caccia, con quei conigli. Lo stipendio dovrebbe essere buono. Potrei occuparmi di tutti loro se avessi quei soldi...sì, Sid non dovrebbe cominciare ora a lavorare, potrebbe ancora colpire palle da baseball dietro casa, come gli ha insegnato papà, lo diceva sempre papà che ha un talento naturale...dovrei parlare con lo sceriffo, papà gli stava simpatico, gli ha costruito la casa...lui potrebbe...così John potrebbe continuare a leggere i suoi libri...sì farò così..." 8 gennaio 1946*

*" Sta arrivando...le tagliole lo indeboliranno, ma non si fermerà, si strapperà la gamba se necessario...*

*L'ha presa...*

*Sta arrivando...non si ferma.*

*E' ora di accendere il lanciafiamme." 16 Agosto 1952*

Professione: Falegname

Tarocco Dominante: La Luna

Età: 28 (1929)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	4	4	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	2	5	2
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	5	4	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
4	13	4	4
Attacchi			
Ascia	T+2		
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

**Abilità:** Armi da fuoco, Uso -ascia-, Uso -fucile-, Artigianato -falegnameria-, Guidare -quattro ruote-

**Caratteristiche per abilità:** Coordinazione + Creatività + Destrezza

**Equipaggiamento:** ascia a due mani, kit da falegname, zaino.

**Denaro:** Nessuno. Tutti i soldi che guadagna li consegna alla sorella Jo che li amministra per la casa. Stipendio medio mensile: 880 Dollari Confederati.

**Storia e Vita:** Mike è divenuto come suo padre un taglialegna e falegname, e da lui ha appreso le conoscenze necessarie per costruire dai piccoli oggetti di legno alle case. Come tutti i membri della famiglia e come ogni buon cittadino del sud è comunque addestrato nell'utilizzare le armi da fuoco e nella caccia.

E' un ragazzo forte e alto, dai capelli castani e occhi azzurri, anche se non possente come suo fratello maggiore. La sua caratteristica principale è la sua fantasia, molto utile nel suo lavoro, quando gli viene richiesto di creare ninnoi che vengono pagati bene dalle donne della zona. Lascia tranquillamente che le decisioni importanti per la famiglia vengano prese da Jack, che ha seguito volentieri nel TR-90 dove le possibilità di lavoro sono maggiori, infatti sono pochi gli schiavi utilizzati in questa zona, a causa della vicinanza alla città libera di New Orleans, per cui l'arrivo di altri boscaioli è benvisto dalle autorità.

Dall'inizio dell'inverno fa strani sogni.

" Nooo, papà ho sbagliato...

Che è successo?

Sniff...guarda ho sbagliato a tagliare qui...

Eh che sarà mai, vedi Mike, la cosa bella della falegnameria è che si può rimediare a quasi tutto, tu hai tagliato troppo qui ma basta fare così...ecco...vedi?

000hhhhh..." 18 Aprile 1936

"Non hai dormito bene vero? Mi chiede perplessa Johanna mentre mi prepara la carne secca per il pranzo.

No, vorrei dirle, non dormo bene, continuo a sognare la strada sterrata che porta a una casa, con del muschio sulle pareti e tre grandi girasoli con le facce come i vetri di riflettori che sono spuntati sulle assi di quella che sembra una veranda. Ma c'è qualcosa dietro di me e io devo scendere anche se la casa è buia e sembra dimenticata, ma non posso, perché non riesco a muovermi e sono paralizzato e i rumori sono diventati passi ma non posso scappare, non posso girarmi e...

No, no tutto a posto, grazie Jo, dico." 12 marzo 1956

"Comincia come gli altri sogni. Percorro la stradina ascoltando i grilli e le strolaghe, guardando soprattutto il pertugio di cielo buio, sopra di me. Raggiungo la sterrata e lì vedo la scritta, intagliata sul legno, SARA LAUGHS. Distolgo gli occhi, guardo di nuovo il cielo ed ecco Venere. Esprimo il mio desiderio. Voglio che il sogno non diventi un incubo.

Qualcosa si aggira nel bosco, fa crepitare le foglie morte e spezza un ramo. Dev'essere grosso.

"Meglio che vai laggiù" mi invita una voce nella mia testa

Non riesco a muovermi non posso muovermi, posso solo stare fermo qui. Ma sono chiacchiere. Certo che posso camminare, questa volta cammino, sono felice e penso: Questo cambia tutto!

Scendo per la sterrata, mi immergo sempre di più nell'odore acre dei pini, scavalco alcuni alberi caduti. Alzo la mano per togliermi i capelli bagnati dalla fronte e vedo il piccolo graffio che ne percorre il dorso. Mi fermo ad osservarlo incuriosito.

"Non c'è tempo per questo" dice la voce di sogno "Vai giù, hai un lavoro da finire"

Ho paura dico alla voce

"Paura di che cosa?"

Non lo so nemmeno io e allora ricomincio a camminare. Non ho scelta, a quanto pare, ma ad ogni passo il mio terrore aumenta e quando sono a metà della discesa che porta alla casa, tenebrosa massa multiforme nella sera, la paura mi penetra nelle ossa come una febbre. C'è qualcosa di sbagliato qui, qualcosa di tutto storto.

Scappo, penso, torno di corsa indietro e qui non torno mai più. Solo che dietro di me, nell'oscurità crescente sento un respirare bavoso e uno sbattere di passi. La cosa nel bosco è ora la cosa nel vialetto. Ce l'ho alle spalle. Se mi giro, la sua vista mi strapperà dalla mente il raziocinio in un colpo secco come uno schiaffo improvviso. Qualcosa con gli occhi rossi, qualcosa di ciondolante e famelico.

La casa è la mia sola speranza di salvezza.

I cespugli lungo i bordi ghermiscono come mani, le foglie sembrano facce sardoniche, vedo occhi che ammiccano e bocche che sorridono. Sotto di me ci sono le finestre nere della casa e so che non c'è luce, cercherò di accendere la lampada con le mani tremanti finché qualcosa sbucherà e mi prenderà per il polso e mi trascinerà con sé nel buio. Ora sono a tre quarti della strada. Vedo le traversine che vanno al lago e vedo una zattera nell'acqua. Vedo anche una forma oblunga posata nel punto dove la sterrata finisce davanti al gradino della veranda. Cosa può essere?

Altri due o tre passi e lo so. E' una bara, quella che ho costruito per mia madre, anche se lei è stata bruciata prima, appena esalato l'ultimo respiro. Poi abbiamo sepolto la

bara vuota, dietro la casa, tutti insieme, piangendo. E' la bara di mamma ed è posta su un fianco con il coperchio parzialmente aperto, abbastanza perché possa vedere che è vuota.

Credo di aver voglia di gridare. Credo di voler tornare indietro...correrò i miei rischi con la cosa che mi sta dietro. Ma prima che possa muovermi, la porta di Sara Laughs si apre e nell'oscurità crescente salta fuori una figura orribile. E' umana questa figura, eppure non lo è. E' una cosa bianca e spiegazzata e solleva braccia informi. Non c'è faccia dove dovrebbe esserci eppure strilla. La riconosco, è mamma. Non è riuscita a fuggire dal lenzuolo in cui era avvolta quando l'hanno bruciata. Ci è rimasta impigliata. E come è spaventosamente svelta questa creatura! Sfreccia attraverso la veranda verso la sterrata. E' rimasta in attesa in tutti i sogni in cui ero paralizzato e ora che sono finalmente riuscito a scendere mi prenderà. Urlerò quando mi avvolgerà nelle sue braccia, urlerò quando sentirò l'odore delle sue carni marcescenti e brulicanti e vedrò i suoi occhi sbarrati. Urlerò...ma non c'è nessuno a udirmi quaggiù. Sono qui e questa volta non andrò più via.

Che succede? E' Johanna che si è svegliata terrorizzata ed è venuta nella mia camera e io sono in un angolo della stanza, per terra, urlante. Sulla mia mano un taglio non profondo mi attraversa il dorso, partendo da appena sotto le nocche." 28 Giugno 1957



## Johanna Noonan

Professione: Levatrice

Tarocco Dominante: La Temperanza

Età: 26 (1931)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	5	5	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	4	2	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	4	4	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
3	14	4	4
Attacchi			
Ascia	T+1		
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

**Abilità:** Armi da fuoco, Pronto Soccorso, Uso -Fucile-, Erboristeria, Medicina, Uso -ascia-

**Caratteristiche per abilità:** Destrezza + Intuito + Memoria

**Equipaggiamento:** Scure a una mano, cinghie, kit di pronto soccorso contenente erbe, bende e sali, fiammiferi.

**Denaro:** Attualmente 213 Dollari Confederati. Amministra lo stipendio dei due fratelli maggiori e lo spende per il cibo e vestiti della famiglia. Quello che riesce a risparmiare lo conserva nel reggiseno come fondo emergenze.

**Storia e Vita:** Johanna Noonan, affettuosamente chiamata Jo, dopo la morte della madre nel 1955, è la matriarca della famiglia. E' lei che si occupa della casa e di amministrare i soldi, cosa che fa in modo oculato e saggio. Dalla madre, levatrice, ha anche imparato a

riconoscere le erbe che curano e quelle che possono uccidere, oltre che a far nascere i bambini e curare piccole ferite. Tuttavia dopo il 1944 questa professione ha subito alcune piccole modifiche: la partoriente viene solitamente legata al letto con delle robuste cinghie e Jo porta sempre con sé una scure nel caso dovesse fare a pezzi il neonato nato morto. Come pagamento riceve solitamente beni di prima necessità.

Il 12 agosto 1956 aiutò la cognata Sue per la nascita del suo primo figlio. Essendo una levatrice esperta si rese conto immediatamente che qualcosa non andava e mandò subito i fratelli a chiamare il dottore, portandolo di peso se necessario. Nonostante gli sforzi del medico e di Johanna non ci fu nulla da fare e Sue venne decapitata e bruciata insieme alla sua bambina.

E' una bella ragazza dai capelli scuri, luminosi occhi azzurri e labbra carnose. Equilibrata e tranquilla, preferisce la compagnia dei suoi fratelli a quella degli estranei, pur rimanendo sempre cortese e gentile con tutti. Si sente ancora in colpa per la morte della cognata e della nipote anche se è consapevole che non avrebbe potuto fare di più.

*"Mamma queste cosa sono?"*

*Fa vedere...uh queste sono felci mangerecce tesoro, sono buonissime, vai a prenderne altre e ricordati dove le hai trovate, un po' di verdura in più fa sempre comodo*

*E questa?*

*Questa è pericolosa piccola, le radici sono velenose. Puoi ammazzarci un uomo con questa, ricordatelo!" 5 luglio 1938*

*"Devi fare un ultimo sforzo, spingi!"*

*AAAAAHHHHHH*

*Ecco ci siamo, la testa è fuori e...mi dispiace Betty, mi dispiace così tanto...*

*Cosa? COSA? Che c'è?*

*Mi dispiace tanto Betty...*

*E alzo la scure su quella bocca senza denti che si spalanca, su quegli occhi bianchi e morti, mentre il cordone ombelicale è ancora legato alla povera donna che urla il nome di quello che sarebbe dovuto essere il suo primo figlio." 23 Maggio 1954*

Professione: Cacciatrice

Tarocco Dominante: L'Eremita

Età: 26 (1931)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	4	5	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
1	3	2	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	3	4	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
3	14	4	4
Attacchi			
Balestra	P+1	Coltello a serramanico	To
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 18			

**Abilità:** Armi da fuoco, Cacciare, Erboristeria, Pescare, Pronto Soccorso 1(4), Uso -balestra-, Uso -pugnale-

**Caratteristiche per abilità:** Intuito + Coordinazione + Mira

**Equipaggiamento:** Balestra con 20 dardi, coltello a serramanico, kit da pesca (50 mt di lenza, 4 ami, rocchetto di sughero), borsa di erbe mediche (calendula, anice, digitale, vilburno), zaino.

**Denaro:** Nessuno.

**Storia e Vita:** Unica figlia femmina della tribù Noonan, è cresciuta in mezzo all'affetto della madre e all'allegro trambusto dei fratelli. Forse un po' troppo trambusto. Per questo Arleen cominciò fin da piccola a rifugiarsi nelle macchie boschive e nelle praterie

dei dintorni, prima accompagnata dalla madre che le insegnò a riconoscere le erbe che curano e quelle che uccidono, poi da sola, potendo finalmente assaporare il silenzio e la quiete della natura, senza fratelli litigiosi e iperattivi che le saltavano intorno.

Durante i suoi vagabondaggi nei boschi ebbe uno spiacevole incontro con un orso, sebbene non estremamente pericoloso, ma che convinse subito il padre a insegnare alla bambina a difendersi in caso di pericolo. Non passò molto tempo prima che Arleen tornasse a casa con un coniglio per la cena o un tacchino paffuto. Promossa immediatamente a cacciatrice di casa, ottenuta anche l'ammirazione dei fratelli che hanno ormai smesso di trattarla come un cucciolo da proteggere, spesso esce dai confini cittadini per passare intere giornate immersa nella natura e portare un po' di carne alla famiglia.

E' una bella ragazza dai capelli scuri, luminosi occhi azzurri e labbra carnose. Silenziosa e sospettosa verso gli estranei, non ama perdersi in futili discorsi ma preferisce arrivare direttamente al sodo.

*"Mi ricordo dell'orso. Ma ero piccola, per un attimo non mi era sembrato solo un orso, ma qualcosa di più potente, di più antico. Nella pelliccia lucida e scura aveva foglie e lappole impigliate, nella zampa teneva un ramo quasi completamente scortecciato. Era rimasto a quattro zampe per un momento appena sbucato fuori dal bosco ma poi si era alzato su quelle posteriori. Mi scrutò con gli occhi neri e profondi. Il suo muso bruno annusò l'aria, poi alzò il ramo spezzato e se lo portò alla bocca. Il muso s'increspò all'indietro a mostrare una fila di enormi denti macchiati di verde. Succhiò l'estremità del suo ramo e poi con precisa intenzione, vi giuro mi ha guardato e l'ha fatto apposta, serrò i denti sul legno e lo spaccò in due. Voleva dirmi che quello era il rumore che avrebbe fatto il mio braccio, se lo avesse addentato. Sarei dovuta scappare a gambe levate. Ma non lo feci, non subito. Raccolsi una pietra. Ero calma. La lanciai con tutta la forza che avevo e lo colpì. Non lo ferì ma lo spaventai. No, non era spaventato, era perplesso. Poi cominciai a correre." 18 Maggio 1948*

Professione: Fabbro

Tarocco Dominante: La Ruota della Fortuna

Età: 23 (1934)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	5	4	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	2	4	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	5	5	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	14	4	4
Attacchi			
Martello da Fabbro	B+1		
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

**Abilità:** Artigianato Fabbro, Guidare -quattro ruote-, Scassinare serrature, Suonare Chitarra, Uso -fucile-, Uso -Mazza-

**Caratteristiche per abilità:** Destrezza + Forza + Creatività

**Equipaggiamento:** martello da fabbro, ferro di cavallo portafortuna, custodia in cuoio con grimaldelli, chitarra Levin Parlor del '29, tanica d'acqua 4 lt, zaino.

**Denaro:** Nessuno.

**Storia e Vita:** Nella famiglia Noonan la nascita dei due gemelli Austin e Matt portò con sé un po' di preoccupazione. Nacquero infatti con un discreto anticipo, magrolini e fragili. Si può quindi facilmente immaginare come venne accolto Austin, quando a soli tredici anni, informò la famiglia che sarebbe diventato fabbro. I fratelli risero fino alle

lacrime e Mary si preoccupò moltissimo, temendo per la salute del figlio, ma tutti si dovettero ricredere quando in uno dei suoi soliti impeti di ottimismo in poco tempo riuscì non solo a farsi prendere come apprendista dal vecchio Jeremiah ma anche a sollevare un martello! Ora Austin è un ragazzo ben impostato con braccia possenti delle cui parole pochi uomini si arrischiano a deridere, ma, a causa di uno spiacevole incidente con il cane dei vicini, è terrorizzato alla vista di quegli infidi quadrupedi.

Forte e di bell'aspetto ha un carattere ambivalente, quando è nei periodi buoni ha ottime idee e le mette in pratica con vivacità e passione ma ogni tanto, nei periodi cattivi, si autoconvince di essere destinato a fallimento certo e niente, neanche la sua famiglia, sembra riuscire a smuoverlo da questi pensieri.

*"Mamma. Papà.*

*Sì Austin?*

*Io voglio fare il fabbro!*

*Ehm...voi smettetela di ridere ragazzi...Austin senti...*

*Io farò il fabbro! Ci riuscirò!" 16 Febbraio 1947*

*"Sono riuscito a fare quello che volevo. Sono diventato quello che volevo. Eppure sento che c'è qualcosa che non va. E io sono un fallito. Papà alla mia età aveva già quattro figli e un buon lavoro.*

*Beh c'è stato il giorno dei tre soli in mezzo.*

*Ah grazie Matt adesso mi ha ricordato che non posso nemmeno spararmi in testa. Meno male che ci sei" 4 luglio 1951*

Professione: Meccanico

Tarocco Dominante: La Temperanza

Età: 23 (1934)

Pregi: Amato, Dinocolato, Saper Mentire

Difetti: Familiare a carico, Fumatore, Curioso, Brutta cicatrice

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	4	4	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	2	4	6
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
5	5	3	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	14	4	4
Attacchi			
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 17			

**Abilità:** Artigianato Meccanico, Borseggiare, Guidare -quattro ruote-, Raggiare, Uso -fucile-

**Caratteristiche per abilità:** Destrezza + Socievolezza + Memoria

**Equipaggiamento:** fiammiferi, Kit meccanico, pacchetto di sigarette, 1 lt benzina, torcia, carne secca (10 porzioni), zainetto.

**Denaro:** 213 dollari confederati. E' lui che amministra oculatamente gli stipendi dei fratelli e si occupa delle spese.

**Storia e Vita:** Nato prematuro insieme al suo gemello Austin, non ha sviluppato la forza che contraddistingue il fratello fabbro, ma è rimasto dinocolato e gracile così come era stato previsto visto le modalità della sua venuta al mondo. Tuttavia

l'impossibilità di concentrarsi su lavori manuali pesanti ha affinato le sue capacità in altri campi. Quando da piccolo un vicino di casa, vedendolo seduto tutto ossa e occhioni su un gradino della veranda, lo invitò ad aiutarlo nel tentativo di sistemare una vecchia Buick 8, Matt fu felicissimo. Quello che il vicino non sospettò mai è che il bambino aveva deliberatamente rifiutato le richieste dei fratelli di giocare con loro per poi muoverlo a compassione con il suo sguardo derelitto e provare a fare quello che lo attirava così tanto: il meccanico. Una volta cresciuto ha cercato un'officina in cui fare da apprendista e il proprietario si è subito accorto che, nonostante la sua scarsa prestanza fisica non solo i suoi lavori sono sempre soddisfacenti, ma che grazie alla sua gentilezza e parlantina Matt riesce a fregare i clienti senza che questi neanche se ne rendano conto.

Matt ha un carattere tranquillo e gentile ma preferisce la compagnia dei suoi fratelli a quella degli estranei, con cui però si trova spesso a parlare essendo lui che amministra gli stipendi di casa, mercanteggiando praticamente con chiunque per limitare le spese.

*"Quanto costano quelle?"*

*2 Dollari l'una*

*Ma guardi che sono ammaccate...la scritta è quasi del tutto scomparsa...ma da quanto tempo ce le ha qui?*

*Quello è un nuovo carico le assicuro...mio nipote doveva buttare via quelle vecchie ma...*

*Mi sa che ne ha dimenticate alcune, gliele prendo io per un dollaro l'una. Tanto le dovrebbe buttare via e a me servono per il cane...*

*Andato!*

*Matt ti prego dimmi che non le hai ammaccate e cancellate tu.*

*Certo Austin, bisogna risparmiare.*

*Non abbiamo nemmeno un cane...sigh...." 3 dicembre 1952*



Professione: Bounty Hunter

Tarocco Dominante: La Torre

Età: 21 (1936)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	4	5	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	4	4	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
5	2	4	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
4	14	4	3
Attacchi			
Machete	T+1		
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 17			

**Abilità:** Armi da fuoco, Uso -fucile-, Uso -spada-, Interrogare, Legge, Guidare -quattro ruote-

**Caratteristiche per abilità:** Intuito + Forza + Percezione

**Equipaggiamento:** machete, manette, corde.

**Denaro:** 86 Dollari Confederati.

**Storia e Vita:** John è il gemello di Sid ed è come lui un Bounty Hunter. Ma non per sua scelta: è stato infatti trascinato in quest'impresa dal fratello, che ha addirittura presentato richiesta per lui dal Giudice per l'ottenimento della patente senza che John ne sapesse nulla. Lui lo ha comunque seguito principalmente per evitare che lo scapestrato fratello finisca per farsi ammazzare e anche perché è fondamentale

convinto che qualsiasi cosa faccia, che sia falegname, cacciatore, sarto o dottore, farà comunque schifo quindi o una o l'altra è indifferente.

Nonostante siano gemelli non si assomigliano né nel carattere né nella fisionomia: John non è infatti dinoccolato come Sid ma assomiglia più a Jack, pur non essendo così massiccio, e il suo carattere è più introverso e meno passionale del gemello.

Quando si tratta di recuperare un fuggitivo è lui che si occupa del lavoro "noioso" (come lo definisce Sid), ovvero investigare, l'interrogare i parenti e gli amici del fuggiasco, parlare con lo sceriffo e i suoi vice. Nonostante quello che John pensa di se stesso questo lavoro gli riesce molto bene.

Ha seguito il resto della famiglia nel TR-90 senza particolari aspettative, se non quello di essere divorato dai morti durante il tragitto.

