

L'avventura

L'avventura è studiata per 4 giocatori che si troveranno a interpretare 4 coppie di personaggi (4 personaggi minori per la prima scena e 4 personaggi principali per le successive) nell'ambientazione "Anno Zero" del gioco di ruolo Sine Requie. L'avventura è ambientata nel mese di giugno dell'anno 1944 a Genova.

La città che sarà presentata nell'avventura si ispira alla realtà descritta dal cantautore Fabrizio De Andrè il quale con le sue canzoni ha popolato di personaggi indimenticabili la città natale. Gli stessi personaggi interpretati dai giocatori si ispirano a sue quattro canzoni: le coppie di personaggi Piero e Ninetta alla canzone "La guerra di Piero", Miché e Marì a "La ballata del Miché", Felice-Diletta a "La ballata dell'amore cieco", e Marinella-Vittorio a "La Canzone di Marinella". Le canzoni sono parte integrante del background fornito ai personaggi.

All'interno di ogni coppia di personaggi il primo è un personaggio che nel Giorno del Giudizio si risveglia come Mortus Inscius (Piero, Miché, Felice, Marinella) mentre il secondo (Ninetta, Marì, Diletta e Vittorio) rappresenta la persona amata e protetta con ogni mezzo dal primo, il suo legame con la vita perduta.

Durante l'avventura devono intrecciarsi 3 filoni di narrazione: 1) il legame tormentato e impossibile tra le 4 coppie di personaggi, 2) lo sprofondare della città nell'orrore portato dalla guerra prima e dal Risveglio poi, 3) l'ineluttabile trasformazione in mostri dei 4 personaggi principali. Il tutto condito dai richiami all'opera del grande cantautore scomparso.

Qualche informazione sui 4 legami ancora in vita dei personaggi

Ninetta, una giovane ragazza figlia di un sarto di Genova è carina e graziosa nei modi di fare, ama leggere romanzi e sognare a occhi aperti. Aiuta il padre in bottega e ora il suo cuore è spezzato perché Piero, l'uomo che amava e arruolatosi suo malgrado nell'esercito, è stato ucciso sui monti di casa dopo essere sopravvissuto alla ritirata di Russia. Prima di partire le aveva promesso che una volta finita la guerra l'avrebbe sposata. Ora Ninetta odia la guerra, i fascisti, i tedeschi e tutta questa follia che vede attorno a sé.

Quando vedrà ritornare il proprio amato Piero il suo volto si illuminerà di speranza ma se/quando lo scoprirà morto, il suo cuore si spezzerà una seconda volta.

Suggerimento di interpretazione: Ninetta è una donna giovane e gentile, dal carattere solare appena offuscato da quanto successo al suo Piero. Regge lo sguardo altrui, ha una postura aperta, comunica con gentilezza, potrebbe essere sorpresa spesso a giocherellare con un anello (di fidanzamento) che indossa.

Vittorio, un bel giovane, bracciante squattrinato, vive del lavoro delle sue braccia e neppure tanto bene perché ha appena i denari per tirare avanti. Nonostante tutto è sempre ottimista e sorridente, felice di essere vivo. Quando ha visto la bella Marinella costretta a prostituirsi per obbedire allo zio che l'ha presa con sé dopo essere rimasta orfana, il suo cuore ha avuto un sussulto. Ha promesso a se stesso che l'avrebbe salvata da quella vita e che l'avrebbe resa la sua regina. Vittorio non ha paura di spaccarsi la schiena dalla fatica ma i soldi per avere Marinella non gli bastavano mai. Marinella però non voleva i suoi soldi, perché anche lei poteva amarlo. Quando Vittorio ha coronato il suo sogno di amore e passione si è sentito al settimo cielo per poi sprofondare nella disperazione una volta scoperto che Marinella era scomparsa, forse perduta per sempre.

Quando la vedrà ritornare a sé, non potrà fare a meno di gioire e stringerla forte. Forse già allora capirà che la sua amata è morta, ma lui avrà la forza di andare oltre questo, perché il suo è amore vero.

Suggerimento di interpretazione: Vittorio è un giovanotto ottimista, cerca un caldo contatto fisico con le persone, cerca di rincuorare chi vede le cose con pessimismo "Non preoccupatevi, si risolverà tutto", "Le cose si metteranno per il meglio"

Diletta, una donna bella, sensuale di carattere narcisista ed egoista. Ama apparire, mettersi in mostra ed essere al centro dell'attenzione. Per ottenere ciò che vuole è pronta a manipolare gli altri, anche fino alle estreme conseguenze, come ha già dimostrato di poter fare con quell'idiota di Felice, un vero e proprio burattino ai comandi di ogni suo capriccio. Quando quello stupido si è suicidato per lei, si è sentita colta da sgomento per poi rendersi conto di ciò che sarebbe in grado di far fare agli altri. Ora è assetata di questa sensazione di potere.

Quando vedrà tornare Felice per proteggerla e per mettersi nuovamente al servizio della sua volontà, solo per un attimo si scorgerà un'ombra di esitazione nei suoi occhi. Poi sorriderebbe beffarda per il dono che il fato le ha concesso.

Suggerimento di interpretazione: Diletta ha un tono di voce sostenuto e impositivo, guarda gli altri dall'alto verso il basso, non li considera suoi pari. In quanto attrice di varietà, usa il suo corpo per catturare l'attenzione, assumendo posture sensuali. Potrebbe giocherellare con un ventaglio o altri accessori (guanti, foulard, collana)

Mari, una giovane nata e cresciuta tra le stradine di Prè. Non ha avuto una giovinezza facile, dunque ha un carattere pragmatico e deciso, nonostante sia una persona semplice che fatica per mantenere se stessa e i suoi familiari, lavorando in un'osteria del vecchio porto. Quando era ancora una ragazzina, Michele, un giovane poco di buono del quartiere, violento e attaccabrighe, le ha messo gli occhi addosso e l'ha sempre considerata come sua. Ha picchiato altri ragazzi che le si erano avvicinati e ben presto i maschi hanno imparato a starle lontano. Se all'inizio le attenzioni morbose di Michele l'avevano spaventata, ben presto il carattere di Mari è emerso e la giovane donna ha deciso che se Michele doveva essere il suo uomo, allora lei lo avrebbe salvato, "raddrizzandolo". Tra Michele e Mari si è dunque instaurato uno

strano rapporto: lui il violento, possessivo e geloso, lei la crocerossina che lo giustifica e vorrebbe salvarlo, trasformandolo nel marito ideale. Ma da quando Michele ha esagerato un'ultima volta, perdendo il controllo e massacrando di botte un poveraccio che aveva mostrato attenzioni per Mari, ammazzandolo, la donna è consumata dal senso di colpa e si sente responsabile per non aver saputo essere più ferma col suo uomo, causando la morte di un altro e la rovina del loro futuro.

Quando vedrà ritornare Miché, ne sarà sorpresa perché lo ritiene imprigionato nel carcere, ma la vivrà come una seconda occasione offertale dalla Provvidenza.

Suggerimento di interpretazione: Mari è una donna decisa ed energica affetta dalla sindrome della crocerossina, "Io ti salverò e tu mi amerai" "Grazie a me cambierai". Ma poche settimane fa un uomo ha perso la vita a causa della sua incuranza. Ora sgrana un rosario, per rafforzare le sue convinzioni.

Informazioni sulle comparse di minore importanza

Il marconista Emanuele, è un soldato di 28 anni, specializzato nelle comunicazioni da campo. Si è ritrovato inquadrato nelle truppe della Repubblica di Salò per scampare a una condanna da disertore e alla fucilazione, anche se la guerra e il Fascismo hanno perso per lui qualsiasi significato. Ha un fratello disperso in Grecia e uno morto ammazzato dai partigiani di Tito in Serbia. Nelle Marche ha ancora la madre e due sorelle ed è molto preoccupato per loro.