*"Perché non vuoi più lanciare John?*

*Perché tanto faccio schifo.*

*Non è vero, e lo sai, è una questione di allenamento.*

*Pfui...vado a vedere se la mamma ha bisogno di aiuto" 14 luglio 1945*

*"Quindi lei non lo vede da tre giorni giusto?*

*Esatto, quello stronzo è scappato via e mi ha mollata qui da sola come se fossi una puttana qualunque!*

*Mmm...e quindi perché ha apparecchiato per due di là?*

*..." 25 giugno 1956*

Professione: Bounty Hunter

Tarocco Dominante: Il Mondo

Età: 21 (1936)

Pregi: Amato

Difetti: Familiare a carico

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	3	3	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
5	4	4	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
3	14	4	4
Attacchi			
Revolver Colt	P+2	Ascia	T+1
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 17			

**Abilità:** Armi da fuoco, Uso -pistola-, Uso -Ascia-, Pronto Soccorso, Guidare -quattro ruote-

**Caratteristiche per abilità:** Coordinazione + Forza + Mira

**Equipaggiamento:** Pistola Revolver Colt 45 del 1835, sulla cui canna è incisa la scritta "non timebo mala", 6 pallottole numerate, ascia. Questa pistola, se viene utilizzata con le pallottole numerate che le appartengono, è in grado di uccidere *definitivamente* qualsiasi cosa, se colpisce testa o cuore.

**Denaro:** 20 Dollari Confederati.

**Storia e Vita:** Sid è, insieme al suo gemello John, un Bounty Hunter, un cacciatore di taglie, ovvero chi, con una patente rilasciata dal Giudice, caccia le persone che, dopo aver

versato la cauzione, si sono date alla macchia per non presentarsi alla data stabilita in Tribunale. Nel caso riescano a riportare il fuggiasco, riceve come ricompensa la cauzione versata dal fuggitivo stesso.

Alto e dinoccolato, non possiede la forza dei fratelli maggiori, più maturi e saggi, ed è uno scavezzacollo, desideroso di mettere il naso in ogni tipo di situazione che lo scaraventi al centro dell'azione, insomma è un vero patito del pericolo. Ed è per questo che, appena maggiorenne, ha comprato una Colt usata con una strana scritta (il venditore gliel'ha venduta a metà prezzo per "l'immonda incisione cattolica") e ha fatto richiesta per la patente da cacciatore. Finora, con sua grande amarezza, si è sempre trovato a dover recuperare banali criminali, scappati come degli idioti. Sogna comunque un giorno di poter catturare un pericoloso assassino dopo un inseguimento rocambolesco e mozzafiato.

Ha scelto di seguire i fratelli al TR-90 a malincuore, temendo che il piccolo paese non gli possa riservare abbastanza emozioni, ma come suo solito, riuscirà sicuramente a trovare qualcosa da fare.

*"PEW! PEW! PEW! Muori sporca carcassa!*

*Ma Sid, perché la devo sempre fare io la carcassa...*

*PEW! Zitto e muori di nuovo schifoso morto non morto! PEW!*

*..." 12 Ottobre 1945*

*"Ma questo non può essere scappato solo per aver ferito un vicino...*

*Sid la cauzione è 200 Dollari, non è che può essere così pericoloso.*

*Ma forse l'ha solo ferito perché non ha avuto tempo, magari è un serial killer che tortura e uccide le sue vittime e...*

*Sid, ti prego...*

*...magari è scappato verso New Orleans, nelle paludi, dovremo inseguirlo, ti immagini le paludi?*

*...sigh..." 28 giugno 1956*

## Ambientazione

### Il TR-90

L'avventura inizia il 5 Luglio del 1957 (venerdì) nel TR-90. Tale paese è talmente inerpicato nei boschi sud-orientali del Mississippi da non essere stato nemmeno mai effettivamente compreso in una giurisdizione, ma è sperduto in una zona demaniale indicata sulle carte dello stato come TR-90 o genericamente chiamato Dark Score, dal nome del lago su cui sorge.

I personaggi conoscono la zona di nome solo perché il loro padre aveva espresso l'eventuale possibilità di trasferirci per avere migliori opportunità di lavoro.

Era Sara che cominciava a chiamarlo alla casa. Con la sua morte tale opzione non è più stata considerata.

Per arrivarci esiste un'unica strada: la Route 55, la vecchia County Road. Il viaggio da Jackson al TR-90 con i tre camion blindati dura circa quattro ore ed è solitamente tranquillo.

Circa un miglio prima del paese vero e proprio c'è un'enorme palizzata di tronchi, alta più di tre metri circondata da un fossato irto di pali acuminati disposti incrociati in modo da fornire un'ulteriore difesa contro le carcasse. La palizzata cinge l'intero paese e percorre i confini orientali del lago, tenendo lontano tutte le carcasse più stupide (nota: morti superiori potrebbe entrare arrampicandosi sugli alberi e saltandola).



Il confine è appositamente lontano dal centro abitato, che conta poco più di 300 abitanti. Le Carcasse sono comunque rare non avendo nulla intorno, neanche negli anni precedenti al giorno dei Tre Soli.

Qui come dappertutto i ranger (8) si occupano a turnazione di controllare questi confini (non quelli del lago che vengono considerati sicuri, oltre di esso ci sono infatti circa 35000 ettari di boschi, prati e basta) e di aprire i cancelli per i camion blindati, che una volta al mese trasportano il legname, necessario per il mantenimento di analoghe palizzate a Jackson e la costruzione o riparazione delle case. Fornisce all'emporio e al garage beni come armi, carburante, cibo, stoffe, soda caustica per la cartiera e persino qualche copia di PlayHunter!

Al fianco di ogni cancello c'è una torre di avvistamento alta circa tre piani, in cui un Ranger monta la guardia, in contatto radio con la base e che ha l'obbligo di mantenere la posizione per sei ore dopodiché viene sostituito da un collega. Le torri sono dotate di tutto quello che serve per sopravvivere anche se totalmente isolati (acqua, cibo, un letto, armi) e ha un generatore e un grosso faro elettrico orientabile per illuminare zone sospette durante la notte. Il Ranger nella torre ha l'obbligo di chiamare la base in caso di avvistamento per informare della presenza di individui sospetti. Spesso viene richiesto di catturare carcasse "vive", ovvero non smembrate, da utilizzare per il tiro alla carcassa. Se un morto è libero nel territorio interno alle palizzate all'ufficio dello Sceriffo verrà azionata una sirena che indicherà ai cittadini che non possono combattere di chiudersi in casa fino al cessato pericolo. Se viene avvistata al di fuori del confine verranno azionate le sirene della torre (che hanno un suono diverso) per indicare ai taglialegna o chiunque si trovi fuori per qualche ragione (manutenzione della palizzata o del fossato) di rientrare rapidamente o di cominciare la caccia.

Il TR-90 è l'ultima zona prima della Luisiana, dove si trova la città di New Orleans. Sebbene per arrivarci sia necessario superare diverse miglia di paludi, il rischio di fuga degli schiavi, se vengono portati all'esterno delle palizzate, in mezzo a ettari e ettari di boschi disabitati, è molto alto. Per questo i taglialegna sono comuni cittadini bianchi e non schiavi, che sono invece utilizzati nelle piantagioni della pianura. Gli unici neri presenti sono i servi della magione di Devore e quelli della cartiera. Nessuno di loro tenta la fuga.

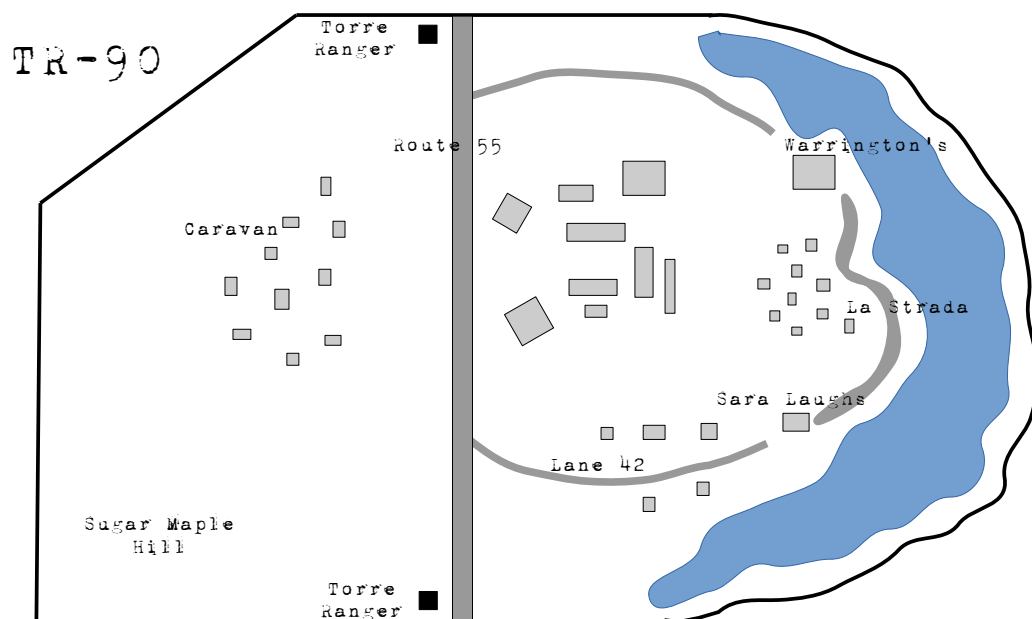
Il TR-90 aveva pesantemente subito la recessione degli anni '30, (la segheria Warrington che dava lavoro a quasi tutti gli abitanti è infatti fallita nel 1933) ed è sempre stato un paese fondamentalmente povero: qui non si passava da periodi di vacca grassa e

vacca magra, qui si oscillava tra quella magra e quella pelle e ossa. E' quindi importante capire come gli abitanti vedano Devore come una specie di salvatore che ha permesso alla regione di sopravvivere, soprattutto dopo il disastro del '44.

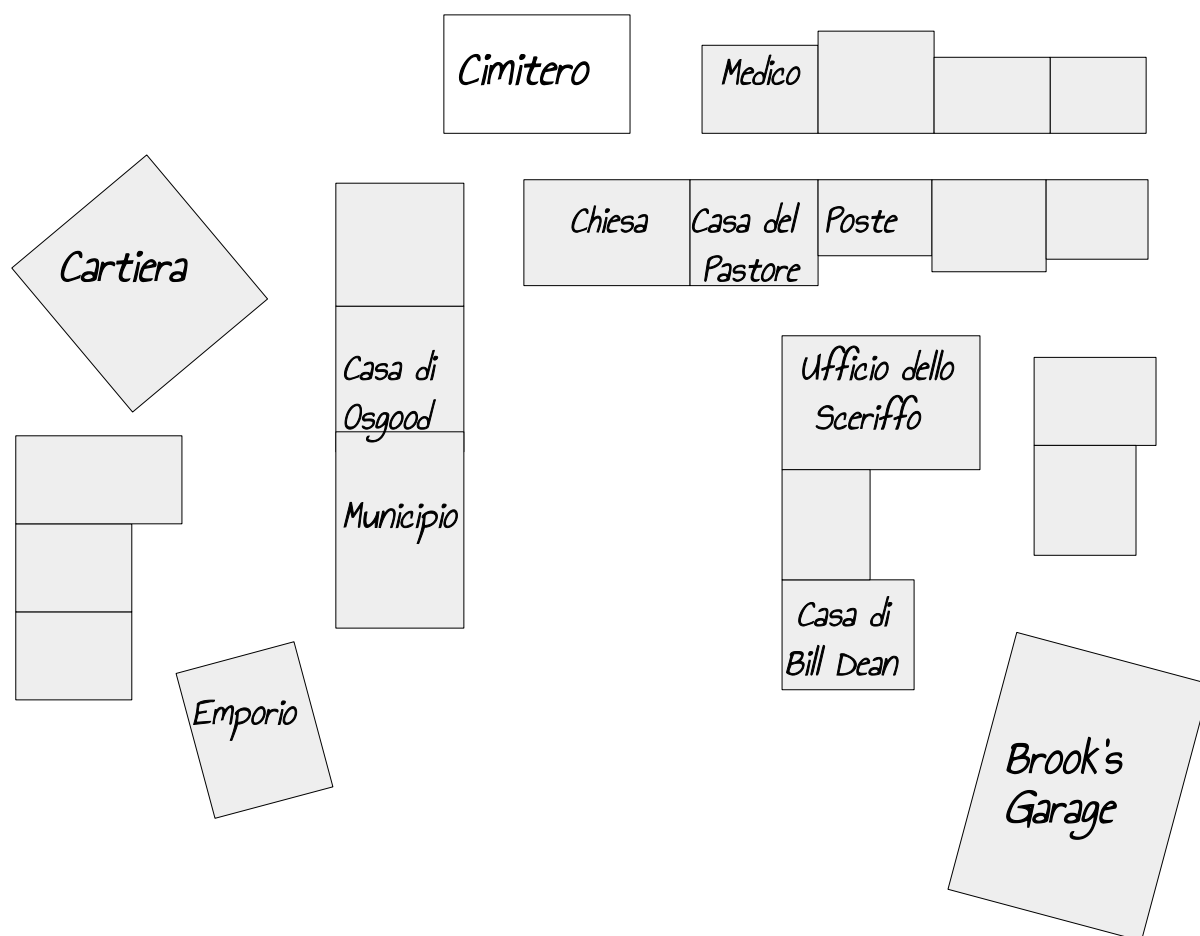
I personaggi conoscono Max Devore di fama: ricchissimo proprietario di industrie belliche e latifondi, si dice sia stato il uno dei grandi del Klan, finché non si è ritirato nel TR-90 per non meglio specificati motivi di salute.

La paga media dei taglialegna è di circa 600 dollari confederati per cui molti dei forestieri che sono venuti qui dopo un pericoloso viaggio avendo perso tutto a causa di attacchi dei morti o disastri nelle zone limitrofe del Mississippi o dell'Arkansas, abitano nel campo dei caravan con le loro numerose famiglie e stanno costruendo le loro case nel tempo libero. Pur essendo parte del TR le persone che abitano in questo campo non vengono veramente considerati parte della comunità locale, che all'inizio li guarda spesso con sospetto e continuerà comunque a considerarli forestieri.

Mike non sa di ricevere una paga più alta rispetto agli altri taglialegna, per volere di Max Devore che lo vuole trattenere nel TR-90 sotto l'influenza di Sara.



## Panoramica della Piazza



---

### Route 55

---

## Lakeview General Store

La prima costruzione che si nota a sinistra arrivando da nord sulla Route 55 è il Lakeview General Store, gestito da Buddy Jellison, che vende un po' di tutto e sulla cui veranda staziona praticamente sempre un vecchietto dall'aria sorrionna, con un bastone dal pomo dorato e un binocolo al collo, Royce Merrill. Il locale non è propriamente pulito, i pannelli di legno delle pareti sono bisunti e vi sono incollati una serie di adesivi da paraurti e poster pubblicitari che sono l'idea che Buddy ha di decorazione. Al soffitto pendono strisce di carne moschicida, tutte generosamente costellate di insetti, alcuni dei



quali lottano ancora debolmente per staccarsi. Numerosi scaffali, barattoli e sacchi riempiono la stanza, mentre dietro il balcone è possibile vedere numerosi pezzi di carne e insaccati.



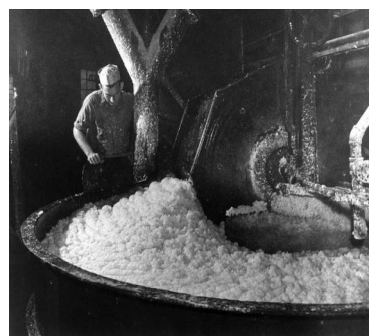
### */ Caravan*

Al di là della strada si trova un largo prato con casupole in costruzione e dei vecchi caravan, nulla più che furgoncini o carri riciclati in case con l'aggiunta di pannelli di legno e tende. Dai panni stesi e il vociare dei bambini si capisce che

queste roulotte nonostante siano vecchie e cadenti, vengono utilizzate come case, forse un ricordo della grande depressione. Più o meno ogni caravan ha vicino un piccolo orto le cui verdure vengono scambiate all'emporio con altri beni. Qui si trova il piccolo trailer di Mary Devore, molto vecchio e decorato in modo semplice e confortevole. Posta parallelamente alla strada, ha sul lato destro un orto ben curato. Di fronte all'ingresso si possono notare durante il giorno dei giocattoli di legno, dono del nonno, sparsi sul prato. A sinistra della roulotte c'è un grande tavolo da picnic, utilizzato nelle giornate di bel tempo.

### *La Cartiera*

La cartiera è un grande capannone in legno all'interno della quale vengono portati i tronchi più piccoli che non sono adeguati per la vendita come legname, che vengono segati in piccoli pezzi. Vengono poi inseriti in un boiler cui viene aggiunta soda caustica per produrre la polpa di legno, che viene quindi posta in un grande macchinario adibito a mescolatore. Una piccola pressa trasforma la polpa in fogli di carta grezzi.



Attualmente questa cartiera, pur molto piccola, è l'unica in Mississippi che produce carta dal legno, più resistente di quella usualmente prodotta dal cotone. Inoltre lo scarto più scuro viene utilizzato per produrre fogli più leggeri adatti ai giornali. Devore ha

abilmente sfruttato la totale assenza di concorrenti (la maggior parte della produzione prima del '44 era monopolizzata dagli stati del nord) per avviare quest'impresa che si sta dimostrando assai remunerativa. Essendo la cartiera un ambiente di lavoro pericoloso a causa dell'utilizzo di **soda caustica ad alte concentrazioni** (conservata in barili all'interno della struttura stessa) che può provocare gravi ustioni e dalle esalazioni prodotte dallo zolfo, anch'esso necessario per il processo, qui vengono utilizzati schiavi, saldamente legati per la caviglia ai macchinari cui sono assegnati. Controllati da due guardie e un custode, essi vengono riportati alla fine di ogni massacrante turno di lavoro alla magione di Devore.

## *Municipio*

Sulla sinistra della piazza c'è un grande edificio in puro stile Dixie, con balcone a mezza facciata e colonne di legno intagliate. L'ingresso è molto bello ed elegante con due grandi scale bianche che portano al piano superiore, e ci sono due grandi stanze utilizzate come uffici per la segreteria e dove si trovano tutti i registri. A differenza dello studio del sindaco, che si trova di sopra ed è pieno di librerie, che appartenevano al precedente proprietario della casa, Warrington, gli ambienti al piano inferiore sono spogli, con una sola scrivania per il segretario, alcuni tavoli pieni di scartoffie e due grandi mobili con serrandina e cassetti per archiviare i certificati di nascita e morte, nonché i registri dei vari censimenti tenutisi ogni dieci anni prima del '44. Tutto viene mantenuto molto ordinatamente dal pignolo signor Bartleby, che possiede anche le chiavi del Municipio così come il Sindaco.

Negli archivi è presente il certificato di nascita di Harry Auster che riporta il nome da nubile della madre, Bridget Noonan (**Test Perquisire, Allegato b**). Sarà inoltre possibile se i giocatori lo vorranno, trovare i certificati di nascita e morte di tutti gli abitanti del paese (non quelli dei caravan che non sono originari del TR-90). Al piano superiore è possibile trovare il libro "I giorni del Dark Score" che narra la storia del TR-90 e in particolare di Sara Tidwell (**Allegato c**).

## *Casa di Osgood*

Lo sceriffo dovrebbe abitare nel suo ufficio per poter essere sempre vigile e pronto. Tuttavia Richard Osgood è riuscito a comperare la grande casa proprio di fianco al

municipio, anch'essa precedentemente di proprietà della famiglia Warrington, di cui condivide lo stile e lo sfarzo.

Questo è accaduto grazie alle bustarelle generosamente offerte da Max Devore negli ultimi anni per passare informazioni e i suoi altri servizi quali rapire uomini da dare in pasto a Lance.

### *Chiesa Evangelica del Bianco Salvatore*

La chiesa è una grande costruzione bianca e sormontata da una grande croce e un campanile appuntito. Funge anche da scuola per i bambini più piccoli, ovviamente di pura razza bianca certificata: la moglie del pastore è sempre felice di insegnare ai bambini come leggere da soli le teorie creazioniste e razziste.

### *Il Cimitero*

E' un tipico cimitero protestante con lapidi di pietra semplici e basse che, ovviamente, non viene più utilizzato dal Giorno dei Tre Soli. Tuttavia, essendo qui sepolti molti degli antenati delle famiglie più antiche della zona, le lapidi sono per la maggior parte pulite e con qualche fiore o candele accanto. Alcune invece sono in totale abbandono, coperte di sterpaglie e aghi di pino, segno che non ci sono più discendenti che possono, o vogliono, occuparsene. E' il caso della tomba delle ceneri di Normal Auster e del corpo di Reg Tidwell e Draper Finney.

### *Ufficio Postale*

L'ufficio postale si compone di una sola sala con un bancone, dietro al quale si trova la scrivania su cui è posto il telegrafo e una piccola pressa di metallo. Sulla finestra che dà sulla piazza sono attaccati diversi fogli che espongono i servizi con relativi prezzi, nonché diversi articoli di giornale.

Tra questi un ritaglio molto vecchio risalente al 1865 **Test Osservare+Intuito** (Allegato a)

### *Ufficio dello Sceriffo*

L'ufficio dello Sceriffo è costituito da due piani, al piano inferiore si trova una sala con due scrivanie contrapposte e la parete sul lato sinistro tappezzata da manifesti di ricercati e ritagli di giornale. Sono presenti anche le foto con i relativi nomi degli eroi caduti in servizio. Due celle con una brandina e un secchio ciascuna, occupano il fondo

della sala. La scala esterna conduce al piano superiore dove si trova l'ufficio e tecnicamente anche la casa dello sceriffo.

Qui potranno trovare alcune taglie (allegato e).

## Brook's Garage

Proseguendo sempre per la Route 55 c'è una specie di grande capannone di lamiera, che è un laboratorio meccanico. All'interno è presente una piccola fucina, un grosso armadio chiuso a chiave (**Test Scassinare -banale-**) contenente armi di vario genere e proiettili, scaffalature con cambi per le automobili e un grosso cric per sollevare gli automezzi. Qui vengono riparati e costruiti molti oggetti, anche armi, ed è gestito da Dickie Brooks. All'esterno del Garage si trovano vari automezzi tra cui un furgone Van Ford del 1926.

**Nota:** Dickie si accorgerà dell'assenza di armi o proiettili che lui conserva in modo ordinato, controllando, e contando, ogni mattina all'apertura. Tuttavia sarà più che disposto a vendere ai giocatori ciò di cui avranno bisogno.

Colt 45	290\$	Fucile Winchester	520\$
Colt Navy 38	200\$	Colt M1911	320\$
Springfield M1903	600\$	Garand M1	700\$
Proiettili pistola/fucile	25 x 14\$	Proiettili shotgun	25 x 8\$

Sulla scaffalatura sarà possibile trovare i pezzi di ricambio per il furgoncino dietro il garage con un **Test Perquisire** (nel caso fallisse chiedendo a Dickie Brooks egli consegnerà i pezzi relativi a -usuale-).

-Banale-	Carburatore e spinterogeno riparabili e adattabili in 3gg
-Usuale-	Carburatore e spinterogeno riparabili e/o adattabili in 2gg
-Medio-	Carburatore e spinterogeno riparabili e/o adattabili in 1 g
-Difficile-	Carburatore e spinterogeno perfetti

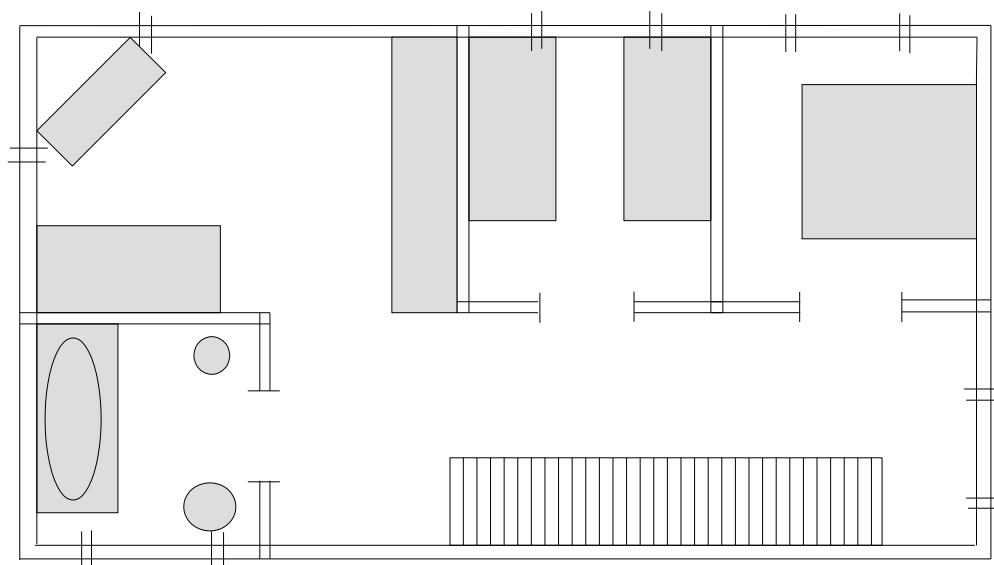
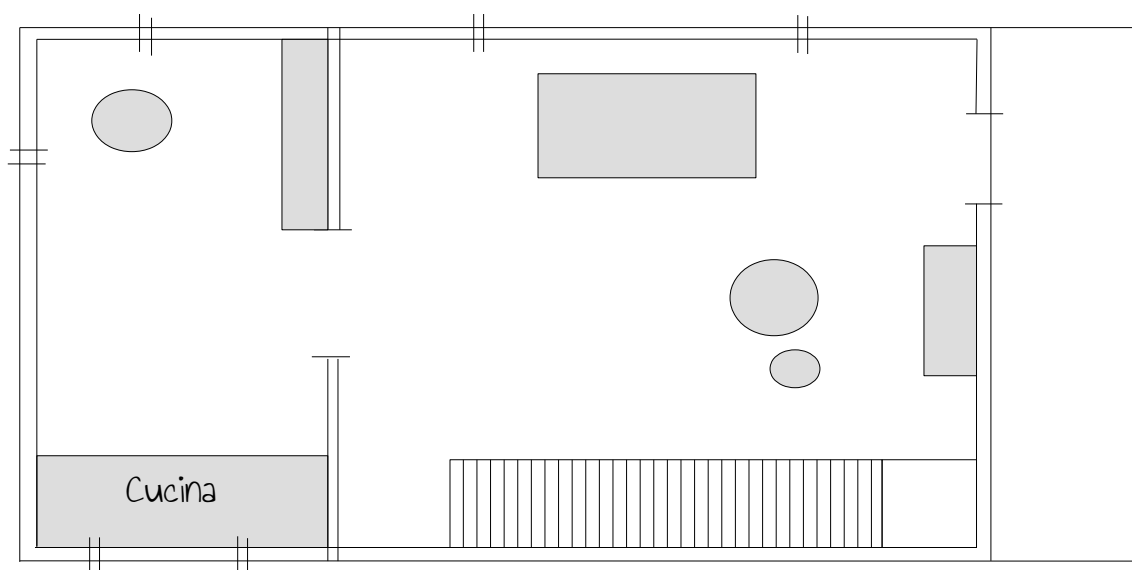
## Lane 42

Dopo il Garage si apre un bivio e sulla sinistra comincia una strada sterrata segnata da un cartello arrugginito come Lane 42. Proseguendo sulla sterrata, si aprono altri

sentieri, ma a parte uno dei primi, su cui si trova un cartello con la scritta Meserve, gli altri sono tutti ricoperti di sterpaglie e chiusi da vecchie catene. La sterrata termina di fronte ad cartello di legno con su scritto "SARA LAUGHS" e si trasforma in piccolo sentiero che porta alla casa.

## Sara Laughs

Sara Laughs è un imponente costruzione di tronchi alta due piani, ben tenuta. A destra si trova il pozzo, mentre alla sinistra si apre un sentiero molto ampio, quasi quanto un viale, ricoperto di erba e aghi di pino, che costeggia la sponda ovest del lago (la Strada).



La casa è costituita da due diverse sezioni costruite in anni diversi, all'ingresso è presente un'ampia veranda, tra le cui assi all'arrivo dei giocatori, sono cresciuti tre invadenti girasoli.

Nell'ampia sala è presente un bel tavolo di legno. Sulla sinistra della porta c'è un grande camino sopra il quale c'è, appesa al muro, la testa impagliata di un cervo. Davanti al camino un lenzuolo liso copre una polverosa poltrona verde e un tavolino con sopra un grammofono a manovella che sembra funzionante (non ci sono dischi).

Sotto la poltrona le assi possono essere sollevate. Nel piccolo nascondiglio sarà possibile trovare un buon numero di dischi per la maggior parte di musica blues nascosti dalla precedente proprietaria della casa e una collezione di articoli di giornali dove sono riportate notizie riferite a fiere e concerti del Mississippi di molti gruppi dixie e blues. Una pagina del giornale della contea del marzo 1901 riporta l'articolo sulla fiera nel TR-90 con la foto di Sara Tidwell che si trova nel libro "I Giorni del Dark Score". Sul retro è presente un editoriale che loda le attività delle Segherie Warrington e presenta una foto del proprietario e una foto che mostra dei lavoratori sorridenti. E' la squadra di Jarod Devore, con i suoi ragazzi di cui sono riportati i nomi nel trafiletto.

Sotto la scala che porta al piano superiore c'è una porta, che conduce alla cantina: le scale del seminterrato sono buie e intrise di umidità e la cantina è scavata nella terra, trattenuta da pannelli di legno sulle pareti. Vi è un forte odore di terra e muffa.

In cantina troveranno attrezzi quali **vanga**, zappa, rastrello, un telaio, un arcolaio e due enormi gufi di legno. Nel fascio brillante della lampada, gli occhi appaiono come luccicanti fedi nuziali intorno a grandi pupille nere, mentre le piume di legno sono più rovinate: dovevano essere del verde oscuro dei pini e arancioni e bianche sul ventre. Servono a tenere lontane le cornacchie, ma vanno spostati ogni tanto, perché quegli animali sono dannatamente intelligenti e si accorgono del trucco.

In fondo alla sala si trova la cucina con una stufa a legna, un piano di lavoro di legno massiccio, una credenza, di quelle molto vecchie con la chiave per gli sportelli destinati al cibo, e un piccolo tavolino proprio davanti alla vetrata. C'è anche una porta che dà all'esterno, alla cui sinistra c'è la legnaia, mentre le scalette partono dall'uscio per poi



curvare verso sinistra e arrivare direttamente al lago. Qui c'è una piccola banchina, cui è legata una zattera.

Al piano di sopra, appena salite le scale ci si troverà di fronte ad una camera matrimoniale e appena oltre, una con due letti a castello. Appena superata le due camere, si può vedere una stanza aperta con un altro letto a castello, un armadio spazioso e uno scrittoio chiuso a chiave. Nel bagno si trova una vasca di ghisa, un lavabo con sopra una caraffa e il vaso da notte.

Se cercheranno le chiavi dello scrittoio riusciranno ad aprirlo solo se gli verrà in mente di provare ad usare le chiavi della credenza altrimenti dovranno scassinarlo (**Test Scassinare -Usuale-**). All'interno troveranno vecchie lettere ricevute da Aubrey Bricker dai parenti di Shreveport e nient'altro.

Tutti gli oggetti della casa sono un po' impolverati, ma non sembra in stato di abbandono. Tutto è ordinato e al suo posto. Sara Laughs è stata costruita nel 1901, ma nel 1908 è stata affittata dai Briker di Monroe, che hanno aggiunto una nuova ala costituita dalla cucina e dalla parte del piano superiore del bagno e dello studio. In seguito alla morte del marito, boscaiolo, Audrey Briker è rimasta da sola nella casa fino alla morte avvenuta, probabilmente a causa di un aneurisma a 68 anni, nel Marzo del 1957. Risvegliatasi come larvalis è stata trovata sulla sua poltrona da Brenda Meserve, che la veniva a trovare tutti i giorni, e subito bruciata. Alla sua morte la casa è tornata a far parte delle proprietà libere della contea.

La morte di Audrey Briker è stata provocata da Sara.

## La Strada

Nel TR-90 il vero centro del paese non è la piazza, ma quella che viene semplicemente chiamata la Strada, dove la comunità si ritrova nelle giornate di bel tempo, camminando su e giù in gruppetti, ridendo e chiacchierando. Molti pescano i pesce gatto e le carpe che popolano il lago, portando con sé i loro figli.

La Strada parte da Sara Laughs e costeggia il lago come un lungo viale. Qualche metro più a nord del punto in cui finiscono le traversine della scaletta che porta da Sara Laughs alla banchina c'è una strana betulla: le foglie intorno al tronco screziato di nero

sono disposte in modo inquietante, assumendo la fisionomia di un volto nell'atto di fissare, se l'aria è perfettamente immobile, ma in un giorno di brezza potrebbe dare l'impressione di ridere, o di corruciarsi...o magari ringhiare. Dietro la betulla c'è un pino malato. Un ramo spoglio sporge protendendosi a nord, come un braccio smunto. Sembra quasi che una dama verde punti il dito verso nord sul sentiero, come la driade di qualche antica leggenda.



Proseguendo sulla Strada sulla destra si trova una spunzone grigio di una roccia. Pochi metri dopo comincia un ampio spazio aperto che scende ripido verso il lago chiamato Tidwell's Meadow. Qui al volgere del secolo emigrarono i Red-

Top Boys, che costruirono delle graziose casette bianche intorno ad un edificio più grande che avrebbe dovuto avere la funzione di chiesa, sala per riunioni, sala prove e locale per spettacoli. Nel 1901 però il clan emigrò e tutte le case vennero carbonizzate nei grandi incendi del 1912 che distrussero quella parte di bosco e anche i terreni a sud-est del lago. Oltre il Tidwell's Meadow la foresta riprende rigogliosa e nasconde, tra dossi e poggi verdeggianti di olmi e pini, almeno una decina di case di tronchi quasi tutte abitate dalle famiglie più antiche della zona. Alla fine della Strada si trova il Warrington's.

Lo spuntone di roccia grigia è il punto dove Sara Tidwell venne violentata e chiuse i suoi occhi per sempre. E' quello il punto indicato dalla Dama Verde ed è lì che lei e suo figlio Kito sono sepolti e avvicinarsi potrebbe provocare visioni ad un personaggio con un equilibrio mentale precario.

Tenete a mente dove è ambientata la campagna: dappertutto incombe l'oscurità della foresta, macchie e forre dove può celarsi qualsiasi dolore e miseria, da un piede amputato in un incidente di lavoro a un parto finito male e una giovane madre morta e risvegliata. Questa è gente senza elettricità, senza telefono, senza ospedale, gente che può confidare solo nell'aiuto del vicino e di un Dio sul quale qualcuno ha già cominciato



ad avere dei dubbi. Vivono nei boschi e nelle ombre dei boschi, ma nei pomeriggi di bel tempo scendono sulla sponda del lago. Vengono alla Strada e si guardano in faccia e ridono insieme e allora e solo allora puoi vedere il vero TR. Piccole esistenze che si consumano nell'oscurità e nient'altro.

## Il Warrington's

E' una costruzione in stile georgiano, bianca ed enorme, con un balcone a mezza facciata e persino una scuderia per i cavalli. Dalla struttura principale, sorta ai tempi della prima guerra mondiale come dependance estiva dei Warrington e poi modificata e ampliata da Devore, parte una lunga banchina che conduce ad un edificio molto più piccolo, proprio sul lago, una specie di gazebo. Dietro la casa è parcheggiato un furgone blindato pronto a partire le cui chiavi sono in mano a Rogette Devore.

L'ingresso della casa si apre su un salone bianco con delle scale arcuate alla Via col Vento che portano al piano superiore.

A sinistra dell'ingresso si trovano le stanze della servitù, con decine di letti vecchi e dimessi e materassi di paglia, dotati di catene, che però non



vengono utilizzate perché gli schiavi sembrano molto restii a tentare la fuga, e la stanza adibita a dormitorio per le guardie. Al piano superiore ci sono otto lussuose stanze (tra cui due bagni) disposte simmetricamente ai due lati della scala e finemente arredate. A destra si trovano le cucine, grandi e pulite, con un grande tavolo per la servitù.

In fondo a destra si apre la porta della cantina, anch'essa suddivisa in diverse stanze, alcune delle quali sono usate come magazzini ma una in particolare è chiusa a chiave (che è in possesso di Max). In questa stanza, con una piccola finestrella rettangolare su un lato (quello che dà sul retro della casa), c'è una grande gabbia, di quelle che si usano

per la Battle Royale. Dentro c'è il figlio defunto di Max Devore, Lance, che non è stato smembrato né utilizzato per il tiro alla carcassa, dietro suo ordine. Ormai è abbastanza decomposto ma ogni tanto gli viene dato del cibo: Devore nutre infatti il figlio con dei poveri lavoratori dei caravan di cui nessuno sentirebbe la mancanza e che vengono classificati come "fuggiti" dal TR-90 dal solerte sceriffo. Il poveretto, solitamente uno ogni mese o due, viene fatto sparire nei giorni coincidenti con la partenza dei camion per il legname e viene dato in pasto a Lance in una Battle Royale illegale in cui non vengono assegnate armi e la carcassa non è legata. Il ristretto circolo del Warrington's, composto dalle guardie, Max Devore, Rogette, lo sceriffo e il vicesceriffo Footman, assiste al combattimento divertendosi una sacco!

## Personaggi Non Giocanti

### Bill Dean (Custode)

*Aspetto:* alto e in carne, Bill Dean è un uomo di cinquant'anni con folti baffi grigi e capelli radi (n.1907).

*Storia e vita:* Bill Dean è figlio di Fred Dean, uno degli uomini più rispettati della comunità, che permise al TR-90 di superare senza particolari isterismi e perdite il Giorno del Giudizio. Il figlio ha preso il suo posto nel cuore degli abitanti della zona che lo rispettano e tengono in gran conto il suo giudizio.

*Carattere:* Bill, nonostante il suo aspetto solare e sempre cortese è roso dentro dall'ambivalenza tra devozione e disprezzo verso suo padre. Fred Dean è stato infatti, appena sedicenne, uno dei violentatori e assassini di Sara Tidwell e suo figlio. Per pagare la sua colpa Sara l'ha costretto ad annegare la sua figlietta, gemella di Bill, nel Dark Score Lake nel 1912. E' cosciente che il sangue che gli scorre nelle vene è maledetto e fa di tutto per combatterlo. Sara si nutre di lui come di tutti gli altri uomini del TR-90, ma Fred è l'unico capace di resistere ai suoi sussurri.

Non si avvicina mai, per nessun motivo, a Sara Laughs o al caravan di Kya Devore. Nel profondo del suo cuore ritiene che il debito di sangue vada pagato.

*Tarocco Dominante:* La Giustizia

### Brenda Meserve

E' una donna di circa sessantacinque anni, bassa e rotonda, dall'aspetto simpatico. Solida, gentile e allegramente volgare, è particolarmente appassionata di barzellette sporche. Brenda Meserve è la sarta del paese. Di indole gentile spesso passa qualche lavoretto a Mary Devore, per farle guadagnare qualcosa. E' comunque intimidita da Max e dai suoi scagnozzi quindi fa in modo che questo rimanga segreto.

*Tarocco Dominante:* Il Sole

### Buddy Jellison

E' un uomo di forse quarant'anni o forse settanta, straripante, alto oltre il metro e

novanta e sul quintale e mezzo, con una tenuta bianca da cuoco (l'emporio è anche macelleria/ rosticceria/bar) che di bianco non ha più niente e un grembiule tutto pieno di macchie. I capelli neri sono aggrovigliati sotto un cappello di carta chiazzato di qualcosa di indecifrabile che potrebbe essere sangue di manzo o succo di bacche. Nei folti baffi neri sono impigliati briciole di biscotti e pane. Inaspettatamente le mani e le unghie sono perfettamente pulite. Quest'uomo manca totalmente di grazia, umorismo e gioia di vivere.

Tarocco Dominante: La Torre

## Royce Merrill

E' un uomo di settant'anni ancora vispo e arzillo. Tiene sempre con sé il suo bastone dal pomo d'oro che viene consegnato dal sindaco al più anziano della comunità. Sornione e attento, è la maggior fonte di informazioni, sapientemente arricchite, del TR-90, che rivelerà più che volentieri. Cosa che Sara non apprezzerà.

Tarocco Dominante: Il Bagatto.

## Kenneth Ambruster (Pastore)

E' un uomo stempiato di quasi trent'anni, dall'aspetto avvizzito. Essendo l'unico in tutto il TR-90 in giacca, cravatta e collarino, è facile riconoscerlo come il pastore della Chiesa Evangelica del Bianco Salvatore. Kenneth è un fanatico religioso convinto che Dio gli parli ogni giorno. Stranamente che la voce che lui sente è roca e femminile.

Tarocco Dominante: Il Matto.

## George Footman (Vice-sceriffo)

*Aspetto:* capelli neri e occhi scuri, di bell'aspetto nel modo in cui certe donne trovano irresistibile, quelle donne che raramente chiamano la polizia quando a casa qualcosa si mette male, perché in un angolo recondito e sconsolato del cuore, sono convinte di meritare che a casa le cose vadano male. Indossa un vistoso orologio d'oro e una catena attorno al collo anch'essa d'oro. Un sopracciglio porta il segno di una vecchia ferita e le sue guance hanno il colorito che è tipico o di una sanguigna salute di ferro o di un profondo interesse per i distillati. L'impressione, quando lo si vede, è che sia in grado di

stenderti con un solo ceffone e poi sedertisi sopra per tenerti fermo.

**Carattere:** pur essendo vice-sceriffo del TR-90 funge più da guardia del corpo per lo sceriffo Osgood e Max Devore, che da poliziotto. Egoista e tendenzialmente cattivo, è disposto a fare qualsiasi cosa se adeguatamente ricompensato, ma non è comunque una palla di fuoco nel reparto cervello. Va spesso al Warrington's per vedere la Battle Royale, specialmente quella del seminterrato.

**Tarocco Dominante:** Il Diavolo

**Abilità:** Armi da fuoco 4 (6), Arrampicarsi 0(2), Ascoltare 2(5), Correre 2 (6), Guidare -quattro ruote- 2(5), Intrufolarsi 0(2), Interrogare 2(6), Lanciare 2 (6), Leggere 0(2), Mercanteggiare 0(1), Nuotare 2 (6), Orientamento 2 (5), Osservare 4 (6), Perquisire 3 (5), Persuadere 0(1), Rissa 4 (6), Seguire tracce 2 (5), Uso mitra 4(7), Uso -pistola- 4 (7)

**Equipaggiamento:** mitra Thompson, pistola Colt M1911, manette, proiettili

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
3	4	4	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	5	2	2
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
5	4	8	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	13	4	4
Attacchi			
Colt M1911	P+2	Thompson	P+2(3/5)
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 18			

## John Storrow (Sindaco)

John è un uomo di quarantatré anni alto e magro, con i capelli rossi e le lentiggini. Rampante e baldanzoso, spera di sfruttare la posizione raggiunta per scalare la gerarchia e diventare sindaco di una grande città come Jackson. Come ogni politico mente come se non ci fosse un domani. Se viene interrogato su qualcosa seppellisce

l'interlocutore sotto talmente tante chiacchiere da fargli dimenticare la domanda.

Ovviamente negli Stati confederati i politici non hanno il potere che invece è proprio del clan, ma la cosa che più conta per John Storrow è l'apparire e soprattutto ricevere un congruo stipendio, non ha un reale interesse per il potere. Ritiene che Mary Devore, adeguatamente vestita e istruita potrebbe diventare un'ottima First Lady per lui, ma non si metterebbe mai contro Max.

**Tarocco Dominante:** Le Stelle.

## Linda Briggs

A occuparsi dell'ufficio postale è Linda Briggs, una donna piccola, con un palloncino gonfio di capelli grigi intorno alla testa e occhi vivi dietro le spesse lenti degli occhiali.

Linda è anche l'orgogliosa direttrice/giornalista/tuttofare del settimanale locale: il *Dark Score News*, che altro non è che un foglio fronte/retro che contiene notizie come la ricetta della torta di mele, l'elogio del sermone della domenica del reverendo, il risultato della Battle Royale (quella legale) e titoli come "Un'altra carcassa abbattuta a Jackson dai nostri eroi!" La maggior parte delle notizie riferite alle zone fuori del TR derivano dalle lettere personali ricevute dagli abitanti stessi che raccontano poi gli avvenimenti alla Briggs.

**Tarocco Dominante:** Il Mondo.

## Mary Devore

**Aspetto:** Mary Devore è una giovane ragazza bionda di 21 anni snella e di bell'aspetto, con gli occhi azzurri, abbronzata ma con pesanti segni scuri sotto gli occhi, pelle grigia che vira al viola: segno indiscutibile della stanchezza e preoccupazione di una madre. La sua bambina si chiama Kyrá e nonostante sia una bellissima frugoletta di quattro anni, è anche piuttosto impegnativa.