Zita, vecchia governante era la sorella di un morto suicida, poco più che ventenne, un certo Andrea, che si buttò nel pozzo perché il suo grande amore era caduto durante la Grande Guerra, ucciso a Trento da una raffica di mitraglia. Aveva riccioli neri, era un contadino, una persona gentile e dall'animo sensibile. Dopo quel tragico evento la donna lasciò la cascina di campagna per andare a lavorare a Genova.
Ispirata da "Andrea", tratta dall'album "*Rimini*"

Edoardo, giovanotto trentenne, **il bombarolo** che ha fatto saltare il posto di blocco, esperto nel maneggiare esplosivi, tritolo e detonatori, si è unito ai GAP più per vendetta personale che per ideali politici. Ora è lui a decidere chi deve essere giustiziato con i suoi ordigni. Ora è il tempo di restituire il terrore a chi ne ha causato tanto a lui, alla sua famiglia e alla città.

Da "Il bombarolo", tratta dall'album "*Storia di un impiegato*"

Un uomo sui quarant'anni, **Carletto**, cammina aiutandosi con le **stampelle** dopo essere stato in Russia e avere quasi perso entrambe le gambe per il gelo. È affiliato allo stesso gruppo GAP del giovane bombarolo, e stava osservando l'esito dell'attentato per poi riferire ai superiori.

Quattro vecchi pensionati ubriaconi, tra cui **Ezio**, zio di Edoardo, sempre attaccati alla bottiglia e impegnati a dire male parole delle donne, del tempo e del duce:

“Prima che si andasse in Abissinia era tutta un’altra cosa”. Bevono per rallegrarsi e per dimenticare di essere stati sconfitti dalla vita.

Da “*La città vecchia*”, tratta dall’album “*Canzoni*”

Sandra, madre di due figlioli, Annina e Giuseppe, uscita al mattino per andare a fare la coda per le sue razioni con la tessera. I bambini sono rimasti a casa e la donna è molto preoccupata perché la piccola è giudiziosa, mentre il maschietto è un monello.

Angiolina, giovane donna incinta, venuta in città dopo essere fuggita dalla campagna e da uno scandalo per essere stata a letto con un uomo sposato, un carabiniere. La sua gravidanza è avanzata, è sempre stanca, le duole la schiena in continuazione.

Da “*Volta la carta*”, tratta dall’album “*Rimini*”

Paolo, un uomo basso di statura, appena 1,50 metri, diventato giudice solo per rivalsa nei confronti del prossimo che lo ha sempre disprezzato per la sua altezza. È una persona rancorosa, piena di disprezzo e falsamente caritativi e devota a Dio solo per convenienza. Lui è orgoglioso di essersi fatto da solo, ha studiato legge sino a diventare giudice. Nonostante il suo passato ha perso la compassione e vede il suo ruolo come uno strumento per elevarsi al di sopra degli altri.

Da “*Un giudice*”, tratta dall’album “*Non al denaro non all’amore né al cielo*”

Marito e moglie, entrambi sui trent’anni, sorridenti ma **messi male in arnese** perché evidentemente squattrinati, hanno abiti lisi e scarpe sfondate. Sono una coppia di fannulloni, che proprio non si rassegnano a dover faticare per guadagnarsi da vivere quando invece amano sognare e raccontare storie.

Da “*Il Fannullone*”, tratta dal singolo “*Il Fannullone/Carlo Martello ritorna dalla battaglia di Poitiers*”

Maria Rosa, una puttana poco più che **bambina** ma già pratica nel catturare l’attenzione degli uomini. Forse le difetta la competenza ma presto affinerà le sue arti ammaliatrici con l’esperienza.

Da “*La città vecchia*”, tratta dall’album “*Canzoni*”

Rolando, il vecchio professore preoccupato per le sorti della donnaccia di cui è invaghito. Nonostante sia sposato con una donna che disprezza e che chiama pubblica moglie, si comporta come un rimbecillito per le moine della più giovane prostituta di cui si è invaghito e per la quale dilapida gran parte della sua pensione.

Da “*La città vecchia*”, tratta dall’album “*Canzoni*”

Gianni, uomo nerboruto, un tipo losco con una cicatrice all’angolo della bocca, tiene il cappello calato sul viso. È vestito con abiti appariscenti ma niente affatto eleganti, come se volesse mettersi in mostra. Gioca nervosamente con un coltello a

serramanico. È un protettore, preoccupato per la possibilità di perdere di vista le sue donnine. Il suo portafoglio, tenuto nascosto nella giacca, è gonfio di denaro.

Da "Il Testamento", tratta dall'album "Volume III"

Gianluca, un **becchino** terrorizzato per ciò che ha sentito dire in giro dai suoi colleghi nei giorni recenti, cerca di non darlo a vedere. Poco più che trentenne, scuro in volto e coi capelli tirati indietro dalla brillantina. Veste di scuro e porta una giacca lunga. Sta sempre in disparte, assumendo una posizione volutamente composta.

Da "Il Testamento", tratta dall'album "Volume III"

Matilde, donna ora più che trentenne, sul suo viso si vedono i segni di una bellezza trascorsa ora appena sciupata. Fino a pochi anni fa era una prostituta di lusso, aveva la possibilità di scegliere i suoi stessi amanti. Ora che la sua bellezza sta appassendo ha perso tutto: per tirare avanti è costretta a vendere immagini di santi ai fedeli.

Da "Il Testamento", tratta dall'album "Volume III"

Alberto, uomo un po' bizzarro nei comportamenti e nell'abbigliamento, è **fuggito da un manicomio**. Quando era un giovanotto cercò di impressionare gli altri imparando la Treccani a memoria ma è stato interrotto a "maiale, Majakowsky, malfatto" dai suoi compaesani e internato in un manicomio. Può sapere molte cose, essere in possesso di molte nozioni, tutte dalla A di Abaco alla M di Malfatto, però.

Da "Un matto (dietro ogni scemo c'è un villaggio)", tratta dall'album "Non al denaro non all'amore né al cielo"

Riccardo, uomo di mezza età, meditabondo, **non può perdonare a Dio** di aver ingannato l'uomo, celandogli l'esistenza del bene e del male e negandogli la scelta tra questi, per poi punirlo con l'invenzione della morte perché dimostrò di voler essere libero. Ora lui ama il vino e le donne, le uniche cose che placano la sua ansia interiore e che lo porteranno alla fine "mi cercarono l'anima a botte"

Da "Il Blasfemo", tratta dall'album "Non al denaro non all'amore né al cielo"

Barbara, una giovane donna che gioca con l'amore perché sa che il letto di una sposa è fatto di ortiche e mimosa. Non è una prostituta ma una donna che dà confidenza a tutti, civettuola e pronta a spingersi molto in là, senza pudore, ma senza mai legarsi a nessuno. La sua è una bocca infedele che sa di fragole e miele.

Da "La canzone di Barbara", tratta dall'album "Volume I"

Bianca Maria, una donna dai facili costumi che non fa nemmeno la puttana. Oramai ha quasi trent'anni, vestita sempre con abiti indecenti per una donna per bene, il seno prorompente sempre in vista, ama passarsi la lingua sulle labbra carnose.

Da "Il Testamento", tratta dall'album "Volume III"

Eugenio, un **uomo moribondo**, ridotto a stare fermo a letto perché indebolito dalla malattia non riesce a stare a lungo in piedi. Nonostante la malattia il suo spirito è rimasto intatto e cerca di allontanare la paura col sarcasmo.