**Storia e vita:** Mary Devore era Mary Stanchfield, non proprio del TR, ma dei paraggi, appena oltre il confine. Suo padre era boscaiolo, sua madre casalinga. Avevano avuto tre figli. Quando nel '48, Dave Stanchfield, ubriaco come al solito, si tranciò un piede con l'accetta e venne fatto a pezzi poco dopo appena risvegliato, la vedova cominciò a bere ancora di più. Morì affogata nel proprio vomito nel '50. La piccola venne quindi affidata

ad una zia che si trovava nel TR-90 in un caravan, mentre i fratelli maggiori, cacciatori di taglie, si spostarono nel Texas.

Come in una favola, la principessa Mary (povera ma bella) ha incontrato il suo principe a 16 anni. In questo caso il principe era Lance Devore (21 anni) un giovanotto dai capelli rossi, allampanato e balbuziente. L'incontro avvenne al Warrington's, mentre lui giocava a baseball. Il baseball è una benedizione per i Lance di questo mondo: quando sei al piatto con una mazza tra le mani, non ha importanza se sei allampanato. E meno che mai importa se tartagli. Un sguardo a quegli occhi azzurri che poi lei avrebbe passato alla loro figlia, e la guerra è finita senza che sia stato esploso un solo colpo: lui le appartiene come mai ragazzo è appartenuto a una ragazza.

Si sposarono verso la metà di settembre '52 e Mary mise al mondo una neonata sanissima nell'aprile del '53. A causa del mancato aiuto del padre di lui, contrario al matrimonio, i due ragazzi vivevano con la piccola nel trailer davanti al Lakeview General Store e non se la passavano tanto bene, ma Mary era felice.

Tuttavia nel '55, mentre Lance stava riparando il tetto del trailer, scoppiò un brutto temporale. Un fulmine colpì un albero lì vicino proprio mentre scendeva dalla scala per tornare dentro. Lance cadde, probabilmente per lo spavento, rompendosi il collo. Pochi minuti dopo Mary Devore urlava correndo con la bambina tra le braccia verso la base dei ranger, mentre suo marito si rialzava.

Il giorno dopo la morte di Lance, Max è andato da lei al caravan, con il suo bastone, zoppicando lentamente. Ansimava per la fatica e aveva l'aria stanca e Mary pensò di non aver mai visto un uomo così stanco. Le ricordò quel punto nella Bibbia dove c'è scritto che nei giorni della nostra tarda età diciamo che non ne traiamo alcun piacere. Il cuore le si aprì. Lui le prese la mano e disse *Non mi chiudere fuori*. E in quel momento Mary rivede Lance in lui, cominciò a piangere e gli disse che non l'avrebbe fatto. Gli ha lasciato passare molto tempo con la nipotina anche se ha sempre rifiutato di trasferirsi al Warrington's con lui e Rogette. Tuttavia negli ultimi mesi non ha potuto fare a meno di notare come il nonno guarda Kyra: come un lupo famelico. Da circa un mese si rifiuta, adducendo le scuse più svariate, di fargli vedere la piccola, provocando l'ira di Max Devore.

**Carattere.** Seppur provata da numerosi lutti e sofferenze, Mary Devore è una donna

solare e decisa, pronta a tutto per proteggere la sua bambina. Isolata dalla comunità per aver osato rifiutare qualcosa a Max Devore è alla disperata ricerca di qualsiasi tipo di aiuto.

**Tarocco Dominante:** Il Sole

**Abilità:** Ascoltare 4(7), Agronomia 4(6), Arrampicarsi 2(5), Artigianato -Cuoco- 6(7), Artigianato -Cucire- 6(7), Correre 2(5), Guidare -quattro ruote- 2(6), Intrufolarsi 0(2), Lanciare 0(1), Leggere e scrivere 2(4), Mercanteggiare 4 (7), Nuotare 2(5), Orientamento 2(6), Osservare 5 (7), Perquisire 0(2), Persuadere 4 (7), Rissa 0(2), Seguire tracce 0(2)

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	5	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
6	2	5	5
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	4	3	3
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
4	14	4	2
Attacchi			
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

## Max Devore

**Aspetto:** Max Devore è un vecchio scarnificato con le labbra livide e la pelle intorno agli occhi e agli angoli della bocca viola scuro, fa pensare alle spoglie rinvenute da un archeologo nella camera mortuaria di una piramide. Pochi ciuffetti di capelli bianchi si aggrappano ancora al cranio scaglioso: altri ciuffi gli spuntano dalle orecchie enormi che sembrano semi-liquefatte come sculture di cera abbandonate sotto il sole.

Ha sempre in mano un bastone di legno molto scuro. Le dita che lo stringono sembrano energiche ma stanno diventando nere come il bastone, a riprova che la il suo sistema circolatorio presenta gravi problemi. I malvagi occhi azzurri sono vispi e attenti,



**Storia e vita:** Nato nel 1895, è scappato dal TR a diciassette anni, prima dei grandi incendi che costarono la vita a molte brave persone. Intelligente e senza scrupoli ha fatto fortuna nell'industria bellica ed è proprietario di numerose piantagioni a Jackson. Ha avuto tre figli Roger, Rogette e Lance, il suo preferito.

Pur avendo lasciato il TR nel 1912 ha sempre conservato un vivo interesse per la zona in cui era cresciuto e comprò strisce di terra al confine tra Mississippi e Luisiana.

Se l'abbia fatto per dare a se stesso prova concreta di essere sopravvissuto alla sua infanzia, di aver in effetti trionfato su di essa o come un giocattolo da regalare all'amato figlio minore, non è dato saperlo. In seguito al '44, grazie alla sua ricchezza, è divenuto uno degli uomini più potenti del Klan.

Devore si trasferì insieme a Lance nel TR-90 al Warrington's nel giugno del 1950, lasciando l'amministrazione delle sue attività a Roger, sicuramente non il suo figlio preferito ma sicuramente il più adatto nelle questioni finanziarie. Deciso a creare nel caos del risveglio un nuovo impero da donare a Lance, basato sulla vendita del legname a tutti gli Stati Confederati e sulla nascita di una cartiera, diede un barlume di speranza a questo piccolo paese destinato a essere presto abbandonato. Ma verso la metà di settembre del '52 Lance Devore e Mary Stanchfield si sposarono scappando a Vicksburg con il camioncino del padre. Max fece offrire a Mary, utilizzando i suoi scagnozzi, grandi somme di denaro per lasciare Lance e la bambina e andarsene a Jackson ma senza successo. Dopo la morte del figlio, la sua salute fisica e mentale sembra peggiorare. Al Warrington's organizza le Battle Royale legali: paga alcuni dei giovani del posto con liquori e denaro per combattere. A Devore piace vederli buttarsi a terra e rialzarsi sanguinanti.

**Carattere:** Max Devore è l'uomo che ha dato fuoco al TR-90 nel 1912, come regalo d'addio alla sua terra d'origine. E' astuto, intelligente e senza scrupoli, tutto quello che vuole, lo ottiene. Attualmente, da quando Sara si è impossessata di lui, è completamente folle.

Chiunque gli si avvicini non può però fare a meno di percepire il senso di questo uomo: il corpo gli si imputridisce addosso, ma la forza attorno a lui è innegabile e scoraggiante come una tempesta di elettricità. Il suo unico scopo è ottenere Kyra e farla pagare a Mary. Sara non ha mai trovato strumento più docile da controllare.

**Tarocco Dominante:** L'imperatore

**Abilità:** Arrampicarsi 0(1), Ascoltare 4(6), Correre 0(1), Guidare -quattro ruote- 0(2), Intrufolarsi 0(1), Impartire ordini 6(9), Lanciare 0(1), Legge 4(4), Leggere e scrivere 5(4), Mercanteggiare 4(6), Nuotare 0(1), Orientamento 0(2), Osservare 8 (8), Perquisire 0(2), Persuadere 8 (8), Politica ed economia 8 (6), Rissa 4 (4), Seguire tracce 0 (2), Tattica 6(9)

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
6	2	4	6
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
2	6	4	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
2	2	2	2
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
4	12	2	4
Attacchi			
Bastone	Bo		
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

## Il Signor Bartleby

Il signor Bartleby, segretario del sindaco e responsabile dell'archivio del paese, è un uomo magro in un dimesso vestito nero, non molti capelli, e sguardo spento. Non mostrerà alcun documento se la richiesta non verrà corredata dall'adeguata documentazione specifica, proferendo un laconico "Preferisco di no" ad ogni domanda.

**Tarocco Dominante:** La Torre

## Richard Osgood (Sceriffo)

**Aspetto:** basso, pallido, bianchi capelli corti, occhi castani e pancia prominente. Porta occhiali con la montatura pesante e con le lenti bisunte. Somiglia più a un agente immobiliare in pensione che a uno sceriffo. (n. 1898)

**Storia e vita:** durante la prima guerra mondiale fu insignito della Purple Star come unico

sopravvissuto del suo gruppo di dodici uomini attaccati nel 2 novembre 1917 da un incursione tedesca nella trincea che stavano difendendo. Nel fervore della guerra nessuno ha mai sospettato che quattro dei suoi compagni siano stati uccisi alle spalle, dopo il feroce combattimento, dallo stesso Richard, come vendetta per le burle e offese inflitte.

**Carattere:** viscido e untuoso, ha un cervello svelto e possiede il titolo di Sceriffo solo grazie alla sua medaglia e all'intervento di Devore, a cui trasmette informazioni e del quale esegue gli ordini da diversi anni. Orgoglioso della sua carica, gode nell'infliggere umiliazioni e punizioni a chi manca di rispetto a lui o al suo protettore. Sebbene corrotto è comunque in grado di istruire adeguatamente i suoi uomini e farsi prontamente obbedire, facendo in modo che nel TR-90 le leggi (quelle di Devore o di chiunque lo paghi abbastanza) vengano rispettate.

**Tarocco Dominante:** Il Giudizio

**Abilità:** Armi da fuoco 2(5), Arrampicarsi 0(2), Ascoltare 6(8), Correre 0(2), Guidare -quattro ruote- 2(6), Intrufolarsi 0(2), Impartire ordini 4(6), Interrogare 4(6), Lanciare 0(1), Legge 4(6), Leggere e scrivere 4 (6), Mercanteggiare 0(2), Nuotare 2(5), Orientamento 0(2), Osservare 4 (7), Perquisire 2 (7), Persuadere 2 (5), Rissa 0 (2), Seguire tracce 2 (7), Tattica 2(8), Uso -pistola- 2(4)

**Equipaggiamento:** Pistola Colt M1911, manette, Bibbia. In casa detiene un mitra Thompson.

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	4	5	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
3	5	2	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	3	3	3
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	14	4	4
Attacchi			
Colt M1911	P+2		
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 18			

## Dickie Brooks

Dickie è il proprietario del Brook's Garage, sempre in cerca di manodopera, essendo il figlio troppo impegnato a ubriacarsi e a vagare per il paese per occuparsi dell'officina. Di circa settant'anni è un grande amico di Royce Merril e sarà sempre incline a giustificare le cavolate che fanno i ragazzi, essendo stato lui stesso un marpione scavezzacollo in gioventù.

Tarocco Dominante: Il Mondo.

## Rogette Whitmore

**Aspetto:** chiamata affettuosamente da Kyra Nonna Bianca, questa donna, appena quarantenne (n. 1917), ha un aspetto ripugnante. Straordinariamente magra, la sua pelle è bianco latte, salvo che nella zona sopra il petto e lungo le spalle ossute, dove spiccano grandi macchie di pigmentazione scura. Accresce il suo pallore vestendo sempre di nero. La sua testa è un cuneo con zigomi sporgenti come in un teschio e una fronte rotonda e senza rughe. Sotto questa sporgenza gli occhi piccoli e malvagi sono persi in orbite d'ombra. I capelli bianchi striati di grigio le pendono scomposti e smorti intorno alle orecchie e giù, alla linea marcata della mascella. Porta sempre un rossetto vermiglio che non fa che accrescere il contrasto con il suo pallore cadaverico.

Rogette è il motivo per cui gli schiavi non tentano mai la fuga dalla magione di Devore. Per loro lei è infatti la personificazione di Marinette-Bwa-Check, un loa malvagio che appare come uno scheletro e i cui colore distintivi sono il rosso e il nero. Nella tradizione voodoo è il loa in grado di spezzare le catene della schiavitù o di stringerle attorno alle tue caviglie ancora più strette. I servi temono così tanto la sua furia e allo stesso tempo bramano a tal punto che lei li possa liberare dalla schiavitù, da obbedire ad ogni suo ordine e non faranno mai nulla contro di lei.

**Storia e vita:** sebbene venga ufficialmente presentata come l'infermiera personale di Max Devore, Rogette è in realtà sua figlia. Ha raggiunto l'amato padre nel TR-90 da Tupelo alla morte del fratello Lance. E' lei che si occupa della magione e degli schiavi, che tratta a volte con durezza e crudeltà, a volte con inaspettati slanci di generosità. Al college era un'abile lancia-trice di baseball.

**Carattere:** Rogette è clinicamente folle a causa di un tumore al cervello che la sta lentamente uccidendo ed è responsabile del suo aspetto ripugnante. E' completamente assoggettata alla volontà del padre, di cui eseguirà ogni ordine (vero o presunto tale) senza alcun rispetto per la propria o altrui incolumità.

**Tarocco Dominante:** Il Matto

**Abilità:** Arrampicarsi 2(6), Ascoltare 4 (6), Correre 2(6), Guidare -quattro ruote- 2 (5), Intrufolarsi 2 (6), Lanciare 5 (8), Leggere e scrivere 2 (5), Medicina e Chirurgia 4 (8), Mercanteggiare 0 (1), Nuotare 2 (6), Orientamento 0(2), Osservare 4 (6), Perquisire 0 (2), Persuadere 0(1), Rissa 0(2), Seguire tracce 0(2), Pronto Soccorso 6 (8), Uso -pugnale- 4 (6)

**Equipaggiamento:** Coltello a serramanico, borsa da medico con l'occorrente per curare ferite ed eseguire operazioni.

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	5	4	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
2	5	2	2
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
5	4	3	6
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	13	2	3
Attacchi			
Coltello	To	Pietre Medie	Bo
Risoluzione			
$(Per+Vol+Coo+Kar)= 17$			

## Valori Medi Guardie/Ranger

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	4	2	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	2	5	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	13	4	4
Attacchi			
Ascia	T+1	Doppietta	P+3/+1(1/2)
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

## Valori Medi Abitanti

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	2
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	2	4	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	4	4	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	13	4	4
Attacchi			
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 14			

# L'Avventura

## Il Viaggio per il TR-90

Il viaggio da Jackson al TR-90 con i tre camion blindati è stato tranquillo e veloce per le prime due ore, ma ad un certo punto vedete il primo camion sbandare, quasi finendo contro alcuni alberi, dopo aver sentito un colpo secco.

E' scoppiata la gomma anteriore destra, ma non risultano altri danni al mezzo, grazie all'esperienza del guidatore, che percorre questa tratta da almeno cinque anni, due volte al mese. In questo tratto di terra, chiamato Ackermann's Field dal nome del precedente proprietario, c'erano solo campi che sono stati abbandonati dopo il '44. Sarà però necessario sostituire il copertone con uno di quelli di scorta. Se i personaggi si guarderanno intorno potranno scorgere un sentiero abbandonato, chiuso da una catena e con un cartello molto vecchio e arrugginito con scritto VIETATO ENTRARE. Se vorranno esplorare il sentiero l'autista del camion li richiamerà irritato minacciandoli di lasciarli lì se non risaliranno immediatamente sul mezzo.

Se decideranno di esplorare i camion partiranno senza di loro e percorrendo il sentiero potranno trovare uno spiazzo di erba dove si trovano otto rocce disposte in cerchio. Al centro lo spiazzo d'erba risulterà annerito e morto. Chi fallirà un **test equilibrio mentale** vedrà solo sette rocce. Se qualcuno deciderà di contarle, toccandole, perderà immediatamente **3 punti Equilibrio Mentale** e dovrà aggiungere un disturbo mentale grave di tipo ossessivo compulsivo (sarà costretto a contare qualsiasi cosa per trovare tranquillità, i numeri pari verranno considerati numeri "buoni", quelli dispari "cattivi" e provocheranno crisi nervose al soggetto). Dovranno arrivare al TR-90 a piedi (ci metteranno circa una settimana). Auguri e imparate a non uscire dalla strada.

**Nota:** questa parte è stata scritta per insegnare ai miei giocatori che le scelte stupide si pagano. E' stato necessario in quanto l'ultima avventura si era conclusa tristemente dopo aver lanciato conigli ad un golem e non sembravano aver recepito il messaggio. Se i vostri giocatori hanno capito come funziona Sine Requie non nominate il sentiero.

Una volta ripartiti, l'autista del secondo camion, particolarmente chiacchierone, spiegherà che in questa zona dimenticata da dio non è frequente trovare carcasse, lui stesso ne

ha incontrate solo una decina durante tutti i suoi viaggi.

"Qui ci abitavano in dodici il Giorno dei Tre Soli, quante merde di carcasse vuoi che ci siano in giro? Certo quando gli è schiattato un nonnino e quello si è messo a cercare di mangiarli qualche dubbio gli è venuto pure qui, ma questa è pura terra bianca. Niente negri merdosi qui, se non ci fossero stati loro a far casino su a Jackson non ci sarebbero stati problemi, te lo assicuro. Qua nel '30 sono fallite le segherie ed è andato tutto a puttane. Sono rimasti solo quelli che ci abitavano da generazioni. Meno male che nel '50 Devore si è ricordato del TR, sapete lui ci è nato in questo buco di merda, e ci ha riaperto le segherie e la cartiera così adesso la gente viene quassù per lavorare e farsi una casa in una zona tranquilla. Pare pure che voglia riaprire pure le miniere di ferro ad ovest."

## Arrivo al TR

Appena scesi dal blindato, davanti all'emporio, verso di voi è subito arrivato da voi Bill Dean, mentre alcune persone stanno cominciando le operazioni di scarico e di carico del legname sui camion, che ripartiranno la mattina dopo.

"Salve! Io sono Bill Dean, potete chiamarmi Bill, sono il tuttofare del TR, praticamente. Lo Sceriffo non poteva ricevervi stasera, così sono venuto io per darvi le chiavi di Sara Laughs e spiegarvi un po' di cose. Come vedete questo paese è piuttosto piccolo, quello è l'emporio e quel vecchietto lì è Royce Merrill. Sta sempre lì, ha settantanni dove volete che vada, però vede e sente tutto, quel tarpano. I prezzi son da rapina e Buddy cercherà di sicuro di fregarvi, ma voi non fatevi fregare. Se le serve qualcosa signorina può andare a vedere mentre finisco di spiegare qui ai ragazzi...Lì c'è la piazza, domani mattina alle 05,00 dovrete presentarvi lì sia tu (indica Jack) che...chi è il taglialegna fra voi? Uh bene, sembri in gamba ragazzo, sei nella mia squadra per uscire per il taglio dei tronchi, mai avuto incidenti te lo assicuro! Domani ci troviamo con tutti gli altri. Puntuale mi raccomando! Io sono il vostro custode, sono i vecchi che mostrano ai giovani cosa fare ricordatelo eheh. Voi non lavorate nei boschi? Beh potete fare quello che volete, immagino, casomai chiedete allo sceriffo se ha dei lavori per voi. Eccovi le chiavi della casa per arrivarci proseguite per la Route 55 e trovate la Lane



42, continuate e trovate Sara Laughs. Sarà un quarto d'ora di cammino."

- > Se chiederanno da dove derivi il nome Bill farfuglierà qualcosa come "quelli che l'hanno costruita erano una tribù di neronegri che son calati qui come un'orda nel 1900. Loro se ne sono andati nel 1901, i negri hanno sempre il prurito sotto i piedi diceva mio padre, il nome è rimasto" e tornerà immediatamente al suo discorso.
- > Se il personaggio femminile si allontanerà darà una gomitata scherzosa al pg più vicino esclamando sottovoce "e se chiedete al bancone trovate pure una certa rivista..." facendo l'occhiolino "tanto siete giovani!" Si riferisce ad un giornale nato da poco chiamato PlayHunter!
- > Nel caso i pg chiedessero di essere accompagnati Bill risponderà "Scusate ma se non torno per cena chi la sente Yvette...", se chiedessero una scorciatoia Bill sconsiglierà di inoltrarsi nei boschi, non essendo loro della zona.
- > Se decidono di gironzolare per la cittadina troveranno tutto chiuso a parte l'emporio e l'edificio dei ranger in cui ci sarà uno dei due vice (non George Footman che si trova al Warrington's, dove si reca molto spesso) seduto con i piedi sul tavolo che fuma una sigaretta vicino alla radio, visibilmente annoiato.
- > Se decidessero di tagliare per i boschi sarà necessario un **Test Orientamento -difficile-** (si è anche fatto buio), si potrà farli morire di paura con rumori strani, o fargli incontrare una pericolosissima moffetta!
- > Sul sentiero che porta alla casa Mike dovrà fare un **Test Orrore** (è tutto come nel suo sogno tranne che per il taglio sulla mano che si è ormai rimarginato).

## Arrivo alla Casa

All'arrivo non ci sono luci, ma il cielo è sereno e la luna è già sorta. Ad un gancio della veranda è attaccata una lampada ad olio.

Infilata la chiave nella toppa e girata, appena entrati, sentite un sottile aroma di pino, e, proveniente da un punto imprecisato dell'oscurità che domina la casa, i singhiozzi di un bambino. Non è possibile capire da che direzione provenga.

Dopo pochi secondi il suono inizia a scemare, come se qualcuno avesse preso in braccio il bambino e lo stesse portando via per un lunghissimo corridoio. Si affievolisce fino a spegnersi (**Test Orrore**).

- > Se qualcuno decidesse di tornare a gambe levate indietro incontrerà nella piazza Bill Dean, intento a fumare una sigaretta chiacchierando con altri abitanti. Bill ridendo spiegherà che le case di legno scricchiolano spesso (sono i tronchi che si assestano l'uno sull'altro) e comunque sono presenti decine di specie di animali diversi che potrebbero produrre suoni strani a dei "cittadini". I pg faranno la figura dei codardi, verranno comunque rimandati a Sara Laughs, e verranno presi in giro per i giorni successivi.
- > Se decidono di utilizzare la lampada si troveranno di fronte ad un accogliente sala con un bel tavolo di legno su cui si trova un pacco di candele (10).
- > Durante la notte non avverrà niente di imprevisto.