Da "Il Testamento", tratta dall'album "*Volume III*"

La contessa Maria Margherita, appartenente a una famiglia ancora rispettata ma che sta perdendo il suo prestigio a causa di investimenti economici fallimentari. È una vecchia signora dall'aspetto distinto e distaccato, vestita con un abito scuro di tessuto prezioso e dei pizzi molto ricercati. Sta al capezzale di un uomo malato per estirpargli l'insana promessa di riservarle i suoi numeri al lotto.

Da "Il Testamento", tratta dall'album "*Volume III*"

Lanfranco, uomo già avanti negli anni, vestito con abiti lisi benché ricercati, è un **medico di professione**. Ha studiato medicina perché da bambino fu impressionato dai ciliegi rossi di frutti che credeva feriti e desiderava curare". Seguendo i suoi sogni di fanciullo, apre il suo studio medico e si procura una clientela di poveracci "ammalati di fame, incapaci a pagare". Per questo, abbandonato da tutti e disprezzato dalla moglie, lui stesso farà bancarotta e condannato alla prigione: Dr, professore truffatore, imbroglione sarà il suo nuovo nome.

Da "Un medico", tratta dall'album "*Non al denaro non all'amore né al cielo*"

Maurizio, un **uomo malaticcio** di aspetto, ha la carnagione pallida, il fiato corto e non riesce a correre in fretta per lungo tempo. Il suo cuore è troppo debole e può fermarsi per uno sforzo troppo intenso. Non per questo si tirerebbe indietro di fronte alla possibilità di scambiare effusioni con una donna. Plausibilmente il suo cuore non reggerebbe all'emozione. Se ciò non si verificasse potrebbe essere sopraffatto dai Morti durante una fuga precipitosa.

Da "Un malato di cuore", tratta dall'album "*Non al denaro non all'amore né al cielo*"

Natalina, una **giovane prostituta dagli occhi verdi** come una foglia e le labbra color rugiada, lavora proprio in queste stradine. Nonostante sia poco più che una bambina è molto bella e sensuale e pronta a soddisfare chi vuole trascorrere tempo con lei.

Da "Via del Campo", tratta dall'album "*Volume I*"

Federico, un **uomo di mezza età**, ben curato, con radi capelli celati da un cappello elegante, indossa occhiali con pesanti montature. Pulisce le lenti con un fazzolettino, quasi fosse un tik. **Di professione fa l'ottico**, dunque è esperto di occhiali e di lenti e sogna di poter fabbricare delle lenti per occhiali che facciano sognare chi li porta e permettergli di vedere cose che altrimenti potrebbe solo limitarsi a immaginare.

Da "Un ottico", tratta dall'album "*Non al denaro non all'amore né al cielo*"

Fabio, chimico poco più che trentenne, forse da poco ha smesso di essere uno studente, è occhialuto, vestito con abiti semplici, i pantaloni macchiati da qualche

reagente chimico, non riesce a capire le donne, non riesce a immaginarsi l'amore. Dopotutto lui riesce a decifrare le leggi della chimica che regolano ciò che esiste, ma non l'amore. Può morire in un esperimento sbagliato, avendo a che fare con i Morti o con la costruzione o riparazione di un'arma.

Da "Un chimico", tratta dall'album "Non al denaro non all'amore né al cielo"

Il cappellano militare Tornabuoni, uno dei due capi del rifugio di sopravvissuti della Commenda di San Giovanni in Prè. È un uomo di fede anche se fa parte dell'esercito. Ha assistito a scene orribili durante la guerra e spera che presto gli uomini riacquistino i lumi della ragione e il timore di Dio. Non sa spiegarsi che cosa stia succedendo con i casi di "Morbo" ma è chiaro che la cosa è molto più grave di quanto i vertici militari lascino trasparire. Essendo un uomo pragmatico ha preso le redini del rifugio.

Il Tenente Medico Miceli, uno dei due capi del rifugio di sopravvissuti della Commenda di San Giovanni in Prè. Recatosi con dei compagni alla Lanterna per recuperare provviste e medicine, è stato catturato e rinchiuso nel serraglio da Fritz. Da allora vive un incubo che sta sprofondando la sua mente in un pozzo di follia.

Gli antagonisti dell'avventura

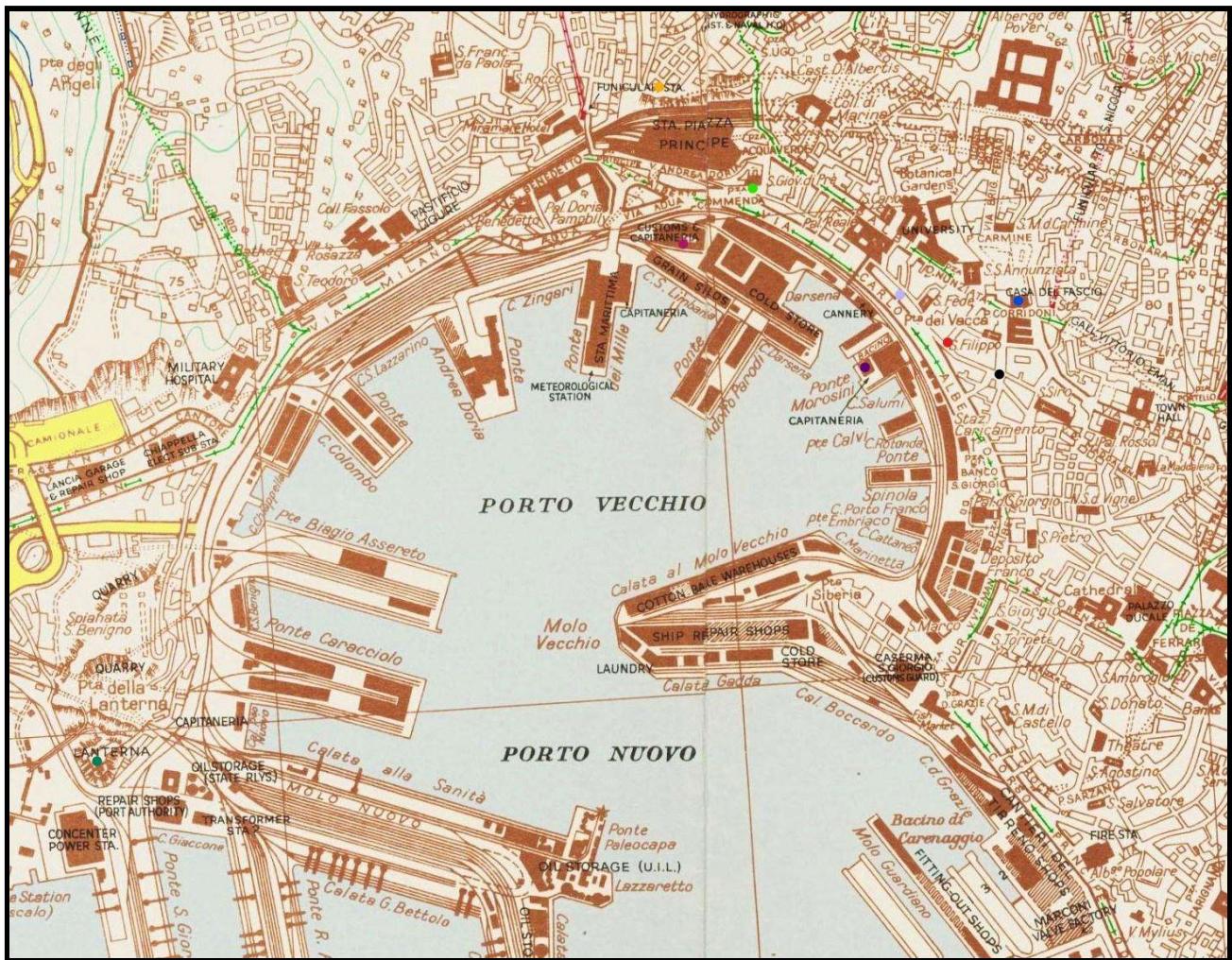
Gli antagonisti dell'avventura sono i Morti che si stanno risvegliando nella città. Ogni cadavere morto per cause naturali, ammazzato in un vicolo o caduto in azione di guerra tornerà a tormentare i vivi per cibarsi delle loro carni.

L'antagonista principale dell'avventura è il soldato tedesco Fritz Nerlinger, membro delle forze speciali della Wehrmacht, morto ammazzato nei vicoli mentre andava a puttane. "Il soldato Fritz non si è goduto la chiavata" e si è risvegliato Mortus Atrox, dotato di poteri sovrumanici e folle ferocia. Nei primi giorni del Risveglio imparerà a comprendere la sua nuova condizione e diventerà il mostro più temibile della città.

Fritz controlla mentalmente il suo "compagno" morto Kamerad, un Morto Ferus che usa per stanare i vivi asserragliati nei rifugi e renderli inoffensivi prima di rinchiuderli nel proprio serraglio all'interno della Vecchia Lanterna, il faro della città. Oltre a questo Fritz possiede altri due doni: può controllare i morti di rango inferiore che si trovano nel suo raggio visivo e può usare un vivo per comunicare telepaticamente.

Ovviamente possono trasformarsi in antagonisti tutti i personaggi viventi o no che si trovano a popolare le vie e i rifugi della città. Tutto dipenderà dai modi di agire e dalle intenzioni dei personaggi. Dopotutto i tedeschi occupano la città con l'aiuto dei loro alleati fascisti e dopo l'attentato al posto di blocco di Piazza Fossatello, la repressione dei picchetti dei lavoratori nelle fabbriche e la proclamazione della legge marziale non saranno ben disposti verso i civili.

I luoghi dell'avventura



Scene di gioco

I giocatori iniziano l'avventura interpretando i 4 personaggi minori (Ninetta, Marì, Diletta e Vittorio): consegna ai giocatori le loro 4 brevi storie. Abbi cura di non rivelare loro che si tratta di personaggi temporanei.

Questi saranno assegnati sulla base della scelta da parte dei giocatori stessi di un tarocco tra 4 disposti sul tavolo. A ogni tarocco corrisponde uno tra i 4 personaggi principali (Piero, Miché, Felice, Marinella) mentre i 4 minori saranno assegnati di conseguenza:

L'Appeso corrisponde alla coppia Miché-Marì

L'Innamorato corrisponde alla coppia Felice-Diletta

La Torre corrisponde alla coppia Piero-Ninetta

La Ruota della Fortuna corrisponde alla coppia Marinella-Vittorio

Scena 1: antefatto

Quando? Genova, giugno 1944

Dove? Tra Piazzetta Vacchero e Piazza del Campo, lungo Via del Campo nel quartiere di Pré, presso il fornaio(●).

Chi? I 4 legami dei personaggi, alcuni soldati, molti abitanti del quartiere, poi dei morti

Come? Si tratta di una scena di azione caotica e paurosa

Perché? La scena serve a far capire ai giocatori quanto i vivi siano deboli rispetto ai morti

Sono i primi giorni dopo l'inizio del Risveglio. La città di Genova è presidiata dalle truppe della Repubblica di Salò e da truppe tedesche. I posti di blocco sono molto più numerosi del solito perché oltre al pericolo rappresentato dalla guerra e dagli atti di sabotaggio dei ribelli, si sono verificati i primi casi di Risveglio e il nervosismo tra i soldati è molto alto. Dopotutto nessuno riesce a capire che cosa stia davvero succedendo. I vertici militari parlano di esperimenti con armi chimiche condotti dagli americani ma tra la gente si vocifera di un morbo sviluppato dai tedeschi, di indemoniati o mille altre cose ancora più assurde. Alcuni sostengono addirittura che dei morti siano tornati in vita per assalire i propri congiunti durante una veglia funebre. Dunque tra i vicoli del vecchio porto di Genova, nel quartiere di Pré, la vita quotidiana si trascina tra le mille difficoltà legate alle tribolazioni e alle privazioni della guerra cui si aggiungono i pericoli causati dall'occupazione militare tedesca. Oltre a questo da qualche giorno serpeggiano inquietanti notizie su macabri incidenti causati da persone impazzite o colpite da un misterioso morbo.

La scena inizia col sottofondo de "La città vecchia", tratta dall'album "Canzoni"

È pomeriggio e molta gente si trova in fila davanti a un fornaio nella speranza di ritirare la propria razione di pane così come previsto dalla tessera annonaria. Tra questi ci sono anche i 4 legami in vita dei personaggi. Tra la gente in coda si sente parlare della guerra, del coprifuoco anticipato di un'ora, della scarsità di benzina e di generi di prima necessità, degli strani incidenti causati dagli ammorbati, degli esperimenti degli americani e degli indemoniati... insomma i primi accenni di tutte quelle congetture che presero piede durante i primi tempi del Risveglio. "All'angolo con Piazza Fossatello(●) c'è un posto di blocco dei tedeschi, non passate di là", dice una vecchia signora con un foulard che le copre il capo. Tra i clienti in fila, in prevalenza donne, vecchi o inabili alla guerra, c'è anche Angiolina, una donna all'ottavo mese di gravidanza che cerca un posto dove sedersi o dove appoggiarsi: "Eh signora mia, arrivata alla sera non sento nemmeno più la schiena". È indicato che la donna cerchi il sostegno di uno dei personaggi. Un uomo sui trent'anni (membro dei GAP) si muove circospetto, entra nel negozio senza dare nell'occhio e si unisce alla coda.

All'improvviso si sente un boato (il master lo può simulare sbattendo forte la mano sul tavolo) un'enorme nube di fumo e polvere si solleva nei pressi di un posto di blocco formato da soldati della repubblica e si scatena la confusione assoluta: i GAP

hanno orchestrato un attentato dinamitardo contro i collaborazionisti dei tedeschi. Molte persone e alcuni soldati sono stati feriti mortalmente. Quando la polvere si posa si vedono i soldati appena ripresisi dal trauma seguito al boato cominciare a sparare all'impazzata contro un gruppo di persone che avanzano barcollanti per la strada. Sono sporchi di polvere, coperti di abiti laceri e insanguinati. Molte persone e alcuni soldati si danno alla fuga. Due soldati entrano di corsa nel negozio, stanno scappando. Uno di loro è un marconista che porta con sé la radio: "chiudete la porta" "tirate giù la saracinesca" tra gli avventori si scatena il panico quando vedono una donna rialzarsi barcollante e assalire un soldato rimasto a terra a contorcere dopo l'esplosione.

Un uomo cerca di tirare giù la serranda del negozio del fornaio, qualcuno dei clienti cerca di scappare altri si mettono a urlare. La serranda viene tirata giù ma non abbastanza in fretta: una mano insanguinata afferra lo stivale dell'uomo e lo fa cadere, lo afferra e cerca di trascinarlo sotto la serranda di metallo contro cui qualcuno o qualcosa sta sbattendo con rabbia. Uno dei due soldati esplode un colpo di fucile contro la serranda ma da sotto emerge una testa insanguinata che morde con rabbia la caviglia del poveraccio che sta trattenendo, strappando un pezzo di carne. Tutti gridano in preda al terrore. La porta sul retro del negozio viene aperta "scappiamo fuori di qua" "rifugiamoci nel cortile del palazzo" "Presto, dentro il magazzino". Il soldato con la radio è uno dei primi a scappare. Un secondo colpo di fucile sovrasta la confusione generale. Nel cortile ci sono anche altre persone ma la porta del magazzino del fornaio è chiusa. Il fornaio si è barricato dentro con la famiglia e non apre a nessuno. "Andate via" "Non c'è niente qua per voi".