## Incontro alla Piazza

Arrivati alla piazza del paese trovate Bill Dean, con altri uomini intorno di fronte all'ufficio dello Sceriffo.

Bill vi saluterà giovialmente se vi presentate in orario, vi guarderà con un'alzata di sopracciglio e lo sguardo di disprezzo che solo le persone di una certa età possono avere nei confronti dei giovinastri che si alzano dopo l'alba, se siete in ritardo. Presenterà a Mike gli altri membri della squadra (John, Kenny, James, Benny e Kasey) e gli spiegherà che loro sono assegnati ai boschi a nord-est appena fuori dal confine, e che non ci sono mai stati incidenti. Vedendo approssimarsi lo sceriffo Osgood sarà visibilmente a disagio e intimidito e cercherà di uscire con la sua squadra il prima possibile. Andando via Bill darà una gomitata a Mike sussurrandogli "di stare attento a quella viscida serpe di Osgood" per poi avviarsi verso la palizzata e cominciare il suo lavoro. Potrà fare domande a Bill nella pausa pranzo, prima gli verrà semplicemente detto con decisione ma senza cattiveria di non distrarsi. Bill non parlerà volentieri di Sara e i Red-Top e cambierà velocemente discorso, ma parlerà liberamente di Devore.

*"C'è una storia che raccontava sempre mio padre. Ancora bambino, Max Devore entrò di nascosto nel capanno degli attrezzi di Scant Larabee perché voleva la slitta che Scant aveva regalato a suo figlio per Natale. Dev'essere stato nel 1905. Devore si tagliò entrambe le mani sui vetri della finestra che aveva sfondato, raccontò papà, ma prese la slitta. Lo trovarono verso mezzanotte a scendere per il Sugar Maple Hill, con le mani sanguinanti. Aveva i guanti rossi di sangue. Ci sono altri racconti sulle imprese*

di Max Devore da piccolo, se chiedi in giro ne sentirai cinquanta diverse, e alcune potrebbero essere vere. Quella della slitta è vera senz'altro. Perché mio padre non mentiva. Ci posso scommettere la mia casa, te lo assicuro. Era contro la sua religione. Certo a volte la gente cambia, ma sono in pochi quelli che lo fanno e io non vedo Devore se non sul suo balcone il sabato sera, ma le storie che ho sentito da quando si è piazzato là al Warrington's mi fanno pensare che se è cambiato lui allora è cambiato in peggio. Il mio consiglio da amico è che eviti di far la parte della finestra che c'è tra Devore e qualsiasi cosa lui voglia ottenere".

Osgood squadrerà Jack con l'occhio clinico di un padrone che sta ponderando se lo schiavo di fronte a lui sia da abbattere o possa continuare a essere utile, poi chiederà la lettera di precetto, gli spiegherà il lavoro (deve sostituire il suo collega alla torre Nord alle ore 06.00 per poi fare altre tre ore di guardia alla base) e risponderà alle sue eventuali domande con fare sprezzante.

> Se Jack parlerà con il ranger del turno precedente, un beone di nome John che passa il suo tempo a dormire e a bere, verrà a conoscenza del fatto che il TR-90 è una zona particolarmente tranquilla cui si viene assegnati solitamente tramite raccomandazione del Klan.

## Primo Turno di Lavoro

Verso le 9.00 l'atmosfera è afosa e opprimente. Nell'affacciarsi dalla torre Jack nota qualcosa di strano: una bambina, che non può avere più di cinque anni, con un cappellino da baseball blu, si sta dirigendo completamente sola nel suo costumino rosso nella stradina adiacente, quella che attraversa il bosco e porta al lago. Hai visto percorrendone una parte che quella strada non viene utilizzata probabilmente da un po' visto che ci sono molti alberi caduti, mentre sterpaglie e rovi si allungano dai lati. (Se chiederà gli verrà spiegato che poco tempo fa alcuni alberi si sono spezzati per un forte temporale e non è stata ancora ripulita, cosa che avverrà secondo programma entro la settimana successiva)

> Se Jack urlerà qualcosa, si fermerà guardando in alto, griderà "Mamma non vuole portarmi a fare il bagno! Io vado spiaggia da sola!" poi proseguirà il suo cammino.

> Se deciderà di non fare nulla sentirà una donna urlare dalla Route 55 "Ky, KY!"

> Se Jack scende e raggiungere la bambina, una biondina con il nasino a patata e le ginocchia sbucciate, si fermerà e lo guarderà per niente spaventata.

*"Ciao, vado spiaggia. Mamma non vuole portarmi e io sono arrabbiatissima" e pesta il piede per farti vedere che sa benissimo cosa vuol dire essere arrabbiatissima. Non ha più di quattro anni. "Mi porti tu spiaggia? Hai il tuo costumino?"*

Senti delle urla che provengono dalla strada "KY!KY!"

*"E' mamma" ti informa la bambina "Sono arrabbiata con lei. Sono scappata per la spiaggia. Se è arrabbiata io vado dalla nonna bianca."* La mamma della bambina arriva correndo, una donna molto carina di forse vent'anni (noti la fede al dito). Prima abbraccia la piccola (che ricambia con entusiasmo non mostrando il minimo segno di timore) poi la ricopre di baci.

*"Perché hai fatto così? Cosa ti è passato per la testa? Quando non ti ho più trovata sono morta" e scoppia in lacrime. La bambina la guarda con espressione sorpresa e poi accartoccia il faccino "Volevo fare ba-gno-oh" dice piangendo. Poi la donna si rivolge verso Jack*

*"Non so come ringraziarla. Grazie davvero. Non sono una cattiva madre signore. Io volevo appendere il bucato, mangiare qualcosa e andarci nel pomeriggio. Kyra voleva..."*

Nell'esatto istante in cui Jack sente il nome sarà necessario un **Test Volontà**, se fallito rimarrà senza fiato e avrà la sensazione che la sua bocca si riempia d'acqua, come per aver inghiottito un'onda nuotando nell'oceano. Solo che il sapore non è salmastro, ma fresco e con un sottofondo ferroso simile al sangue. La sensazione sparirà immediatamente senza lasciare traccia, solo una lieve sensazione di confusione. Mary chiederà se si sente bene, mostrandosi preoccupata e proponendosi di portargli un bicchiere d'acqua.

*"... voleva andarci subito. Comunque grazie ancora, vorrei chiederle un altro favore: non parli di quello che è successo. Non è buon momento per me e per Kyra". Se le verrà chiesto perché risponderà con un generico "Perché così va la vita".*

Se ne andrà verso la sua roulotte con in braccio la piccola, che dopo lo spavento si è addormentata con l'abbandono tipico dei bambini sulla spalla della madre.

Alla fine del turno in torre (ore 12.00) Jake tornando verso l'ufficio dello Sceriffo

noterà Royce Merrill che sogghigna con quello sguardo da vecchio che dice io ne so una che ne vale due a quel proposito. Se si avvicinerà Royce dirà "ho visto che hai fatto una nuova amicizia" oppure "ho sentito che Mary Devore sa essere un vero tesoro" facendo l'occhiolino con la palpebra cisposa e un sorriso da cui spuntano quattro denti gialli su gengive chiazzate di bianco.

In circa due ore tutto il paese verrà a sapere che il nuovo arrivato Jack Noonan ha salvato la piccola Kyra Devore, guadagnandosi una grande abbraccio e un bacio sulla bocca dalla madre (Royce ha visto tutto dal binocolo e ne ha fatto un'interpretazione creativa).

Nell'ufficio dello sceriffo Jake dovrà essere di guardia alla radio per altre tre ore. Qui incontrerà uno dei due vicesceriffo, abbastanza simpatico che non darà molte informazioni ad eventuali domande su Mary Devore o il TR-90, ma vi racconterà per filo e per segno di quella volta che è andato a vedere con la sua fidanzata Betty Lou uno spassoso spettacolo di un circo itinerante, esprimendo tra l'altro la speranza di poter tornare da lei a Vicksburg, sua città natale.

Passeggiando per la piazza si potrà incontrare John Storrow, il sindaco, che travolgerà di chiacchiere i pg su come il paese si stia ampliando e arricchendo (con lui come sindaco ovviamente), che le miniere stanno per riaprire bla, bla, bla. Si proporrà orgoglioso di fargli vedere il municipio, parlando di sfuggita del libro "I giorni del Dark Score". Potranno leggerlo solo rapidamente con un **Test Leggere e Scrivere + Intuito** per notare la parte riferita a Sara e i Red Top, mentre per convincere John a consegnare il libro sarà necessario un **Test Persuasione -medio-** in quanto il signor Bartleby non vuole che i libri escano dal municipio e John non vuole irritare troppo il suo collaboratore. Se tra i giocatori è presente una donna si potrà provare un **Test Persuasione -banale- + Aspetto**.

> In chiesa troveranno il pastore intento a provare il suo sermone per la domenica con tono un po' da invasato. Kenneth li guarderà con sguardo torvo e minaccioso se dovessero non mostrarsi dei buoni cristiani.

> Se cercheranno di entrare al Warrington's verranno mandati via dalle guardie, che gli diranno di tornare la sera per la Battle Royale, che si tiene il sabato sera dopo cena.

Potrebbero notare dei mugolii provenienti dalla finestra della cantina dietro la casa (**Test Ascoltare -difficile-**), ma se si avvicineranno verranno immediatamente cacciati dalle guardie (che non si faranno problemi a usare anche le armi qualora necessario).

> Se qualcuno deciderà di fare domande a Royce Merrill con un **Test Persuasione-banale-**, racconterà la storia di Mary Devore facendo malevolmente intendere che la gravidanza sia stata una mossa astuta della ragazza per incastrare il figlio del riccone. Parlerà solo genericamente di Sara e i Red-Top. Se Sid è presente dirà che gli ricorda qualcuno che ha conosciuto, ma che ora proprio non gli viene in mente...

Mike finirà il suo turno alle 16.00, Jack alle 15.00.

## Battle Royale

Ogni sabato sera dopo cena (si cena alle 18.00) nelle serate di bel tempo ci si ritrova al Warrington's dove avviene la Battle Royale bianco vs bianco (senza catene né armi, praticamente un incontro di pugilato tra dilettanti che per sicurezza del pubblico viene comunque effettuato nella gabbia). I combattenti di solito sono giovani ragazzi della zona che vogliono conquistare una ragazza facendo vedere a tutti la loro forza guadagnando una o due bottiglie di liquore. E' capitato tuttavia che a volte si risvegliino vecchi attriti tra i due lottatori e il combattimento diventi molto duro.

I giocatori verranno informati della Battle Royale da Bill Dean, dai colleghi di Mike, quelli di Jack o praticamente qualunque abitante essendo praticamente l'unica cosa che succede nel TR-90. A parte gli omicidi, le maledizioni eccetera ovviamente.

I giocatori potranno vedere che quasi tutti gli uomini del paese si trovano nel largo prato di fronte al Warrington's dove è stata posta la gabbia mentre le donne sono tutte giovani e sono sedute a chiacchierare ai margini, fumando e scacciando le zanzare. Potranno inoltre notare che le finestre della grande dimora sono illuminate e che due guardie armate controllano l'ingresso della casa, mentre sul balcone a mezza facciata Max Devore è seduto su una poltrona con Rogette in piedi al suo fianco.

Vicino alla casa un gruppo di uomini intona con chitarre e tamburelli ballate country.

*"Bene allora chi è che vuole combattere stasera? O vi siete trasformati tutti in femminucce?" urla Max Devore con un ghigno famelico dall'altro del balcone. Risate e*



urla provengono dal prato. Un ragazzo ben impostato si propone "Io!". Una ragazza dietro arrossisce, mentre le sue amiche ridacchiano guardandola. Un giovanotto un po' più mingherlino sembra accorgersi della cosa e balza verso di lui "ANCHE IO!", fissandolo in cagnesco. Se uno dei giocatori vorrà combattere Max Devore interverrà "Vediamo come se la cava il pianarolo!" E indicherà come avversario il primo giovane.

I lottatori verranno fatti entrare da George Footman nella gabbia e verrà spiegato sommariamente il regolamento: se qualcuno si arrende la lotta si interrompe subito, se qualcuno muore l'altro verrà immediatamente salvato e tirato fuori.

### Valori Lottatore

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	2	4	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	4	5	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	15	4	3
Attacchi			
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 15			

Il combattimento, piuttosto crudo, avverrà tra le urla del pubblico che incita ora uno ora l'altro a colpire sempre più forte e si concluderà con il più mingherlino che si arrende. Al vincitore viene consegnata una bottiglia di Wishkey e si avvicinerà alla ragazza, che gli darà un timido bacio sulla guancia provocando un boato e applausi.

Finita la Battle Royale molti cominceranno quindi a scemare verso le loro case mentre altri rimarranno sul prato a chiacchierare fino a tardi. Devore rientrerà con Rogette in casa.

Al combattimento è presente anche il ranger che Jack ha sostituito in mattinata,

completamente ubriaco.

HIC! Jack non me la racconta giusta! Siamo tutti qui con qualche calcio in culo! HIC! Io lo so perché è qui! Ho sentito che Osgood diceva che il nonnino Devore e il nonnino Noonan cagavano nella stessa buca! HIC!

> Durante la notte, si sentirà il pianto di un bambino come avvenuto il primo giorno.

## Il sermone della domenica

Tutti gli abitanti del paese, tranne i ranger e le guardie di turno, vanno alla funzione della domenica un po' per abitudine, un po' per reale convinzione, un po' perché se non lo fai ti ritrovi una croce infuocata in giardino. L'interno della chiesa è bianco come l'esterno: numerose panche sono rivolte verso il pulpito, su un piano rialzato in fondo alla sala, dove si trova la Bibbia e dove il pastore declama il suo sermone.

Alla funzione sono presenti sia Max Devore che Mary, che sarà la prima ad uscire senza aspettare il pastore. Se i pg si guarderanno intorno durante il discorso potranno notare Mary, vicino alla porta, con Kyra.

*"Amici miei, oggi vi devo rendere partecipi di un messaggio importante, più importante di tutte le parole che in questi anni ho pronunciato. Per cui state bene a sentire, non lasciatevi distrarre. Dio mi ha parlato. Perché Dio è il creatore di tutte le cose e vuole solo il bene dei suoi figli, che lui ha creato bianchi e perfetti. Lui ci ha dato un mondo da plasmare secondo le Sue Leggi e ci ha dato i negri perché provvedano ai nostri bisogni, mentre i suoi figli prediletti, Noi, l'orgogliosa razza bianca, possiamo meglio glorificare il suo Nome! Ma ci ha dato anche un compito! Un compito che abbiamo dimenticato! Quando il Virus Ebreo e le diavolerie dei NeroNegri asserviti a Satana che vogliono ribellarsi al piano di Dio, hanno colpito le terre che Lui ci ha donato, abbiamo scordato! Gli sporchi ebrei l'hanno creato perché ci dimenticassimo del nostro compito! LA VENDETTA!*

*Gesù, il bianco figlio di Dio è stato ucciso! Assassinato! Gli ebrei immondi l'hanno affogato nel suo stesso sangue! E credete forse che Dio abbia dimenticato? CREDETE FORSE CHE ABBA PERDONATO? NO!*

*Dio sta aspettando! Aspettando che i suoi prediletti, coloro che LUI ama sopra ogni*



*altro, possa consegnargli il sangue maledetto dei suoi assassini! MORTE AGLI EBREI! QUESTO E' IL VOSTRO COMPITO! MORTE AI NERONEGRI BASTARDI CHE VOGLIONO RIVOLTARSI CONTRO DIO! Noi abbiamo dato a questi negri la parola di Dio! Gli abbiamo dato il cibo e loro come ci hanno ringraziato, come hanno ringraziato Dio della sua bontà? Hanno creato una nuova Babilonia, La Grande Meretrice, madre di tutte le puttane e di tutti gli orrori della Terra (Apocalisse 17,5)!*

*Ma noi saremo forti! Noi continueremo a portare avanti la parola di Dio! Andate a casa oggi e ricordatevi che Dio è con voi, e vi rende più forti, bianchi adoratori di Gesù! AMEN!"*

> Se i giocatori dovessero mostrare mancanza di rispetto o addirittura una marcata avversione per le parole del Pastore, un nugolo di giovanotti invasati (variate il numero sulla base di quello dei giocatori) potrebbe cominciare a dare loro problemi, coinvolgendoli in una rissa o compiendo atti intimidatori come croci infuocate di fronte alla casa, sassi contro le finestre ecc.

Applausi e cenni di consenso verranno espressi in numerosi passi del sermone. Poi tutti si avvieranno verso casa per il pranzo, dopo aver stretto la mano al pastore che si trova sulla porta con la moglie e i tre figli, rispettivamente di 11, 8 e 5 anni, che aspetta che tutti confluiscano fuori.

Il pomeriggio quasi tutto il paese andrà alla Strada a passeggiare, pescare e fare il bagno. (Bill Dean con la moglie Yvette e Brenda Meserve con la sorella Nelly).

## Parlare con Mary Devore

Mary Devore si troverà nel caravan, o sul tavolo appena fuori, con la piccola addormentata nell'unico letto. Lei racconterà la sua storia, di Lance, della piccola e di Max Devore, non saranno necessari test per farsi raccontare queste cose perché la ragazza è completamente sola e sente la necessità di confidarsi e trovare alleati.

Nel caso l'incontro avvenisse quando i giocatori abbiano già avuto a che fare con lei precedentemente lei gli farà capire disperatamente di aver bisogno di aiuto.

*"Ho paura, molta paura. Sempre, ormai. E' cominciata all'inizio dell'inverno. E sta peggiorando. E' un po' come vedere le nuvole che si addensano laggiù sul Mississippi e*

poi cominciano ad allungarsi verso il lago...A volte mi sveglio di notte convinta di non essere sola in camera mia. C'è stata una volta in cui ero sicura di non essere sola nel mio letto. L'altro giorno ho fatto un dolce e ho dimenticato di metter via il vaso della farina. Il mattino dopo era rovesciato e tutta la farina era versata sul banco. Qualcuno ci aveva scritto "Hello". Kyra non lo sa mica scrivere hello, forse hi ma...Credo che Devore abbia mandato qualcuno per spaventarmi, qualcuno che è entrato in casa mia senza che io nemmeno me ne accorgessi. Ho paura che lui si sia stufato di aspettare che io gli faccia vedere Kyra e che se la voglia prendere. Voi l'avete visto, gli lascereste vostra figlia?

Ovviamente tutto il paese saprà che i pg hanno parlato con Mary Devore.

## Parlare con Bill Dean

Bill Dean cercherà di parlare con Mike per metterlo in guardia da Mary Devore, avendo saputo della scorribanda della piccola Kyra, pur senza mai avvicinarsi a Sara Laughs o il caravan di Mary Devore. Racconterà se richiesto la storia di Lance e Mary.

"E' difficile parlare di queste cose, ma mi sei sembrato un bravo ragazzo e tanto vale andare fino in fondo. Vivere al TR è come si suole fare noialtri quando è gennaio e fa un freddo cane e si dorme in quattro o anche cinque nello stesso letto. Se tutti se ne stanno buoni, non c'è problema. Ma se solo uno è irrequieto e comincia ad agitarsi e rigirarsi, non dorme più nessuno. In questo preciso istante gli irrequieti siete voi. E' così che vi vede la gente. Certa gente non è contenta dell'interessamento che state dimostrando per Mary Devore. Ora, io non dico che c'è qualcosa tra voi due, o tra lei e tuo fratello Jack, anche se non mancano quelli che lo pensano a voce alta, ma se avete intenzione di restare qui al TR, ve la state rendendo difficile. Quella ragazza porta guai. Max Devore non ha tutte le rotelle a posto mi sembra di avertelo detto. Se lo fate incazzare, avremo da pagarne tutti quanti. Mary non è l'unica a campare alla giornata qui da queste parti sai? Ci sono altri che hanno le loro grane. Questo lo capisci? Non ti sto chiedendo di lasciare che quello si prenda la bambina senza colpo ferire. Ma dovete stare in guardia. Quando ho detto che Devore è pazzo non era

un'esagerazione. Tre uomini morirono nel 1912 cercando di combattere contro gli incendi. Una era mia parente. Mezza regione fu devastata da quel fuoco ed era stato Max Devore ad appiccarlo. Era il suo regalo di addio al TR. Non si è mai potuto provarlo ma era stato lui. A quei tempi era giovane e in bolletta e non un centesimo per mettersi in tasca qualche Giudice. Cosa credi che farebbe ora?"

## Un morto in giro per il TR-90, forse due...

Durante la notte della domenica, suonerà la sirena dell'ufficio dello sceriffo. C'è un morto nel settore del lago, che sta tentando di buttare giù la porta della casa dei Washbourn, poco più su del Tidwell's Meadow, sulla Strada.

Il figlio è scappato dalla porta sul retro ed è andato ad avvisare lo Sceriffo, mentre il resto della famiglia è rimasto dentro (tutto è ben chiuso come tutti fanno la notte) e la carcassa è ovviamente attirato da loro. Se i pg si avvicinano il morto deciderà ovviamente di cambiare obbiettivo.

Tutti i personaggi riconosceranno immediatamente nella carcassa Kenneth Ambruster, il pastore del paese, vestito nel suo completo della domenica, ora completamente bagnato. Solo che ora la sua pancia, proprio al di sopra della cintura, è squarciata, mancano brani di carne e gli intestini fuoriescono dalle ferite, penzolanti. Sulle sue mani ci sono pezzi di vegetazione acquatica del lago (**Test Osservare -medio-**). Si muove verso i giocatori, con gli occhi bianchi e vuoti e le fauci spalancate.

Ovviamente è abbastanza chiaro che Kenneth è stato ucciso da qualcosa, e che non si tratta di morte naturale. Il qualcosa, nella fattispecie, è il suo figlioletto di cinque anni, Keith, che il padre ha affogato nel suo vestitino bianco della festa pochi minuti prima, in un battesimo a immersione totale così come voluto da Sara, che ha fatto impazzire il pastore con i suoi sussurri già da tempo.

Risvegliatosi come ferox, ha subito morso e sbranato suo padre. E ora sta aspettando, sotto la superficie dell'acqua, che qualcuno, preferibilmente l'elemento più debole ed esposto del gruppo si avvicini per agguantarlo... (per sfuggirgli **Test Coordinazione**).