Molte persone cominciano a picchiare forte contro la porta del magazzino in cui si è rinchiuso il fornaio, altre cercano di scappare in direzioni diverse, alcuni vogliono addirittura aprire il portone del palazzo e uscire sulla strada principale, il soldato armato di fucile vuole impedirlo e punta l'arma contro chi ci sta provando. Un uomo sui quaranta anni che cammina aiutandosi con la stampella, scambia un'occhiata con il giovanotto trentenne dei GAP, avvicina da dietro il soldato e lo percuote alla testa, facendolo accasciare a terra. "Non si spara sul popolo!" La porta del retro del negozio si spalanca all'improvviso e un uomo coperto di sangue inciampa e si accascia sul selciato ma subito fa per rialzarsi con difficoltà, inizia a strisciare verso le persone più vicine, tra queste una ragazza che si avvicina per aiutarlo. Lui la avvinghia non appena riesce a raggiungerla. Dall'altra parte del cortile interno qualcuno riesce finalmente ad aprire il portone: è un grave errore perché fuori c'è una confusione ancora più grande: un morto più rapido a muoversi corre immediatamente verso chi ha aperto il portone, gli salta addosso in un abbraccio mortale e lo morde mentre questo urla terrorizzato. Il soldato marconista estrae la pistola e spara ripetutamente al morto che ha avvinghiato la ragazza e cerca di morderla mentre questa si dimena. "venite di qua, presto" una portinaia di mezza età mostra una via di fuga da un portoncino, offre il braccio in sostegno alla donna incinta che fatica a muoversi velocemente e sta respirando con difficoltà. La via di fuga conduce alla portineria, e di qua alle scale che portano ai piani superiori. In

breve i 4 legami e il resto della folla devono essere spinti a salire le scale dove rimarranno intrappolati ai piani superiori e vedranno dalle finestre i morti che mi muovono nel cortile interno braccando i vivi, premendo contro la porta del magazzino e assalendo il corpo del soldato svenuto colpito alla testa dall'uomo con la stampella. Ma inevitabilmente i morti trovano la via delle scale e cominciano a salirle: i sopravvissuti non riescono a farsi aprire le porte e stanno per essere sopraffatti ma all'ultimo tra le braccia protese ad afferrarli emergono i 4 protagonisti che impediscono ai morti di divorarli.

CAMBIO DI PERSONAGGIO.

I giocatori ricevono i 4 nuovi personaggi. Lasciate loro il tempo di leggere i nuovi e approfonditi background e di ascoltare la canzone corrispondente. Spiegate loro le caratteristiche peculiari dei Mortui Inscii, sottolineate il fatto che i personaggi mantengono i ricordi e la coscienza di quando erano vivi, invitateli a leggere attentamente tutti gli elementi della scheda.

Ricorda che i Morti, compresi i personaggi, sono sempre attanagliati dalla Fame che non può mai essere placata. Dopo ogni interazione più intima con i legami o semplicemente trascorrendo tempo con i vivi, cominceranno ad avvertire un crescente senso di attrazione per le proprie prede: descrivine la carnosità, la vitalità con crescente intensità.

Scena 2: i 4 ritornati

Quando? Pochi istanti dopo il termine dell'antefatto, la scena inizia con un'azione già avviata

Dove? All'interno di un fatiscente palazzo in Via del Campo nel quartiere di Pré

Chi? I 4 personaggi, i 4 legami, l'uomo con le stampelle, il marconista, la portinaia, la donna incinta, il giovane bombarolo, altri vivi, numerosi morti

Come? Si tratta di una scena di azione, deve essere caotica e incalzante

Perché? La scena serve per far capire ai giocatori quanto i loro personaggi siano superiori agli altri morti (e ai viventi)

I 4 personaggi trovano i loro 4 legami e riescono a salvarli dalle grinfie dei morti che li stavano per sopraffare. Ricorda che i 4 personaggi non sono fiutati dagli altri risvegliati, non subiscono gli effetti psicologici della loro presenza, non hanno malus fisici a meno di non essere menomati. Da questo momento i 4 legami diventano personaggi non giocanti gestiti dal cartomante.

I personaggi devono affrontare e sbarazzarsi dei morti, lungo le rampe di scale e stretti corridoi dei piani superiori di un palazzo fatiscente. Altri morti continuano però ad arrivare: è necessario lasciare questo edificio prima che diventi una trappola. Dove rifugiarsi? I personaggi possono dirigersi dove preferiscono: i luoghi più sicuri

che possono venire loro in mente sono: la Casa del Fascio (●) in Piazzetta della Zecca, la Capitaneria del Porto (●), a una qualsiasi chiesa del quartiere. Più distanti si può pensare alla Dogana (●), alla Commenda di San Giovanni (●), alla Stazione di Principe, la Caserma di Avezzana (●), l’Ospedale Militare. Se invece sono titubanti, sarà il giovanotto a dichiarare di conoscere un luogo sicuro, l’officina (●) dello zio Ezio, dove ci si può barricare dietro i pesanti portoni metallici sprangati dai chiavistelli a passante e attendere che i militari riprendano il controllo della situazione. Mentre dai piani inferiori si sentono le grida di chi cerca di fuggire dalla furia dei morti, la portinaia mostra un passaggio lungo un balcone interno che permette di accedere al sottotetto del palazzo di fianco. Il gruppo di sopravvissuti affronta il percorso tra i tetti e le soffitte e ridiscende le scale del palazzo non invaso dai morti, raggiunge il grande portone per poi uscire in strada e dirigersi di corsa verso il rifugio. In questo caso noi seguiamo la possibile scelta dell’officina, ma ricorda, ogni rifugio può essere adatto, basta che all’interno ci si possa trovare cibo sufficiente per pochi giorni, delle taniche di benzina e un generatore elettrico per la radio del marconista.

Nella strada c’è il caos, ma il gruppo deve comunque farsi strada tra gente che fugge, cadaveri che si muovono ondeggiando e persone straziate. Il grosso delle persone in fuga segue il giovanotto, molti altri si disperdono tra i vicoli.

L’officina viene raggiunta dal gruppo e il giovanotto si mette a battere sul portone sbarrato, chiamando a voce alta lo zio. Finalmente un vecchio gli apre il portone: è spaventato e si è rinchiuso dentro assieme ad altri tre vecchi. I personaggi, i legami e gli altri sopravvissuti entrano nell’officina e si sbarrano il portone alle spalle. “Edo, mi porti tutta questa gente in casa, e come facciamo?”

Scena 3: l’assedio

Quando? Subito dopo essersi asserragliati in un rifugio

Dove? Nel quartiere di Pré, non distante da Piazza del Campo. Non importa esattamente il luogo, è sufficiente che siano costanti le risorse a disposizione: 3 taniche di benzina, 2 sacchi di patate, un generatore elettrico.

Chi? I 4 personaggi, i 4 legami, altri sopravvissuti

Come? Scena di respiro, mantieni però la tensione alta.

Perché? i personaggi devono capire la situazione e probabilmente riprendere i contatti con i legami

L’officina sbarrata dal pesante portone in metallo è un rifugio temporaneo ma sicuro. All’interno si erano rinchiusi 4 vecchietti con delle bottiglie di vinaccio: Ezio, lo zio del giovanotto, è uno di loro. I vecchietti hanno il dente avvelenato col duce e con le donne. A loro si aggiungono i sopravvissuti che hanno seguito i 4 personaggi e i loro legami: il marconista, l’uomo con le stampelle, il giovane bombarolo, la donna in gravidanza, e altri ancora, almeno una ventina di persone.

L'officina meccanica è ingombra di macchine in disuso ma ancora funzionanti e rottami accatastati. Con questi si possono fare delle barricate. Nell'officina ci sono anche dei bidoni di acqua, degli attrezzi e sotto il pavimento, nascosta da una botola, il vecchio zio tiene una cantina e delle provviste acquistate al mercato nero: soprattutto patate. Tra i macchinari c'è anche un generatore elettrico e un bel po' di taniche di benzina per farlo funzionare. Roba trovata al mercato nero, dopo essere stata trafugata da qualche magazzino militare.

I personaggi dovrebbero cercare di rendere sicuro il rifugio. Se non lo fanno saranno i legami a spingerli ad agire. All'esterno si sentono i morti assieparsi al portone e batterci contro. All'improvviso però si sentono in lontananza numerose esplosioni, il meccanico battere della mitraglia e altri colpi di arma da fuoco. Sono i tedeschi che intervengono per smobilitare i picchetti di operai in sciopero presso le fabbriche. Molti operai saranno uccisi. I Morti invaderanno le strade. Presto risuoneranno le sirene di allarme. I personaggi devono percepire che le strade sono un luogo pericoloso dove spostarsi, soprattutto per i propri legami e i loro compagni sopravvissuti. Di certo capiranno presto che per loro i pericoli sono minori, essenzialmente rappresentati da sopravvissuti ben armati e pronti a reagire.

Il marconista si mette all'ascolto della radio ma non riesce a ricevere buone notizie: dopo l'attentato i tedeschi sono intervenuti alle fabbriche in sciopero, sparando sui lavoratori che protestavano: è stato un vero e proprio massacro cui è seguito il delirio scatenatosi al risveglio dei Morti: militari non riescono a contenere il pericolo ed il comando militare ha dichiarato il coprifuoco e la legge marziale in tutto il territorio cittadino; la fornitura di energia elettrica è interrotta in molti quartieri della città; l'indomani mattina è atteso l'arrivo di una brigata corazzata che ristabilirà l'ordine nel centro cittadino, nel frattempo gli abitanti sono invitati a cercare un rifugio sicuro in cui asserragliarsi per trascorrere la notte; il Ministro della Difesa Nazionale Rodolfo Graziani rilascia un comunicato dove si attribuisce agli esperimenti con armi chimiche condotti dagli americani il diffondersi a macchia d'olio del fenomeno dell'infezione da rabbia umana nelle città dell'Italia Centrale e del Nord.

Mentre si ascolta la radio alla ricerca di notizie, una musica si diffonde nell'aere: è una musica da ballo che invita a una improbabile allegria. Qualcuno ne approfitterà per ballare e concedersi un momento di spensieratezza col proprio legame?

Dopo un po' altri abitanti del palazzo in cui sorge l'officina si fanno sentire: il cortile interno è sicuro ma sarebbe opportuno rafforzare il portone principale e cercare di creare un collegamento con l'altro palazzo dove si trova il magazzino di un fornaio.

I morti sono per le strade, si sentono i rumori spaventosi provocati dai loro rauchi mugugni, dal loro grattare e battere contro le porte e le finestre. Mangiare la minestra di patate preparata alla bell'e meglio non porterà conforto e di certo non sarà facile addormentarsi in questa prima notte.

Una donna sui 30 anni, Sandra, è disperata e vuole uscire dal rifugio.

“I miei due figlioli, sono uscita di casa per andare a cercare qualcosa per mettere assieme un po’ di pranzo e loro stavano in casa da soli, ma quelli mica obbediscono, se ne saranno usciti non vedendomi tornare. Vi prego, aiutatemi a ricercarli. Annina è giudiziosa ma il maschio, Giuseppe, quello non sta fermo mai”

Qualcuno cerca di dissuadere la donna “Signora Sandra, è troppo pericoloso uscire per strada ora, avete visto che cosa fanno quegli appestati? E poi... c’è il coprifuoco”.

“Macché appestati, non avete visto che non si fermano anche se gli si spara?”

“I miei bambini, vi prego, aiutatemi a tornare a casa. Basta che troviamo un modo per uscire senza che mi vedano e io corro dritta filata a casa.

Edo il bombarolo e Carletto con le stampelle proprio non riescono a fidarsi di Lele il marconista:

“Chi ci dice che non usi la radio per chiamare i tuoi commilitoni e consegnarci tutti ai tedeschi?”

“Ma che cosa dici, sei scemo? Ho ben altro a cui pensare!”

“Chi è complice dei tedeschi non ci mette niente a tradire la sua gente, anzi, l’ha già tradita!”

“Guarda che io non ho mica avuto scelta. I miei ufficiali erano tutti del partito, chi voleva andarsene lo fucilavano... trovami una camicia e me la tolgo questa divisa, che non me ne frega niente. Ma la radio ci serve, ci può aiutare a sapere che cosa succede, ora lasciami in pace”

I personaggi possono cercare di uscire dal rifugio e avventurarsi per le strade nel tentativo di esplorare la situazione e capire che cosa sta succedendo. In questo caso ricorda che le vie saranno svuotate dai vivi e percorse solo da cadaveri ondeggianti e pattuglie di militari in assetto da combattimento. I personaggi possono comunque sfruttare le loro conoscenze e competenze per recuperare ciò che ritengono necessario. Possono rendersi conto che riescono a percepire facilmente i vivi. Gli altri morti sono per loro dei facili bersagli: pare che i morti “normali” non si accorgano della loro presenza. Che spiegazione danno al rientro al rifugio per la loro assenza? I legami possono esserne preoccupati e turbati, soprattutto Marì e Diletta chiederanno conto a Miché e Felice.

Scena 4: fortificare il rifugio

Quando? Continua dalla scena precedente ma può descrivere un periodo di tempo che dura preferibilmente più giorni. Infatti la brigata corazzata non è mai riuscita a raggiungere il centro di Genova e a riprenderne il controllo.

Dove? Nel quartiere di Pré, non distante da Piazza del Campo

Chi? I 4 personaggi, i 4 legami, altri sopravvissuti

Come? Scena di respiro, mantieni però la tensione alta.

Perché? i personaggi devono percepire l’allargarsi della scena

I primi giorni dopo il diffondersi del Risveglio saranno molto difficili: i morti continuano a percorrere le strade e si spostano attaccando o assediando i vivi che percepiscono. I sopravvissuti possono spiare dalle finestre più alte dell'officina. I legami devono spingere a rafforzare le difese del rifugio, collegandosi anche agli altri palazzi e costruendo delle barricate per isolare un vicolo sgombro da morti.

Il marconista ha ascoltato dei messaggi radio che dicono che altri gruppi si stanno organizzando. Nel quartiere di Prè si trovano il rifugio sicuro del Tenente Medico Miceli (all'interno della Commenda di San Giovanni in cui si possono curare dei feriti, o in qualunque altro posto, in base all'evoluzione delle scelte dei personaggi, ma ricorda che ha scarse provviste) e il rifugio alla bettola della Vecchia Darsena, dove i sopravvissuti scambierebbero delle provviste di cibo con della benzina. Poco più distante c'è il rifugio nel convento delle suore clarisse in cui hanno trovato riparo due preti e alcuni fedeli spaventati: allontanano gli appestati recitando il santo rosario. All'interno della Casa del Fascio si sono asserragliati gli squadristi di Gian Gaetano Cabella, di certo dotati di armi e mezzi ma ammantati da una fama sinistra. Anche dalla Lanterna di Genova è stato trasmesso un messaggio: alcuni lavoratori del porto hanno trovato rifugio al suo interno dopo essersi dati alla fuga dall'attacco dei tedeschi alle fabbriche. Alla Capitaneria del porto e alla Dogana ci sono altri gruppi di sopravvissuti: militari e gente del porto.