Se non si avvicineranno al lago Keith non attaccherà subito. Footman con altri tre ragazzi armati arriveranno informandoli dell'assenza del pastore e del bambino, e che la

moglie sta avendo una crisi isterica nella piazza. Uno dei ragazzi potrebbe avvicinarsi al lago e potrebbe essere divorato (risvegliandosi come simplex, variate le statistiche a vostro piacere) oppure Keith potrebbe aspettare nell'acqua per più tempo aspettando il momento propizio...

### Kenneth Ambruster (Simplex)

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	0	2
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
3	1	4	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi			
Morso	Morso 0		
Risoluzione			
4			

### Keith Ambruster (Ferus)

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
1	2	4	9
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
7	0	3	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi			
Morso	Morso +1	Graffio	Taglio 0
Risoluzione			
21			

Al termine del combattimento con il fergus lo Sceriffo si complimenterà per il lavoro svolto, ascoltando le loro teorie su quanto successo ed esponendo la propria ovvero che un animale selvatico abbia attaccato il pastore uccidendolo e il bambino per la paura si sarebbe buttato in acqua, annegando. Oppure che ce lo abbia messo lo stesso padre per battezzarlo e il bambino sia in qualche modo annegato. Insomma un tragico incidente.

> Se parlando con la vedova i pg accarezzeranno l'idea che si sia trattato di un infanticidio, lei comincerà ad inveire e li catterà fuori. Alcuni abitanti sentendoli potrebbero scatenare una rissa.

> Se Mike o Jack o entrambi sono rimasti feriti negli scontri precedenti verranno dati loro i giorni di riposo necessari per riprendersi.

## Parlare con Royce Merrill

Royce Merrill sarà più che felice di dare qualsiasi tipo di informazione, spesso riveduta e abbellita. Tuttavia, essendo lui imparentato con uno dei suoi assassini, Sara non lo lascerà fare per molto. Se qualcuno dovesse chiedere qualcosa in relazione all'"incidente" di Keith, lui risponderà ricordando la piccola Kimberly Dean.

*"Oh ayuh! Non è la prima volta che succede, anche se animali pericolosi qua non se ne vedono più dal 1926 quando una maledetta moffetta rabbiosa ha tentato di mordere mezzo paese. Dovevi vedere la vecchia Alma come correva! Come se la inseguisse il diavolo in persona! Comunque la abatterono subito, era una moffetta mica un alligatore di quelli che ci sono giù nelle paludi. Bisogna stare attenti alle moffette mi raccomando, sono animali bastardi e prendono la rabbia come niente. Comunque cosa stavo dicendo...Ah sì nel 1912 con i grandi incendi che ci hanno quasi spazzato via, anche Fred Dean perse la piccola Kimberly nel tentativo di salvarla, non da una moffetta però, ma dal fuoco, la portò nel lago perché il vento aveva girato e le fiamme erano dappertutto, ma..."*

In quel momento la balaustra della veranda a cui il vecchio si appoggia si romperà improvvisamente facendo fare a Royce Merrill un volo di un paio di metri. Il vecchietto inaspettatamente non morirà ma finirà in coma (è coriaceo). Se i giocatori dovessero riuscire con un **Test Coordinazione o Forza Fisica -difficile-** a salvarlo, finirà di spiegare la storia. Sara se lo prenderà comunque in seguito.

La stessa cosa avverrà nel caso in cui l'informazione rilasciata sia inerente a Bridget Noonan in quanto Sara non gradirà che i personaggi siano a conoscenza del loro legame di sangue con Harry Auster.

"Oh ayuh Briddgy certo che la conoscevo, ha partorito il prematuro più grooossooooo..."

## Parlare con Linda Briggs

I giocatori troveranno Linda Briggs nell'ufficio postale o a dare conforto alla vedova se in seguito all'aggressione dei morti e lei ne approfitterà per fare domande sul combattimento avvenuto per poterlo scrivere sul giornale. Con un **Test Persuasione -banale-** racconterà un avvenimento di molti anni prima.

"Povero Keith, ha fatto la fine della piccola Kelly. Il padre stava facendo il bagno alla più piccola, aveva cinque anni, quando la maggiore si fece male e cominciò a gridare. Oren poveretto corse subito, facendosi promettere da Kelly che non si sarebbe mossa. Ma quando tornò era affogata. Me lo raccontava sempre mia madre, per spaventarmi un po' e non farmi entrare mai da sola nell'acqua. Era l'estate prima della fine della guerra, la prima, io non ero nemmeno nata ma mamma se lo ricordava bene, ogni volta che mi faceva il bagno non mi staccava gli occhi di dosso un secondo. Una volta pensi che si dimenticò il sapone che io ero già nella vasca. Mi tiro fuori lo stesso, anche se il sapone stava sul lavabo. Mamma mi raccontava che la più grande si era sentita così in colpa che non la smetteva più di piangere e continuava a dire che lei non l'aveva chiamato affatto il suo papà, povera piccola. Ah ma adesso è una donna fatta con una bella bambina anche lei. E' dura ma come si fa alla fine si va avanti. Speriamo che anche la povera vedova Ambruster ce la faccia...tutta sola con due bambini piccoli.

## Parlare con Brenda Meserve

Sulla porta di Sara Laughs potrebbe apparire una sorridente Brenda Meserve con una torta di patate in mano per "ringraziare i bravi giovanotti che hanno distrutto le carcasse". Potranno incontrare la donna passeggiare lungo la Strada o all'Emporio.

> Se gli verrà chiesto se ha mai visto fantasmi risponderà di no col tono asciutto di un contabile, ma con un **Test Persuasione -usuale-** aggiungerà

"Mia madre però diceva che tutto il lago è stregato. Dagli indiani che vivevano quaggiù prima di essere scacciati, da tutti gli uomini partiti per la guerra civile e mai più tornati...maledetti yankee, ne partirono cinquanta da questo angolo di mondo e tornarono in otto...almeno dentro il proprio corpo. Io non ne ho mai visti di fantasmi qui sia chiaro. Ma mamma diceva che questo lato del Dark Score era stregato anche dal fantasma di quel negro morto quaggiù. Era uno dei Red-Top ne avete sentito parlare? Rimase preso in una trappola per animali. Passò un giorno intero a dibattersi. Prima che qualcuno lo trovasse. Quando lo trovarono, provarono a salvargli il piede, ma non funzionò, gli si avvelenò il sangue e morì. E' per quello che se ne andarono tutti, credo. Ma mia madre diceva che era rimasto lui, il bambino negro. Diceva che lui è ancora nel TR. Poi ci fu la storia di Kenny Auster...davvero terribile. Nel '43 Normal Auster annegò suo figlio Kenny dietro casa sua proprio lì davanti al lago. Ma non lo annegò lì però. Lo mise per terra sotto la pompa e ce lo tenne finché non l'ebbe riempito d'acqua e ammazzato. Lasciò il piccolo laggiù e si sparò in faccia col suo fucile da caccia. Si è seduto sul divanetto a dondolo in veranda e si è fatto saltare le sue sporche cervella da infanticida. C'è gente che dice che il suo spirito è rimasto al lago, ma secondo me è impossibile perché l'hanno cremato e mamma diceva che se bruci le ossa se ne va pure lo spirito. Probabile che i piccoli posti siano sempre pieni di queste storie, ma io non posso né negare né sottoscrivere. Non ho mai visto niente."

> Se gli verrà chiesto di Sara Tidwell racconterà sommariamente la loro storia (non la morte ovviamente né i reali motivi che li spinsero a partire, aveva solo 8-9 anni all'epoca) ma descriverà Sara e la sua risata, in un tono che potrà sembrare strano per una di pura razza bianca. Nominerà suo figlio Kito.

> Se interrogata su Kimberly Dean sarà necessario un **Test Interrogare (Volontà 4)**. Se non avrà successo Brenda Meserve se ne andrà via rapida dalla casa

"Bill non vuole che si parli di questo e se lo viene a sapere non cucirò mai più qualcosa in tutto il TR".

Se il test avrà successo allora Brenda racconterà tutta la storia come lei la conosce.

"Kimberly era la sorella gemella di Bill, è morta al tempo degli incendi. Tutte le famiglie erano state portate al lato nord-est del lago che fino a quel momento era sembrato



sicuro, ma poi il vento cambiò. Le donne e i bambini cominciarono a tornare verso il Warrington's ma Hilda, la moglie di Fred, a un certo punto si era accorta che la piccola non era più mano nella mano con il fratellino. Nella confusione si doveva essere perduta, forse era tornata indietro per prendere un giocattolo, non so. Fred aveva raggiunto la moglie, aveva scoperto la cosa ed era tornato indietro a cercare Kimberly Il fuoco era dappertutto così appena trovata l'ha presa in braccio e portata nel lago. Ma la bambina andò nel panico, non so, sgusciò via e beh...affogò. Fred era devastato."

Dopo aver dato questa informazione non tornerà mai più a Sara Laughs e rifiuterà di parlare ancora con la famiglia Noonan spiegandogli

"Ho fatto un sogno questa notte. Un brutto sogno. C'è qualcosa che l'ha a morte con me. Potrei avere un incidente. Sembrerebbe un incidente, almeno, ma non lo sarebbe."

**Nota:** più indizi su Sara e i bambini uccisi scopriranno anche Bill si rifiuterà di parlare con la famiglia Noonan. Lui verrà a sapere della cosa grazie alla "coscienza comune" che tutti gli abitanti del TR condividono, ovvero Sara. Se incontrerà di nuovo i giocatori o loro lo andranno a cercare li cacerà via in malo modo.

"Andatevene cittadini bastardi! Ho solo una cosa da dirvi. State indietro. Per il bene della vostra anima immortale, tiratevi indietro e lasciate che le cose facciano il loro corso. Così sarà che voi lo vogliate o meno. Questo fiume è quasi arrivato al mare e non sarete certo voi a costruirci una diga."

## Mary alla porta

Il giorno dopo gli attacchi una terrorizzata Mary Devor si presenterà alla porta di Sara Laughs.

Vi prego. Nessuno qui si metterà contro Max, non posso chiedere a nessun altro di aiutarmi. Footman stamattina si è fermato lì e mi ha fissato poi ha messo le mani a formare una pistola e ha fatto finta di sparare a Kyra che giocava nel prato. Non so più cosa fare. Non so dove andare. Sono andata da Brenda a lavorare un po' con Kyra e quando sono tornata...tutto è stato buttato all'aria e la farina...oddio sulla farina c'era scritto Kito, non so neanche che vuol dire...non posso tornare là, vi prego, non posso tornare là...



> Se proporranno a Mary di venire a vivere a Sara Laughs per un po', una speranza si accenderà nei suoi occhi e accetterà immediatamente. Durante il giorno potrebbe andare da Brenda Meserve, che abita sulla lane 42 e che ha pena della ragazza e gli darà dei lavori da sarta da fare, e porterà con sé Kyra. A Sara Laughs si farà in quattro per cucinare e pulire e farvi sentire il meno possibile la sua presenza.

> Se cercano Devore, le guardie gli impediranno di parlare con lui ma Rogette li deriderà dicendo che non è conveniente mettersi contro Max e che quando arriverà il Giudice non potranno fare molto.

...e ricordatevi: Max Devore non perde, può cambiare obbiettivo, ma non perdere.

> Se cercano Footman, lui li minaccerà di non mettersi sulla strada di Devore. Non attaccherà per primo se è in inferiorità numerica netta (se si vuole mettere in difficoltà i giocatori si aggiungeranno al vice-sceriffo due abitanti).

## Il Sogno di Jack

Una notte Jack avrà un sogno vivido e realistico, ma sarà immediatamente cosciente che si tratta di un sogno. Per prima cosa c'è la musica. Non dixie, perché non ci sono fiati, ma qualcosa di simile, una specie di blues primitivo e ben ritmato. Tre o quattro chitarre acustiche, un'armonica, un contrabbasso. Dietro tutto questo c'è una base ritmica e ben marcata che non sembra prodotta proprio da un tamburo, ma fa pensare piuttosto a qualcuno dotato di un autentico talento da percussionista che picchia su una serie di casse. Poi entra una voce femminile, un'alta voce tenorile che si arrochisce sulle note alte. E' ridanciana e incalzante e sinistra allo stesso tempo.

*"It ain't nuthin but a barn-dance sugar!*

*"Non è che un ballo campagnolo zucchero!*

*It' ain't nuthin but a round-and-round!"*

*Non è che un giro giro tondo"*

Sei nel tuo letto e c'è Mary Devore in una semplice camicia da notte, seduta di fianco a te. "Va tutto bene Jack" ti sussurra.

Appoggi il piede sul pavimento e ti accorgi che è acqua. Sei sulla banchina di Sara Laughs di fianco a te c'è tua moglie, nel costume rosso e nero che aveva quando eravate andati ai laghetti di Jackson, l'estate prima che morisse.

"Va tutto bene Jack" ti sussurra avvicinandosi.

Ti giri e vedi lo scrittoio di Sara Laughs, due braccia dalla pelle nera ti cingono il ventre.

*"Cosa vuoi sapere zucchero?"*

Contemporaneamente sei nella tua camera da letto. Mary ti prende il viso ti bacia e poi ti gira delicatamente la testa verso la finestra *"tutto là fuori è morte"* dice come se stesse enunciando un'ovvietà. Fuori dalla finestra vedi il centro del paese, il sindaco, i bambini che giocano e le donne che chiacchierano. Ma sono tutti cadaveri, scheletri e esseri decomposti, nei loro vestiti. Abbracciano i bambini e ridono mentre i vermi divorano le loro carni e dalle ossa ingiallite pendono brandelli di carne come pelle di cervo conciata. Sei sulla banchina, tua moglie ti bacia e prende il tuo viso tra le mani fredde e le dita bianche e grinzose. Ti ruota la testa e poi la inclina affinché tu possa guardare nel lago. *"Tutto laggiù è morte"*. Sott'acqua vedi navigare cadaveri in decomposizione, spinti da una corrente profonda. I loro occhi sono bianchi e fissi. Le loro narici sono spalancate, mangiate dai pesci. Alcuni sono poco più che scheletri. Ti svegli nel tuo letto. Le lenzuola sono piene di sangue. Al centro c'è un animaletto di legno intagliato imbrattato di sangue. Appena chiusi gli occhi la visione sparirà e sul letto non ci sarà altra traccia se non quella di un sonno agitato.

## La Visione

Dove si trova lo spuntone di roccia grigia sulla Strada il giocatore con **equilibrio mentale pari o minore di 3** avrà una visione.

*Aiuto annego*

La voce giunge dal bosco, dall'acqua, da te stesso. Un'onda di vertigine ti attraversa i pensieri, sollevandoli e sparpagliandoli come foglie al vento. Il torace ti si ritrae su se stesso, lo stomaco si accartoccia come un fiore bruciato da una gelata. La bocca si riempie del sapore del lago e gli alberi cominciano a ondeggiare davanti ai tuoi occhi.

*Perché non smette di fare così?* Chiede qualcuno, quasi un grido. Ma non c'è nessun altro sulla Strada (a parte i tuoi fratelli). Eppure senti distintamente quella voce *Perché non smette di fare così?* Poi da tutte le direzioni senti la voce di un bambino.

*aiuto annego*

*aiuto annego*

*cappello blu dice che mi prende*

*cappello blu dice che non vado in giro*

*ho perso i mirtilli sono sul sentiero  
mi tiene  
la sua faccia trema è cattiva  
lasciami lasciami oh gesù lasciami  
ti prego  
adesso basta  
Grida il mio nome  
Lo grida così FORTE*

La pressione sul torace comincia ad allentarsi, ma ti accorgi improvvisamente che l'aria intorno a te è impregnata di un odore cattivo, un tanfo malefico e inquinato. L'accompagna la sensazione di una presenza ributtante da cui il fetore ha origine, qualcosa che avrebbe dovuto essere morta ma non lo è. In pochi secondi l'odore sparisce ma vedi qualcosa: un bambino nel lago, un bambino piccolo dalla pelle nera morto affogato e adagiato sul fondo. Ha le guance gonfie. La bocca è rilasciata e aperta. Ha occhi bianchi come quelli di una statua. Qua, è qua che è successo ti passa per la mente e come per conferma, lo spaventoso tanfo putrescente ti investe di nuovo, come se sprigionato dal terreno. Poi tutto svanisce.

Quando avverrà questa visione Devore potrebbe attaccare.

## Incontro con Max Devore

Se sono i pg stessi ad andare da Devore (che potrebbe anche mandare un messaggio convocandoli per parlare) la scena avverrà al Warrington's. Se decidete di farlo avvenire in concomitanza con la visione, come nel libro, ricordate che il pg che l'ha avuta avrà un **malus iniziale di -1 sulle azioni** essendo ancora molto scosso e che i pg saranno quindi concentrati sul fratello, che è letteralmente piegato in due dal dolore. Se testeranno positivamente percezione potranno accorgersi che ci sono dei rumori provenienti dalla radura appena dietro di loro, da cui spunteranno le guardie di Devore.

Max Devore parlerà da dietro le loro spalle: "Ehi puttaniere, dov'è la vostra puttana?" richiamando la loro attenzione. Il vecchio si trova appena fuori la radura tenendo stretto il suo bastone nero, alla sua sinistra c'è Rogette, appoggiata al tronco di una betulla, il rossetto che le copre le labbra è così brillante che sembra sanguinare dalla

bocca. Ha qualcosa in mano (delle pietre). Davanti a loro le otto guardie hanno i fucili spianati e tengono sotto tiro i personaggi. "Le puttane mi sono sempre piaciute. Qualche volta il posto loro è stato sulla mia faccia! AH!AH!" Dov'è giovanotti? Su che faccia si è seduta adesso? E' brava la piccola puttana? Deve essere brava se è riuscita a tenere mio figlio prigioniero in quella schifosa roulotte in cui vive. E poi ecco che spuntate fuori voi prima ancora che i vermi abbiano finito di far fuori gli occhi del mio ragazzo. Dimmi ha la figa che ciuccia?"

Rogette rovescia la testa all'indietro e ride, è come il grido di un coniglio negli artigli di una civetta. Fa un cenno con la mano alle sue guardie, due di loro sparano ai vostri piedi, per spingervi verso il lago. Il loro scopo è farvi cadere nell'acqua, **Test Coordinazione -medio-**.

"Bel posticino quaggiù vero? La Strada è dove i cuccioli buoni camminano fianco a fianco con i cani cattivi lo sapete? Qui è dove è successo sì! Voglio offrirvi una possibilità di salvarvi l'anima, andatevene ora, c'è un furgone blindato pronto per voi alla porta nord. Andatevene ora, con i vestiti che avete addosso. Lasciate la puttana e lasciate la puttanella. Io farò le cose che è necessario fare. Vi stanno a cuore le vostre anime? Le vostre anime immortali? La farfalla di Dio prigioniera di un bozzolo di carne che presto puzzerà come la mia? Le anime sono per i letterati, io sono un Klansman. Siete sicuri di voler essere voi? Per lei non fa differenza, sai, voi o io, per lei fa lo stesso."

Rogette si diventerà a tirare pietre trovate sulla riva del lago o nei dintorni ai giocatori incitata dal padre. Continueranno a colpire e a deridervi fino a che qualcuno dei giocatori non si arrenderà ovvero dirà a Devore che lo lasceranno in pace o qualcuno avrà successo con un **Test Raggirare -difficile-**. O finché le cose non si metteranno male. Se saranno in pericolo di vita, infatti, Max e Rogette tenteranno di scappare il prima possibile e torneranno al Warrington's o dentro la struttura se è lì che avviene lo scontro.

**Attenzione:** lo scopo di Max non è di ucciderli, in quanto sono indispensabili per il conseguimento della vendetta di Sara. Vuole solo dare il suo regalo di addio alla famiglia Noonan e dare loro una possibilità di fuga, lasciando a lui il compito di uccidere la

bambina, cosa che non gli dispiace affatto. Anche alle guardie sarà stato precedentemente ordinato di non uccidere alcun membro della famiglia preferendo, se necessario, sparare a terra e picchiarli col calcio del fucile.

## Lettera di Rogette

Qualche ora dopo lo scontro con Devore, se quest'ultimo è ancora vivo, quando i pg si troveranno a Sara Laughs a medicare eventuali ferite, si presenterà Footman, con una lettera e richiederà ringhiando una risposta immediata. In testa, in lettere leggermente in rilievo di uno stile elegante adatto a una signora, c'è scritto Rogette D. Whitmore (Allegato d).

> Se il patto viene accettato Mary Devore vorrà tornare alla sua casa, felicissima e convinta di essere finalmente libera. Sarà necessario un tiro **Persuasione -difficile-** per farla restare.

> Nel caso Max Devore fosse stato ucciso e/o Rogette ferita o morta i personaggi verranno arrestati dallo Sceriffo con l'aiuto dei due vice e altri due rangers (che attenzione non si faranno remore a sparare se minacciati a differenza delle guardie di Devore) e posti in custodia nelle celle dell'ufficio dello sceriffo per diverse ore. Qui verrà disposta una cauzione di 3000\$ per ognuno dei personaggi. Richard Osgood infatti, venuto meno il suo protettore si metterà in contatto tramite telegrafo con il figlio di Devore, Roger, che, per niente dispiaciuto per la dipartita del padre, vorrà seguire le leggi degli Stati Confederati e attendere l'arrivo del Giudice Elmer Durgin, previsto a questo punto per il lunedì della settimana successiva, onde evitare su di sé spiacevoli sospetti su un suo presunto legame con la morte del padre che potrebbero essere alimentati da un eventuale linciaggio pubblico dei colpevoli.

Richard Osgood accetterà di buon grado queste istruzioni avendo già ricevuto metà del pagamento per l'omicidio di Mary Devore, già organizzato e commissionato da Max Devore per punire l'unica persona che ha avuto la temerarietà di negargli ciò che con tanta passione aveva desiderato.

Sempre da Roger tramite telegrafo (o da Rogette se ancora viva) Mary Devore verrà informata sulla somma che riceverà come erede di Max, somma che lei utilizzerà come

garanzia per la cauzione della famiglia Noonan che l'ha aiutata, pur senza conoscerla. Mary, venuto meno il pericolo Max Devore e convinta che la sua nuova ricchezza la possa proteggere da eventuali ritorsioni, tornerà al suo caravan, invitando i ragazzi per un barbecue per il sabato successivo.

## Morte di Max Devore

La mattina successiva alla ricezione della lettera John Storrows dirà ai fratelli Noonan della morte di Devore. Vuole infatti entrare nelle loro grazie per poter avvicinarsi a Mary Devore che è appena diventata uno dei partiti migliori della regione.

*"Non dovete più preoccuparvi pare. Devore è morto ieri sera poco prima di mezzanotte. E' entrato nella vasca piena d'acqua ed è affogato. Probabilmente un colpo, era più vecchio di Dio, cristo santo. Lo ha trovato la donna. La Withmore ha chiamato immediatamente le guardie e ha mandato un negro da me e lo Sceriffo. L'hanno smembrato e poi bruciato, non ha neanche fatto in tempo a rialzarsi. C'erano anche il vice e un altro paio di ranger, puoi chiedere anche a loro. Li conosco fino da quando erano poppanti. Hanno già telegrafato a Tupelo, per avvertire il figlio Roger. La Withmore ha detto che Max è stato chiaro sul fatto che la segheria e la cartiera rimarrà aperta sotto il controllo del figlio e anche un'altra cosa: che il testamento include Kyra. Pare che riceverà una bella fetta dei soldi del vecchio, dopotutto."*

Mentre pronuncia le ultime parole, i suoi occhi brillano di avidità, visto che i soldi di Mary Devore potrebbero concedergli quella campagna elettorale grandiosa che lui tanto sogna.

Max Devore si è in realtà suicidato, ormai prossimo alla morte e inutile per Sara, dopo aver organizzato l'omicidio di Mary Devore. Richard Osgood e George Footman hanno già ricevuto metà del pagamento, Rogette o Roger si occuperà di fargli avere la seconda parte.

> Se andranno a chiedere alla Withmore, lei confermerà la storia.

*"Kyra riceverà 500.000 Dollari Confederati. Siccome è una minore i soldi saranno amministrati dalla madre, Mary Devore. Ma c'è una condizione Mary deve rimanere con la figlia qui al TR-90 fino alla fine di quest'anno."*

Con un test **Persuasione -difficile-** potranno capire che Max Devore si è suicidato.



> Mary riceverà una lettera da Rogette la mattina stessa, che le spiegherà del testamento e le darà un anticipo. La ragazza prenderà le sue cose e tornerà finalmente libera al suo caravan, anche se intimamente dispiaciuta per la morte dell'unico legame di Kyra con il padre. Inviterà i pg per una cena per il sabato successivo, per ringraziarli di tutto l'aiuto che le hanno dato.

A partire dalla morte di Devore, alcuni fenomeni avverranno con maggiore frequenza, il pianto del bambino si sentirà spesso, il grammofoño si azionerà pur non essendoci nessun disco, qualcuno potrà vedere un bambino nero, di circa quattordici anni, con gli occhi bianchi come una statua. Il ragazzino mostrerà i denti, scuotendo la testa *"lascia che i morti riposino in pace uomo bianco"*. Una notte durante un temporale uno dei giocatori sentirà un dito che gli scorre lungo la spina dorsale, se si girerà, potrà vedere mentre un lampo illumina la stanza, Sara Tidwell, stesa di fianco a lui. Sussurrerà *"Sono quasi tornata zucchero"*.

La mattina successiva alla morte di Max Devore Rogette fingerà di partire per Jackson con il suo furgoncino, nascondendosi nella casa dello Sceriffo.

> Se interrogheranno uno degli schiavi della cartiera questo rivelerà di aver visto il furgone fermarsi poco più avanti quella mattina stessa prima di ripartire qualche minuto dopo.

> Se Jack Noonan riuscirà a salire sulla torre di avvistamento potrà scorgere con un **Test Osservare -medio-** il furgoncino nascosto nei boschi a est.

> Se i personaggi decideranno di perquisire la casa dello sceriffo troveranno infatti le schiave personali di Rogette (che potranno essere riconosciute mediante un **Test Memoria -Usuale-** se già si è entrati al Warrington's almeno una volta nel corso dell'avventura).

Perquisendo invece la casa del Vicesceriffo Footman, di cui dovranno richiedere l'ubicazione (è la casa centrale tra quelle dietro l'emporio), con un **Test Perquisire -medio-** potranno trovare nell'armadio una busta contenente circa 5000 dollari confederati e un biglietto con scritto *"La seconda parte a lavoro eseguito. M.D."*

A questo punto potranno decidere se confrontarsi direttamente con Footman che parlerà del contratto con Devore solo con un **Test Interrogare -difficile-** o un **Test**

**Torturare -usuale-** da confrontare con la **caratteristica Volontà** di Footman o quella dello Sceriffo se si deciderà di interrogare/torturare quest'ultimo. In questo modo si potrà evitare il conflitto a fuoco successivo ma non liberarsi di Sara.

Rogette Whitmore, che è fuori come un balcone, se ancora viva, non tradirà mai, in nessun caso il padre e se il piano del genitore non verrà messo in pratica dallo Sceriffo ci penserà lei (l'unico modo per impedirlo è ucciderla).

## Il Sogno

Il giorno prima della cena con Mary Devore tutti i personaggi indipendentemente dal loro equilibrio mentale sentiranno una musica provenire da fuori la casa e soprattutto odori: ciambelle dolci fritte, zucchero filato, concime, fieno.

*"Venite Gente svelti! Da questa parte il prossimo spettacolo comincia tra dieci minuti! La Donna Serpente e tutti i Marziani assassini! E' tutto qua dentro, per cui svelti, svelti, svelti!"*

Usciti dalla porta, è giorno e probabilmente un giorno di primavera visto che gli alberi sono pieni di fiori e germogli. Lungo la Strada decine di persone chiacchierano e ridono mentre si dirigono ad un grande tendone che vedete in lontananza, dove dovrebbe esserci il Warrington's. Nel lago, lì dove nella visione c'era il bambino nero, ora c'è un bastone dal pomo dorato. Due nastri bianchi con i bordi vermigli lo avvolgono in una lunga spirale con le estremità che oscillano pigramente nell'acqua.

Royce Merrill è morto. Nel caso fosse stato in coma, essendo stato preventivamente legato durante al letto della sua casa mentre gli uomini e le donne del paese lo vegliavano a turno, verrà immediatamente smembrato. Nel caso fosse stato salvato precedentemente cadrà dalle scale rompendosi l'osso del collo e risvegliandosi come simplex.

Sentite le note di *Jimmy Crack Corn*, cantata da un irresistibile voce femminile e accompagnata da schiamazzi e risa. Notate che l'ampio prato del Tidwell Meadow non è più un prato ma un bosco, come doveva essere prima dei grandi incendi, puntellato di casette bianche.

Lì dove comincia il largo prato del Warrington's c'è una grande arco di legno dove c'è scritto "BENVENUTI ALLA FIERA DEL DARK SCORE". Passate davanti alla bancarella del mais



arrostito, alla Casa dei fantasmi dove altri tendoni mostrano spettri disegnati che escono da finestre rotte e comignoli diroccati e il Palo dei Forzuti.

La band sul palco attaccano *Fishin Blues*, con il suo testo nascosto sotto quel tanto di belletto da evitare alla combriccola di finire in galera. Sul palco ci sono otto individui di colore, forse dieci, in camicia bianca, gilet e pantaloni scuri. Uno porta una bombetta. Davanti allo schieramento, con la chitarra al collo c'è Sara, che canta divertendosi un mondo. Butta la testa all'indietro e ride al cielo di marzo.

"Hai visto? Lei è la mamma di Kito" vi informa Kyra che intanto è apparsa di fianco a voi e ha preso uno dei personaggi per mano.

La band intona un altro inciso, ma la strofa che segue non fa parte di nessuna versione di *Fishin Blues*.

*"I ain't gonna hurt her, honey,  
not for all the treasure in the world.*

*Said i wouldn't hurt your baby,  
not for diamond or for pearls.*

*Only one black-hearted bastard,  
dare to touch that little girl."*

C'è un boato della folla come se non avessero mai udito niente di più spassoso, ma Kyra comincia a piangere dalla paura. Poi rivolto a voi Sara urla ridendo:

*"Ho quasi fatto stranieri! Avrete ciò che volete, tutta la consolazione che vi serve, ma prima dovete lasciarmi finire"*

Poi dal lato del palco a una ventina di metri da voi, sette uomini vestiti da taglialegna, vi vengono incontro. Alla loro guida c'è un vecchio con uno stinto cappello blu dell'esercito della confederazione.

*"Consegnacela figliolo, noi faremo quel che è necessario fare."*

Guardando meglio sentite il tanfo della putrefazione e vedete i vermi che si saziano delle sue narici e degli angoli rosa dei suoi occhi. A questo punto i personaggi si sveglieranno nei loro letti, ma i giocatori con equilibrio mentale più basso noteranno di avere i piedi sporchi di terra e aghi di pino. Se guarderanno in bagno troveranno la vasca piena d'acqua.

Vasca che loro stessi, nel sonno, hanno riempito.

> Kyra il giorno dopo vi dirà che si è molto divertita con voi alla fiera, anche se vi dirà che c'era "la signora che faceva paura".

## La Cena

Il sabato sera verso le 17.30 dovranno muoversi per andare da Mary Devore che li sta aspettando per la cena. Kyra ha i capelli legati in due buffi codini, con dei nastri bianchi dai bordi rossi.

Mentre il cielo sopra il Dark Score è ancora azzurro, si sentono forti tuoni provenire dalle nuvole nere ad ovest. Mary, finalmente libera, si mostrerà solare e fiduciosa, piena di speranza per il futuro mentre John Storrow si è autoinvitato e le sta facendo spudoratamente la corte. Lei comincerà ad apparecchiare la tavola chiedendo ai giocatori di mettere a letto Kyra, raccogliere un po' d'insalata, guardare il barbecue e cominciare a cuocere, o cercare nella ghiacciaia un po' di birra (un buco nel terreno all'ombra del caravan praticamente).

Quando tutti i giocatori saranno posizionati in modo da lasciare libera la visuale su Mary Devore, da dietro l'emporio usciranno Osgood e Footman, che avrà in mano un mitra Thompson. George darà una prima raffica, che colpirà Mary Devore e John Storrow ovvero gli unici che si trovano al tavolo. Se qualcuno avesse deciso di fare lo scansafatiche si beccherà anche lui la prima raffica (**Test Osservare -usuale-** per vedere Footman o Osgood e **Test Coordinazione -difficile-** per schivare).

Mary viene colpita alla testa, il lato destro è ancora integro ma il sinistro è un macello. Un occhio azzurro si guarda intorno attonito tra ciocche di capelli rosso sangue. Alcuni frammenti del cranio le costellano la spalla, mentre la materia grigia del cervello le sporge dallo squarcio. "Ky, Ky...porta Ky..." riesce a sussurrare alzando il braccio in direzione del caravan, poi un tremito violento la scuote. Il braccio alzato in direzione del caravan dove si trova la sua bambina, ricade sull'erba. John Storrow viene colpito al braccio e la manica del suo vestito è inzuppato di sangue. E' svenuto, ma l'arteria è lacerata e se non verrà bendato al più presto morirà dissanguato (il bendaggio bloccherà l'emorragia per circa un'ora ma per guarire definitivamente necessiterà di un'operazione, **Test Medicina e Chirurgia -medio-** nel caso un pg lo possedesse o sarà necessario portarli dal medico del

paese che è fondamentalmente un veterinario).

Footman scaricherà il mitra contro il caravan per poi prendere il suo fucile. Osgood attende dietro di lui con la pistola spianata. Si tengono comunque a una decina di metri dal caravan. A parte John Storrow che se lasciato morire si risveglierà dopo alcune ore, gli altri si risveglieranno entro pochi minuti come Simplex.

Durante (nel caso **aggiungere un malus di -1 alle azioni**) o appena finito il combattimento scoppia un violento temporale. Il cielo sembra saturo di polvere di carbone, nella quale si accendono scintille a ripetizione. L'aria è pervasa da un chiarore color ocra. Comincia a grandinare: pallettoni di ghiaccio bianco che piombano dal cielo a martellare come dita nerborute i tetti delle case e soprattutto gli alberi. I rami si spezzano sotto la più devastante grandinata mai caduta in questa regione. Alberi secolari cadono colpiti dai fulmini, con il tronco in fiamme. La grandine si trasforma in pioggia torrenziale, mentre le saette sfrecciano verso il bosco, incendiando alcuni dei rami più alti.

Mike si accorgerà di avere un taglio sul dorso della mano.

Non c'è nessuno in giro, tutti gli abitanti sono chiusi nelle loro case o caravan, come accade in caso di emergenza, in stato semi-catatonico. Sara si sta nutrendo a piene mani di loro e non si accorgerebbero nemmeno se la loro casa venisse schiacciata da un albero. Sara sta inviando ai personaggi con **equilibrio mentale pari o inferiore a 3** il messaggio "La casa è la sola possibilità di salvezza".

## Sara Ride...

Arrivati alla casa, Mike noterà che sulle traversine che portano al lago ci sono tre girasoli con la faccia come riflettori.

La parte centrale di Sara, il cuore della casa, ha resistito per più di cinquant'anni sopravvivendo a moltissimi temporali e anche se questo è il più violento della storia del TR, appena siete all'interno sentite di essere al sicuro. I tronchi che ne costituiscono i muri esterni sono così grossi che è quasi come entrare in un sotterraneo blindato. I tonfi e gli schianti si trasmettono all'interno poco più che un brusio di sottofondo. Tuttavia un piccolo albero, cadendo, ha sfondato la finestra della cucina e la sua punta ispida si allunga sopra la stufa proiettando ombre ondegianti sui mobili.

Kyra, completamente bagnata, comincia a piangere ma si calmerà se presa in braccio.

*"Chi c'è qui con noi? C'è un bambino. E' nero come quelli che stanno alla casa della nonna bianca. Ci sono anche altri tutti neri, un uomo con i calzoni blu, una signora con un grande cappello, credo che è la signora della fiera. Gli altri non si vedono bene, ma guardano. Stanno guardando noi:"*

Nella luce dei lampi vedete effettivamente sulla veranda una donna con un cappello di paglia con una tesa delle dimensioni di una ruota di un carro. Stravolta, Kyra si addormenta. A questo punto la persona con equilibrio mentale più basso comincerà ad avere strani pensieri, ad andare completamente via con la testa e Sara gli parlerà.

*"Ci sono obblighi inoppugnabili. C'è il rasoio in bagno. Una lettera T su ciascun braccio, con il tratto trasversale all'altezza del polso...tutto deve avere fine, le sofferenze, le pene e paure. Non vuoi esserci quando Kyra si sveglierà, vedere i suoi occhi annegati nello sconforto. Non vuoi vivere la notte che hai davanti, o il giorno dopo ancora. La vita è una malattia... le farai fare un bel bagno e la guarirai. Un bel bagno, l'acqua è pronta nella vasca... finisci il lavoro, fai quello per cui sei venuto."*

Se fallirà un **Test Volontà** prenderà Kyra tra le braccia e la porterà al piano di sopra, dove la vasca è in effetti piena d'acqua. Sarà necessario un **Test Volontà** (ripetibile ad ogni round) per non affogare la bambina.

Tutti i fratelli saranno sotto l'influsso più o meno forte di Sara e l'unico modo per liberarsene sarà distruggerla oppure fuggire. Più ci si allontana dal TR-90 più l'influsso infatti diminuirà ma non scomparirà del tutto.

> Scappare a piedi verso Jackson comporterà un viaggio di una settimana (circa 150 Km con una media di 20-25 Km al giorno) nel brullo nulla di nulla da cui potranno comparire carcasse, anche del tipo superiore. Nella direzione New Orleans ci sono miglia di paludi (circa 90 miglia con Mama le Diable eventualmente che attende) e non c'è affettivamente alcuna sicurezza che non vengano uccisi a vista una volta arrivati.

> L'unico furgone blindato è quello che si trova al Warrington's, le cui chiavi sono nelle mani di Rogette, che però non si trova lì. Già completamente folle, il suo unico scopo ora è far sì che il desiderio di papà si realizzi, ovvero che Kyra muoia e farà tutto il necessario perché ciò avvenga. Nel momento in cui i personaggi sono dentro la casa, lei è

ben nascosta fuori nella radura, indifferente alla pioggia torrenziale, che aspetta il momento giusto. Solo guardando fuori dalla finestra in direzione del pozzo e superando un **Test Osservare -difficile-** si potrà vedere qualcosa.

> Se i personaggi decideranno di uscire dalla casa per distruggere le spoglie di Sara e suo figlio, appena si avvicineranno al punto in cui sono sepolti, cominceranno ad avere terribili visioni di quello che è accaduto nell'agosto del 1901.

> Se loro si allontaneranno senza portare la bambina, Rogette entrerà a Sara Laughs e rapirà Kyra, lasciando dietro di sé un unico capello bianco, sottile e ondeggiante come un filo di tela di ragno, impigliato tra l'uscio e lo stipite (**Test Osservare -medio-**) La porterà, avvolta in una coperta, al Warrington's passando per la sponda est del lago, quindi ci metterà un po'. Prevede di affogarla dalla banchina della grande casa.

> Se si allontaneranno portando con loro Kyra durante queste allucinazioni la bambina, mezza addormentata e sconvolta si allontanerà per ripararsi dalla pioggia e seguirà la nonna bianca, di cui effettivamente lei si fida. Sarà necessario un tiro **Percezione -difficile-** per rendersi conto dei movimenti della bambina. Rogette lascerà dietro di sé un lembo del suo vestito nero, impigliato al ramo di un cespuglio (**Test osservare -medio-**).

## L'ultima Visione

Mentre camminate lungo la Strada vedete un uomo tra voi e lo spunzone grigio della roccia a guardia del sentiero. E' Jared Devore. Dietro di lui, come evocati dal nulla, vedete materializzarsi pian piano gli altri, disposti di traverso sul sentiero.

*"Bene, bene, una puttana nera in un vestito bianco con una cintura rossa! Che il diavolo mi porti se non è un accozzaglia di colori poco adatto ad una passeggiata sul lago. Che ti prende puttana? Non sai capire un buon suggerimento?"*

Vedete Sara dietro di voi, bellissima, ancora viva e vibrante, che si gira impaurita, ma senza darlo troppo a vedere.

*"Quale suggerimento zucchero?"*

*"Di non venire a camminare qui dove camminano i bianchi"* le risponde Harry Auster.

*"Ma io cammino dove so di poter camminare, mi è stato detto che questo è terreno comune, nessuno ha il diritto di impedirmi di passare di qui. E nessuno l'ha fatto. Voi avete visto qualcuno?"*

*"Tu vedi noi adesso" interviene George Ambruster.*

*"Figliolo, tu ti fai avanti ora solo perché la gente perbene è da qualche altra parte. Perché ti lasci dire quello che devi fare da quel vecchio? Comportati da signore e lascia passare una signora"*

La vedete camminare verso Devore, attraverso di voi ed è come se veniste investiti da un vento gelido. Il vecchio padrone con il cappellino è quello che deve affrontare, sa che se rimarrà lì a bisticciare con gli altri, lui la attaccherà da un fianco e sarà finita. Fissa gli occhi in quelli di lui e Devore indietreggia, impaurito dalla forza che la donna emana, inciampando nello spunzone dietro di lui. Il berretto gli vola via mostrando l'ampia pelata. I calzoni gli si lacerano lungo tutta la cucitura con il rumore come di un peto rigoglioso. E qui vedete Sara commettere un errore cruciale: per l'ultima volta, Sara ride.

Devore non pensa, la scalcia da dove si trova e la colpisce dove lei è più esile e vulnerabile, alle caviglie, e lei urla di sorpresa e dolore. La caviglia sinistra si spezza e Sara crolla a terra. In un attimo tutti le sono sopra, la picchiano, le strappano i vestiti, la stuprano con violenza e le tengono la bocca chiusa perché non possa gridare. Le passano un coltello sul viso e sul collo ridendo. L'occhio le si sta gonfiando, il labbro è tumefatto e sanguinante e il naso è spaccato.

Il vecchio padrone è l'unico che non le sta addosso, sta in disparte a guardare di qua e di là lungo la Strada con gli occhi socchiusi e vigili. Ma ora tocca a lui, adesso che l'hanno domata.

Sentite un urlo stridulo dietro di voi *"Ma! Che cosa succede ma? Lasciate stare la mia mamma!"* Vedete che, nonostante il peso di Devore addosso, Sara riesce ad alzarsi quel tanto che basta per vedere suo figlio Kito. E lo vedete anche voi, proprio dietro di voi, in mezzo alla Strada. Esile bambino di cinque anni, con la sua tutina blu e il cappello di paglia e le scarpe di tela nuove, con il suo secchiello pieno di mirtilli. Ha gli occhi ingigantiti dalla confusione e dallo spavento. *"Scappa Kito, corri figlio mio..."* sentite Sara urlare, ma prima che possa finire la frase, Devore le sbatte violentemente la testa contro lo spunzone di roccia grigia e comincia a strangolarla.

*"Prendetelo! Ci ha visti! Portatelo nel lago!"* E mentre stringe le mani al collo di Sara, ormai in stato di semincoscienza, Devore la violenta, impartendo ordini.

Vedete Harry, quello che somiglia così tanto a Sid, prendere il piccolo Kito per le braccia.

*Cosa vuoi fare?* Gli chiede Draper in una sorta di gemito disperato. *"Quello che devo fare"*. Stringe con sé il bambino come per abbracciarlo e tenendolo così salta nel lago. Il bambino si dibatte più forte che mai. Dietro di voi Sara ha cominciato a produrre suoni soffocati dal profondo del petto.

Il braccio di Kito emerge dalla superficie mentre Harry lo tiene sotto. Le dita si flettono in un pugno. Si aprono. Si chiudono. *"Perché non smette di fare così?"* chiede Draper dalla riva, piangendo. E allora come per esaudire quel desiderio, il braccio comincia a ripiegarsi, ad oscillare. Infine cade nell'acqua. Sentite dietro di voi un ultimo rantolo e poi tutto scompare come se non fosse mai successo nulla. Il tanfo della putrefazione allo spuntone di roccia è però innegabile e reale.

## Distruggere Sara

Al primo colpo di vanga per disseppellire i corpi, sentite dietro di voi un grido strozzato: *"No! Non t'azzardare!"*

Se vi girate potrete vedere che la betulla si è trasformata in Sara Tidwell: è il volto di Sara quello che emerge dalle fronde luccicanti. I lineamenti inondati di pioggia si formano, si sciolgono, si ricostruiscono. I suoi occhi febbrili sono assolutamente umani.