Nel frattempo la signora Sandra è riuscita a convincere chi montava di guardia a lasciarla tornare a casa dai suoi bambini rimasti soli. I personaggi la ritroveranno successivamente, rinchiusa a casa, assediata dai suoi due figlioli morti.

Inserisci altre scene di contrasto crescente, soprattutto legate al fatto che il cibo sta terminando e che si potrebbe scambiare della benzina con delle provviste. L'esigenza di ottenere altre provviste deve diventare pressante e spingere i personaggi a uscire per tentare lo scambio. "Oh, le patate stanno finendo" Cresce la Fame? Sentire i viventi parlare di fame, non può che innervosire i Morti, che sentono la loro crescere.

Scena 5: verso la Vecchia Darsena (o qualunque altro rifugio)

Quando? Subito dopo la decisione di effettuare il baratto

Dove? Lungo Via del Campo, poi Via Prè fino all'altezza di Vico Largo dove si scende fino alla darsena(●).

Chi? I 4 personaggi

Come? Atmosfera carica di tensione e orrore

Perché? Descrivere la devastazione nel quartiere

Via del Campo è ingombra di macerie del bombardamento del 28 maggio, più recenti i rottami e oggetti abbandonati in fretta e furia oppure lanciati dalle finestre dei palazzi, eppure i personaggi avvertono la presenza dei viventi rinchiusisi all'interno

degli edifici. La via è percorsa dai corpi risvegliatisi delle persone morte nelle giornate precedenti, tra questi è riconoscibile il corpo del soldato sbranato dai morti nel cortile del palazzo fatiscente. Si è unito a un altro gruppo di morti radunatosi davanti un edificio, gruppo che come molti altri capannelli di cadaveri premono contro i portoni o protendono le braccia in rabbiose convulsioni per raggiungere le finestre. Molti vetri delle finestre non protette dalle inferriate sono stati infranti. In alcuni vicoli laterali si vedono delle barricate erette accatastando mobili e altri rottami.

Il portone di legno di un magazzino è stato sbarrato dall'esterno con una catena e un lucchetto. Delle assi di legno sono state usate per puntellarlo ma dall'interno c'è qualcuno che lo spinge e lo fa ondeggiare, le assi del portone cominciano già a scricchiolare. Con della vernice rossa qualcuno ha cercato di scrivere un avvertimento: "ATTENZ..." il pennello rosso è caduto a terra e il secchiello è caduto e rotolato un po' più in là, facendo fuoriuscire tutta la vernice sul selciato. Qualcuno ha usato quella stessa vernice rovesciata per tracciare un'altra scritta sul muro: "Maddalena è una troia bugiarda"

Dal vicoletto laterale di Santa Sabina si sentono arrivare le preghiere sommesse di una voce femminile, spezzata dai singhiozzi. L'uscio di legno di una vecchia abitazione malridotta è socchiuso e permette di scorgere due bambini, un maschio e una femmina, coperti di sporcizia e sangue, grattare e sbattere le dita ridotte ad artigli sanguinolenti contro la porta di una camera sprangata. Da dietro le persiane che bloccano la finestra che dà verso la strada (e sotto la quale si agita un risvegliato che porta ancora in testa un cappello di feltro) si possono sentire i lamenti di un uomo e le preghiere disperate della madre, Sandra, rivolte ai suoi due piccoli figli che stanno grattando e sbattendo contro la porta. "Annina, Giuseppe, non fate così. La mamma vi vuole bene ma ha tanta paura"

Uno dei due bambini, il maschio, sembra quasi avvertire l'approssimarsi dei personaggi e si gira verso di loro dignignando i denti con odio rabbioso.

La vecchia portinaia vaga tra i rottami con la faccia mezza strappata a morsi da un feroce morto affamato. Non sembra percepire gli ostacoli, inciampa nel timone di un carretto abbandonato e stramazza sul selciato come un sacco di patate. Sembra non preoccuparsene, infatti per un po' striscia e riesce a rialzarsi sempre incerta sulle sue gambe, proprio come camminava quando era ancora in vita.

Proprio all'ingresso di via Prè si vede agitarsi e dimenarsi il corpo di un uomo, appeso con un lenzuolo lercio stretto attorno al collo e legato a un balcone del primo piano. Ringhia, si sbraccia, si dimena. Gli occhi vitrei sembrano esplodere fuori delle orbite, la lingua bluastra sembra sbuffeggiare chi lo guarda. I pantaloni lerci e strappati mostrano che le sue gambe sono state divoriate, la carne dei polpacci strappata a morsi fino quasi al ginocchio. Uno dei piedi è stato strappato dall'articolazione della

caviglia e ora è a terra, all'altro piede indossa ancora uno scarpone ricoperto di incrostazioni di sangue.

Poco oltre questa macabra scena su un muro da cui si stanno staccando pezzi di calcinaccio campeggia una scritta tracciata con la vernice nera: "Badogliani, Partigiani, Americani / Tutti Figli di Cani". Tra le lettere tracciate sul muro sono visibili fori di proiettile e schizzi di sangue che ora hanno formato incrostazioni rossastre. Sulla via lastricata si possono scorgere 3 larghe macchie di sangue oramai secco. Ma ovviamente non c'è alcuna traccia dei cadaveri delle persone fucilate qua.

Finalmente i personaggi raggiungono Vico Largo da cui possono scendere fino a raggiungere la Darsena. Nel vicolo ci sono dei cadaveri risvegliatisi che ora vagano ondeggiando fiutando i sopravvissuti. Si sente puzza di bruciato nell'aria: due dei cadaveri hanno i vestiti sporchi di sangue e di fuliggine, uno ha un coltellaccio da cucina piantato nel torace, l'altro colpito da un proiettile il cui foro è ben visibile in mezzo alla fronte. Un terzo corpo ha addirittura il capo e il torace consumati dal fuoco, come gran parte dei vestiti. Eppure ancora sbatte con l'altro braccio contro un vecchio uscio sprangato.

ATTENZIONE: i personaggi potrebbero scegliere di muoversi diversamente, ad esempio cercare di abbandonare il rifugio per dirigersi fuori città alla ricerca di un luogo più sicuro. Ovviamente per farlo avranno bisogno di un mezzo di trasporto come un camioncino militare o un treno della stazione. Purtroppo il traffico ferroviario è interrotto dal 28 maggio quando i bombardamenti angloamericani hanno pesantemente colpito la stazione di Principe e i binari. Ricorda che ci sono anche le stazioni di Sampierdarena a Ovest e quella di Brignole a est. Il problema è raggiungerle e anche sapere se i binari sono funzionanti. Ricorda che la stazione di Sampierdarena è nella zona industriale, dunque ha subito pesanti bombardamenti. Un mezzo militare è invece difficile da reperire, ma di certo lo si può trovare alla caserma dell'Avezzana oppure alla Casa del Fascio. Prenderlo non sarà certamente facile. Altri gruppi potrebbero decidere di prendere una barca, dopotutto alcuni di loro hanno le abilità per condurla. Ma anche il porto ha subito pesanti bombardamenti, molte barche sono danneggiate e le altre hanno dei proprietari. I giocatori non devono pensare che l'avventura non preveda che i loro personaggi vogliano lasciare Genova. Semplicemente improvvisate e fate in modo che la cosa risulti difficile, rischiosa e si concluda in un disastro causato dallo scoppio di una bomba, l'incontro con una pattuglia di tedeschi armati fino ai denti, da un attacco di Kamarat e Fritz che porta tragicamente al ferimento dei legami: i personaggi devono arrivare a incontrare il cappellano militare Tornabuoni e poi dirigersi alla Lanterna per il confronto con Fritz.