*"Non ho finito! Lui era il peggiore ed è il suo sangue che scorre dentro di lei e io non sarò in pace finché non l'avrò versato. L'AVRO!"*

E mentre strepita, Sara si materializza in un'allucinazione da malato di mente (**Test Paura**), un mostruoso essere nero e verdastro, dello stesso colore del lago durante la tempesta, mentre l'albero alle sue spalle, di cui lei si sta nutrendo, si è accartocciato su se stesso, nero e defunto. Non c'è più nulla di umano in questa entità, è una massa informe e strisciante da cui emerge qualcosa di elementare e grottesco. In esso il volto di Sara appare e scompare.

Contemporaneamente dal lago emergono delle figure scure, morti putrefatti da tempo immemore, in uno di essi riconoscete un bambino di circa quattordici anni che zoppica vistosamente, uno ha un cappello blu ed è poco più che uno scheletro. Un altro è Keith Ambruster. Fred Dean, Harry Auster. Max Devore stesso. Sono tornati tutti e si avvicinano gocciolanti, ululando parole senza senso.

Queste figure sono solo fantasmi, non esistono nel piano fisico e non recheranno alcun



danno ai giocatori.

Ma Sara sì, Sarà è un mostro informe e tentacolare che sta strisciando verso di voi per fermarvi, uccidervi e farvi diventare come i fantasmi che emergono dall'acqua, sue proiezioni per il futuro discendente che dovrà assolvere al suo compito e pagare il suo debito. Non ha fauci ma vi divorerà, non ha occhi ma percepirà ogni vostro movimento, non ha mani ma vi ghermirà con forza e sarete suoi per sempre.

Se i giocatori cercheranno di combatterla, la massa informe si avvolgerà intorno al collo del giocatore più vicino: pur non percependo alcuna pressione, la sua bocca e i suoi polmoni si riempiranno dell'acqua del Dark Score e perderà conoscenza in 4 round. Dopo altrettanti round morirà. Proiettili e lanciafiamme non sortiranno alcun effetto. Se qualcuno si lancerà su di lei, penetrerà letteralmente dentro di lei con tutto il corpo trovandosi avvolto da alghe e muschio viscido, che ne impediranno i movimenti e stringeranno sempre più forte. Anche rompendo le alghe, altre ne ricresceranno immediatamente. Entreranno nella bocca del malcapitato che seguirà lo stesso destino dell'altro giocatore.

Sara ci metterà 5 round a raggiungere chi sta scavando se nessuno proverà a fermarla. Il giocatore che, si spera, sta ancora scavando si accorge quindi che il filo della vanga sta urtando qualcosa che non è terra, non è pietra e non è legno: è un pezzo di tela sudicia e ammuffito in più punti, con una scritta ciclostilata a malapena leggibile: *SEGHERIA J. M. WARRINGTON*. Sollevato, la corda con cui è stato legato alle estremità regge, ma la tela si lacera con un rumore da brivido. Dentro c'è quanto resta di Sara e Kito Tidwell: due crani ingialliti, fronte a fronte come in un'intima conversazione, una scolorita cintura di pelle rossa da donna, una matassa di stoffa e una piccola catenina d'argento con una medaglietta di San Cristoforo. E poi...solo ossa: due scatole toraciche, una grande e una piccola, due paia di gambe, lunghe e corte. Il più grande dei teschi si gira, fissandoti con le sue orbite vuote. I suoi denti tintinnano come se volessero morderti e le ossa sottostanti cominciano a muoversi in un tremito tenebroso. Alcune si spezzano immediatamente, altre sono più flessibili e butterate. La cintura rossa si contorce e la fibbia arrugginita si alza come la testa di un serpente.

> Se viene distrutta con la soda caustica, le ossa si sbiancano e accartocciano come



fossero di zucchero. La orbite del cranio di Sara si dilatano consumate dall'acido che riempie le cavità che un giorno avevano ospitato la sua mente, il suo talento prodigioso e la sua anima ridanciana. La sua mascella si stacca e cade, gli spunzoni dei denti si liquefano sfrigolando.

> Se viene bruciata con il lanciafiamme, le ossa si calcificano immediatamente diventando nere e si accartocciano su se stesse, divenendo cenere in meno di tre minuti. Di Sara e suo figlio non rimane altro che polvere, spazzata via dal vento che continua a soffiare.

"Oooooooooh..." il sospiro si insinua tra gli alberi, un lamento di indicibile cordoglio, nostalgia e resa. La massa oscura scompare. Ora c'è solo il rumore della pioggia.

Se qualcuno si guarderà intorno o tornerà alla casa, noterà che Kyra è sparita.

## Salvare Kyra

Lungo la Strada per raggiungere il Warrington's i giocatori troveranno un vecchio pino screziato di muschio che è caduto di traverso sul sentiero ed è ancora attaccato al troncone da una serie di schegge ricurve. Cigola come una serie di cardini arrugginiti, ogni volta che l'acqua agitata del lago ne solleva e lascia ricadere la chioma semisommersa. C'è spazio per strisciare sotto (**Test Coordinazione -usuale-**).

Avvicinandovi alla costruzione sentite un urlo: "Vai via! Io non ti voglio, Nonna Bianca! Vai via!" è la voce di Kyra, resa stridula dal terrore, che si trova a metà del pontile che a causa del forte vento è diventato un'ondeggiante e gocciolante striscia di legno. Rogette è a pochi metri e protende le mani verso la bambina. Notate che la parte destra della grande casa è stata praticamente demolita da due alberi enormi che devono essere caduti insieme. La Withmore non si accorgerà di voi a meno che voi non palesiate le vostre intenzioni. Quando arriverete ad almeno dieci metri però, Kyra vi vedrà e urlerà il nome di Johanna con un enorme sorriso, Rogette si girerà verso di voi e poi si lancerà sulla bambina (ci metterà 1 round per arrivarci), puntandogli un coltello sul collo e intimandovi di stare indietro.

*"Ve l'avevo detto: Max Devore non perde, può cambiare obiettivo ma non perdere."*

Muoversi sulla banchina sarà difficile per i giocatori che dovranno stare attenti a non scivolare a causa delle assi viscide né a cadere a causa degli ondeggiamenti (**Test Coordinazione -medio-**). Se non verrà fermata prima, Rogette taglierà la gola alla piccola.

la abbraccerà e si getterà nel lago. Entrambe si risveglieranno come Simplex.

## Epilogo

> Se i giocatori decidessero di fuggire con Kyra, senza distruggere Sara, anche se riuscissero nell'impresa loro stessi, i loro figli o i nipoti della famiglia Noonan o Devore un giorno troveranno sempre più affascinante l'idea di trasferirsi al Dark Score Lake con la loro progenie, i cui nomi probabilmente cominceranno con la K.

Similmente a quanto fatto dal padre che aveva incendiato il TR-90 prima di andarsene, Rogette avvelenerà i suoi schiavi e le guardie lasciando tutti i cadaveri liberi all'interno della palizzata, fuggendo poi verso Jackson se avrà ancora il furgone disponibile. In caso contrario si lascerà divorare dai morti ridendo. **Punti Avanzamento +3**

> Se decidessero di fuggire senza Kyra e indipendentemente dal destino di Sara e senza aver ucciso Rogette, la bambina verrà uccisa dalla Whitmore, che poi ucciderà gli schiavi ecc. **Punti Avanzamento +0**

> Se distruggeranno Sara, uccideranno Rogette, Osgood e Footman e salveranno Kyra, il vice-sceriffo, quello di Vicksburg, divenuto temporaneamente capo, finito il megatemporale si avvicinerà a voi con la pistola in mano e altri due uomini armati al seguito "Avete voi la bambina?". Al vostro assenso metterà via la pistola e vi chiederà come si sono svolte le cose. Se nomineranno Sara li prenderà per pazzi, probabilmente traumatizzati dagli eventi. Se confesseranno l'omicidio di Rogette verranno immediatamente arrestati e sarà necessario un **Test Coordinazione o Forza Fisica** per fuggire (chi lo fallirà verrà portato in prigione), ma nel TR-90 ed, entro pochi giorni in tutto il Mississippi, verrà diramata una taglia su di loro e dovranno nascondersi. In caso contrario le foto di Footman e Osgood verranno inserite nel "muro degli eroi" e tutta la sparatoria verrà fatto passare sotto silenzio, mentre la morte di Rogette sarà stato un tragico incidente. Due uomini di Roger Devore arriveranno nel TR-90 per continuare le operazioni della cartiera e della segheria. **Punti Avanzamento +10**

> Se distruggeranno Sara, uccideranno Rogette, salveranno Kyra ma non uccideranno Osgood o Footman verranno arrestati come assassini di Mary Devore e Rogette Devore e imprigionati nelle celle dell'ufficio dello Sceriffo fino all'arrivo di un Giudice o finché non verranno portati a Jackson per essere giudicati. Se non troveranno il modo di fuggire

finiranno a far da pranzo agli alligatori. Punti Avanzamento +5 (se sopravvivono)

> Se uccideranno Footman e Osgood, ma non distruggeranno Sara, lentamente perderanno qualsiasi barlume di volontà e saranno loro stessi ad annegare Kyra. Rogette distruggerà il TR-90.

> Se John Storrow è stato lasciato morire e non verrà smembrato si risveglierà come Atrox qualche ora dopo l'attacco. Ucciso il ranger di guardia, aprirà il cancello nord e si dirigerà a Jackson per cominciare la sua personale campagna elettorale.

> Se risolta positivamente la situazione Jack potrà richiedere il trasferimento a Jackson e la famiglia potrà tornare nella città di origine, dove nel frattempo stanno avvenendo strani omicidi (se Storrow non è stato salvato o smembrato). Se Jack è morto potranno muoversi liberamente non avendo più vincoli di legge. Se decidessero di muoversi verso New Orleans e riuscissero ad arrivarci, riusciranno ad entrare nella città solo ed esclusivamente se avranno preso la collanina di Kito e dichiareranno di avere importanti informazioni da riferire alla famiglia Tidwell, ovvero di aver dato la pace agli spiriti di Sara e di suo figlio e che i suoi assassini sono stati puniti adeguatamente. Un quasi ottantenne Sonny Tidwell riconoscerà la collanina e garantirà per loro, permettendogli l'accesso a New Orleans.

## Trame Opzionali

> Se il personaggio di **Arleen Noonan** venisse scelto, una sera di ritorno dalla caccia fuori dai confini cittadini (cosa che le verrà concessa se Jack lo richieda esplicitamente allo sceriffo) troverà tre ragazzi giovani ad attenderla lungo la Lane 42 visibilmente ubriachi e scontenti che una donnetta possa fare il lavoro che dovrebbe essere di esclusivo dominio degli uomini. Arleen potrà scegliere di scappare (**Test Coordinazione + Correre**), o affrontarli. Nel secondo caso dovrà o convincerli con un **Test Volontà + Persuasione** a lasciar perdere e tornare a casa con la coda fra le gambe o combatterli (avranno un **malus di -1 alle azioni a causa dell'alcool** ma saranno comunque in netta superiorità numerica). Non la uccideranno ma tenteranno di violentarla. Se verranno feriti non oseranno mai ammettere di essere stati battuti da una donna e il personaggio non subirà conseguenze sul piano legale, se verranno uccisi però partirà un'indagine che i personaggi dovranno fronteggiare o eliminando i corpi e le prove, tentando di difendersi o corrompendo lo sceriffo o Devore.

### Valori Aggressori

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
3	4	4	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
4	2	4	4
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
4	4	4	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	14	4	4
Attacchi			
Pugno			
Risoluzione			
(Per+Vol+Coo+Kar)= 16			

> Se il personaggio di **Mike Noonan** viene scelto, durante il turno di lavoro uno dei suoi

compagni potrebbe ferirsi gravemente a una gamba con un'ascia. Alcuni dei taglialegna (Fred Dean in testa) saranno dell'idea di portarlo all'interno del paese per curarlo, altri vorranno abbatterlo subito. Nel caso morisse si risveglierà entro pochi minuti come Simplex.

### Simplex

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	0	2
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinazione	Destrezza	Forza Fisica	Mira
3	1	4	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi			
Morso	Morso 0		
Risoluzione			
4			

> Se il personaggio di **Austin Noonan** venisse scelto potrà chiedere di lavorare al Dickie Brooks Garage. Qui verrà assunto temporaneamente e gli verrà richiesto come primo compito di fare delle robuste catene per i "neronegri lavativi" che si trovano alla cartiera. Se deciderà di farle senza fiatare la sua reputazione migliorerà e molti cominceranno a portargli lavori da fare. Se farà un lavoro maldestro (magari con il preciso scopo di permettere agli schiavi di liberarsi) nessuno gli darà più lavori da fare a meno che lui stesso o qualcuno dei suoi fratelli non convinca Dickie con un **Test Persuasione -medio-**ripetibile una volta al giorno a dargli una seconda possibilità. Nel caso rendesse palese la sua avversione verso la schiavitù un piccolo squadrone di giovani comincerà a dare problemi a tutta la famiglia.

> Nel caso il personaggio di **Matt Noonan** venisse scelto e chiedesse lavoro al Dickie Brooks Garage il proprietario, vedendolo si metterà a ridere e lo metterà al lavoro su un

furgone Ford Tvan del 1920. Il mezzo si presenterà come un rottame rugginoso su cui nessuno vuole mettere le mani, giudicandolo completamente inutilizzabile. Tuttavia con un **Test Artigianato -meccanico-** Matt potrebbe accorgersi che il motore con la sostituzione di alcuni pezzi potrebbe effettivamente tornare a funzionare mentre la carrozzeria è effettivamente compromessa. Saranno però necessari almeno sei giorni di lavoro per completare l'opera sul motore e almeno dieci per sistemare la carrozzeria e gli interni (e bisognerà trovare i pezzi!). Nel caso i personaggi decidessero di fuggire con questo mezzo sarà necessario valutare fino a che punto il lavoro di Matt è andato avanti.

> Se i personaggi di **John e Sid Noonan** sono stati scelti (questi pg sono strettamente legati è preferibile non sceglierne uno in assenza dell'altro, se nessuno vuole prenderli eliminateli entrambi) nell'ufficio dello Sceriffo verrà loro concesso di dare un'occhiata alla bacheca dove ci sono numerosi "Wanted", ma tutti riferiti a Jackson e Tupelo (**Allegato e**). In seguito verranno avvicinati da una donna in lacrime alla ricerca di suo marito, con una foto spiegazzata. Sostiene di aver richiesto allo sceriffo di indagare ma che lui si sia rifiutato dicendole che suo marito se ne è andato volontariamente con i camion che hanno portato i personaggi stessi al TR-90. Lei dirà che è impossibile che lui abbia abbandonato lei e suo figlio in condizioni economiche disperate (il loro bambino è infatti ammalato gravemente). In questo caso sarà stato Jack Noonan ad aprire il cancello per i mezzi e potrà affermare con sicurezza che non c'era nessuno che non ci fosse anche il giorno precedente. In realtà il poveretto è stato rapito e fatto sbranare da Lance. Qualunque cosa facciano o scoprano Devore è un uomo troppo potente per poter essere incriminato di qualsiasi cosa.

# Allegati

Alberi Genealogici TR-90

## Famiglia Noonan

James Noonan (n.1868)/Bridget Noonan (n.1866)  
|  
Paul Noonan (n.1892 m.1946)-Abbie Ridgewick (n.1908 m.1955)  
|  
Jack/Mike/Johanna/Arleen/Austin/Matt/Sid/John

## Famiglia Auster

Bridget Noonan (n.1866)- Benton Auster  
|  
Harry Auster (n.1885 m.1917)  
|  
Normal Auster (n.1915 m.1943)  
|  
Ketty (n.1936)/ Kenny (n.1938 m.1943)  
|  
Kisha Auster (n.1956)

## Famiglia Devore

Jared Devore (n.1833)  
|  
Steven Devore(n.1866 m.1897)  
|  
Max Devore (n.1895)  
|  
Rogette (n.1917)/ Roger (n.1922)/ Lance (n.1931 m.1955)- Mary  
Stanchfield (n.1936)  
|  
Kyra Devore(n.1953)

### *Famiglia Peebles*

Oren Peebles (n.1885 m.1944)- Betty Sue  
|  
Kelly (n.1913 m.1918)/Hannah(n.1911)- John Felton  
|  
Kendra Felton (n.1935)

### *Famiglia Ambruster*

George Ambruster (n.1884 m.1908)  
|  
Jack Ambruster (n.1905 m.1944)  
|  
Kyle (n.1932)/Kenneth (n.1928)- Martha Johnson(n.1933)  
|  
Keith(n.1952)/Jacob(n.1949)/Joshua(n.1947)

### *Famiglia Dean*

Fred Dean(n.1884m.1948)-Hilda  
|  
Bill(n.1907)/Kimberly(n.1907m.1912)/William(n.1909m.1944)

### *Famiglia Merrill*

Ben Merrill (n.1885 m.1924)/ Royce Merrill (n.1887)

### *Famiglia Finney*

Draper Finney (n.1882 m.1902)



a. Ritaglio appeso all'ufficio postale

UN ALTRO FELICE RITORNO. Jared Devore di 32 anni è finalmente tornato dalla guerra che ci ha portato via tanti giovani. E' stato subito assunto dalle Segherie McCurdie attive qui nel TR-90 fin dal 1826, che non hanno intenzione di abbandonare un eroe di guerra...

b. Certificato di nascita di Harry Auster

The Physician, or Accoucher, or person in attendance should immediatly return this Certificate, accurately filled out to the Clerk, penalty \$10.00 if not so certified and returned in within thirty days.

**STATE BOARD OF HEALTH**

1. Full Name of Child: Harry Auster
2. Sex: Male Race or Color: White
3. Number of Children of this Mother: No one
4. Date of Birth: 29 of May 1885
5. Place of Birth: TR-90 Street: \_\_\_\_\_
6. Residence of Mother: Same
7. Nationality of Mother: American  
Place of Birth of Mother: Jackson Age of:  
a. Father: 23  
b. Mother: 18
8. Full Name of Mother: Bridget Auster
9. Maiden Name of Mother: Noonan
10. Full Name of Father: Benton Auster
11. Occupation of Woodcutter
12. Name and address of other Attendance if any:

Dated: 2 of June 1885 Returned by: \_\_\_\_\_ M.D.

Alma Stay Midwife

### c. I Giorni del Dark Score

Questo libro è stato scritto da Edward Osteen, originario del TR-90, nel 1938. Lo fece pubblicare a sue spese perché non aveva trovato una casa editrice disposta a prenderlo. Lo rifiutò persino l'editrice sovvenzionata dallo stato. Sono state vendute pochissime copie e tutte nel TR. Non era un granché come scrittore. Comunque racconta qualche buona storia: l'accordo con i Choctaw, la tromba d'aria di più di un secolo fa, gli incendi del 1912. Ma la parte più interessante è quella su Sara e i Red-Top. E' anche presente una sua foto probabilmente recuperata da un vecchio giornale dell'epoca.



Non sorride nel ritratto. Ha gli occhi chiusi a metà. Su una spalla è visibile lo spago della sua chitarra, non una cinghia, proprio uno spago. Sono chiaramente visibili le sue mani, una posata sulle corde della chitarra, l'altra sui tasti, dove compone un accordo di sol. Le sue dita sono lunghe, da artista, prive di anelli. Sullo sfondo si vede un uomo di colore con lo stesso fantasma di sorriso e una bombetta inclinata ad un'angolazione omicida, come solo i musicisti possono portare, accanto a quello che sembra essere un basso. In questa foto Sara somiglia stranamente a Robert Johnson, il quale, secondo la leggenda era sceso all'incrocio e aveva venduto l'anima al diavolo per sette anni di vita rapida, di cuore ad alta tensione e bambole di strada. E per un marchio di immortalità da taverna, naturalmente. Che aveva ottenuto. Robert Johnson, che si dice che si sia avvelenato per una donna.

Il tono del libro è di solido e cordiale disprezzo. I Red-Top erano *"i nostri merli del sud"* e *"i nostri carboni ardenti"*. Erano pieni di *"negresco buonumore"*. Sara era *"una straordinaria figura di donna negra con naso camuso, labbra carnose e fronte nobile"* che *"affascinava ugualmente uomini e donne con la sua esuberanza animale, i sorrisi abbaglianti e le risa roche"*.

#### d. Lettera di Rogette

*ROGETTE D. WITTMORE*

Max desidera esprimervi il suo piacere per avervi conosciuti! Siete persone molto simpatiche e divertenti! Ma ora veniamo ad argomenti seri. M. le offre un accordo molto semplice: se promette di smettere di fare domande sul suo conto e promette di sospendere ogni azione lesiva nei suoi confronti, se, in altre parole, promette di lasciarlo riposare in pace, allora il signor Devore promette di interrompere ogni tentativo di prendere la nipote. Se accettate non avete che da dire al signor Osgood che ci state. Vuole comunque ricordarvi che la custodia ha le sua responsabilità e la esorta a non dimenticare che si è espresso in questi termini.

Rogette

P.S. Mi rammento che non avete risposto alla sua domanda. Ha la figa che ciuccia? Max e' molto curioso di saperlo.

e. Wanted

**\$100  
REWARD**

Runaway from the subscriber's farm near Tupelo, on the 11th of June, negro woman SOPHIA GORDON, about 24 years of age, rather small in size, of copper color, is tolerably good looking, has a low and soft manner of speech. She is believed to be among associates formed in Tupelo, where she has been often hired. I will give the above reward, no matter where taken and secured in jail, so i can get her again.  
George W. Young

**MISSISSIPPI STATE BUREAU OF  
CRIMINAL IDENTIFICATION  
JACKSON, MISSISSIPPI  
Wanted \$500 wanted**



Fred Burke, alias Dean, Campbell, Jas. F. Lewis, Theodore Cameron, etc. The above reward will be paid for the arrest and conviction of the above subject for bank robbery. Description: Age 36; Wt. 230; Ht 6ft; Comp. Teeth out, may have bridge. This man is dangerous and will shoot to kill and every precaution should be used in making his arrest. If located arrest and wire at your expense.  
Fred G. Bryant, Sheriff Berrien Co., Jackson, Mississippi.



f. Playhunter!