Scena 6: il massacro della Vecchia Darsena

Quando? Dopo che si rende necessario un baratto

Dove? Nel quartiere di Pré, a ridosso dei moli

Chi? I 4 personaggi

Come? Questa scena deve essere angosciante: i personaggi scoprono un massacro

Perché? Deve nascere in loro il dubbio che nessun rifugio sarà mai sicuro.

Quando i personaggi arrivano alla bettola della Vecchia Darsena i dintorni sono infestati da cadaveri risvegliatisi, le pareti esterne sono annerite dal fumo di un incendio, la porta è spalancata e non si sentono rumori provenienti dall'interno.

Alcuni sono stati uccisi con colpi d'arma da fuoco, altri sono stati sbranati, tutti ora vagano all'interno del rifugio, nel cortile barricato o lungo la strada. All'interno della bettola qualcuno ha rivoltato sotto sopra il magazzino e appiccato il fuoco nella grande sala. Un personaggio più attento potrebbe notare i fori di proiettile nei vetri di una finestra e che due risvegliati sono stati colpiti alla testa, come se un cecchino fosse stato in azione. (Un'altra vittima dei proiettili del cecchino era fuori).

Potrebbero esserci dei sopravvissuti, rinchiusi nella cantina e oramai vittime della follia. Di certo non apriranno il loro rifugio sprangato.

Quando i personaggi terminano l'esplorazione possono avvertire qualcosa di strano, una forza psichica che cerca di entrare in contatto con loro: è estranea e ostile. Possono scorgere qualcuno che li sta spiando da dietro il rottame di un'automobile: pare indossare una divisa militare tedesca e porta un fucile a tracolla. Se cercano di raggiungerlo questo scappa nascondendosi e si sente il rombo di una moto che si allontana. È meglio non farli incontrare ora.

I personaggi fanno rientro al rifugio. Potrebbero non sentire (né fiutare) più la madre dei due bambini (il ferito che si trovava in stanza con lei è morto e si è risvegliato)

Scena 7: il messaggio radio

Quando? Subito dopo il ritorno al rifugio

Dove? Nel rifugio, vicino alla radio

Chi? I sopravvissuti del rifugio

Come? Il messaggio è improvviso, deve suscitare curiosità e speranza ma anche apprensione.

Perché? Il cattivo attira in trappola le sue vittime

Quando i personaggi fanno rientro al rifugio trovano i sopravvissuti tutti intenti ad ascoltare un messaggio radio, le cui parole dette da una voce femminile fanno più o meno così: *“Qui è Maddalena che vi parla, dalla radio della torre della Lanterna: siamo un bel gruppo di sopravvissuti e abbiamo provviste, acqua e medicinali. Siamo disposti a barattare le cose del nostro magazzino con delle taniche di benzina o*

scambiarla con gioielli, oro, denaro e altri oggetti di valore. Possiamo accogliere qualche altra persona. Fate attenzione: i dintorni sono pieni di Ammorbati e hanno messo in fuga i tedeschi." La voce femminile pare troppo impostata o leggere un testo già pronto, un ascoltatore particolarmente attento potrebbe trovarci un filo di apprensione o notare una voce contratta, tesa, pronta a dirompere in un pianto strozzato.

Il marconista dice che dopo che i quattro sono partiti per la Darsena ha captato il messaggio radio per la prima volta. Si ripete per 5 volte, sempre uguale, ogni due ore

Scena 8: l'attacco dell'orda

Quando? Durante l'ascolto del messaggio radio

Dove? Nel rifugio

Chi? I personaggi, i legami e gli altri sopravvissuti.

Come? Orrore, confusione, caotica lotta per sopravvivere.

Perché? Il cerchio si stringe attorno ai sopravvissuti: devono percepire il definitivo crollo di ogni sicurezza

Mentre i sopravvissuti sono raccolti attorno alla radio in ascolto del messaggio, si sente il rombo di un motore in avvicinamento, interrotto da un improvviso fragore. Una delle barricate innalzate dai sopravvissuti a difesa del rifugio è crollata in seguito allo schianto di un camioncino militare. Sulla sommità del camioncino balza un vero e proprio mostro: un agile ferus. Prima che la sentinella riesca a bloccare la porta di accesso al palazzo, il mostro gli balza addosso dilaniandogli le carni e infilandosi all'interno. Nel frattempo un'improvvisa orda di morti radunatasi sta attraversando la barricata oramai inutile e sta dilagando nel cortile interno e quindi nel rifugio. I morti si stanno dirigendo verso i sopravvissuti che devono affrettarsi a difendersi o a fuggire in fretta e furia. Ricorda però che questa volta c'è un ferus a insidiarli, un mostro che è controllato mentalmente dal cattivo. Il combattimento si fa serrato, i 4 personaggi possono frapporsi tra i sopravvissuti e l'orda ma i morti sono troppi. Nel frattempo il ferus attacca e sbrana chi è rimasto isolato e cerca di raggiungere le stanze dove si trovano i sopravvissuti. Durante l'attacco uno dei morti può inaspettatamente parlare a uno dei personaggi "Perché lo state facendo?"

Se la scena si prolunga un colpo di fucile fa saltare la testa a uno dei sopravvissuti che si trova nella stanza, il ferus minaccia di snidare i vivi o semplicemente la pressione esercitata dai corpi morti rischia di far crollare le porte. I sopravvissuti devono abbandonare il rifugio e darsi alla fuga portando con sé solo ciò che hanno a portata di mano. "Scappiamo via! Alla Commenda di San Giovanni, quel rifugio è ancora sicuro!"

Se uno dei personaggi trova il tempo di osservare i dintorni del rifugio potrà scorgere in lontananza il cecchino tedesco già avvistato in precedenza. Il cecchino potrebbe addirittura sparargli.

Scena 9: fuga precipitosa e arrivo al nuovo rifugio della Commenda di San Giovanni

Quando? Subito dopo che l'orda di morti è penetrata nel primo rifugio

Dove? Per le strade del quartiere di Pré

Chi? I personaggi, i legami e i sopravvissuti, braccati dall'orda di morti e dal ferus.

Come? Una fuga caotica che si gioca sul filo del rasoio per la sopravvivenza.

Perché? Offrire azione di gioco e mostrare la disperazione della condizione dei sopravvissuti

I sopravvissuti protetti dai 4 personaggi si precipitano nella strada ingombra di macerie, rottami e oggetti abbandonati. È un fuggi-fuggi generale: i vivi sono in preda al panico scatenato dal terrore. Ma nelle strade ci sono altri morti, una parte dell'orda ha aggirato il caseggiato del rifugio e blocca una via e qualcuno cadrà nelle loro fauci. Anche il ferus se ancora in gioco mieterà vittime. Qualcuno potrebbe addirittura cadere sotto il fuoco del cecchino (un proiettile prende un fuggitivo alla gamba e questo cade a terra rotolando e non riesce più a rialzarsi, dunque sarà sbranato dai morti).

I sopravvissuti sono però più veloci dei morti (non del ferus) e conoscono una scorciatoia verso la Commenda di San Giovanni, possono raggiungerla pur tra mille pericoli. La Commenda di San Giovanni è occupata da un agguerrito gruppo di sopravvissuti: tra di loro ci sono dei soldati armati che quando il gruppo dei personaggi si avvicina spara ai Morti che li stanno inseguendo. I fuggitivi dovranno convincere i difensori della Commenda a farsi aprire le porte: "Dovete gettare tutte le armi, non possiamo fidarci" "Siamo già stati attaccati da dei briganti, qualcuno ci ha sparato addosso"; a meno che i 4 personaggi non trovino una buona ragione per farsi aprire le porte (elemento di valutazione) il cappellano imporrà di farli entrare quando saranno in arrivo altri morti dell'orda, oppure se il cecchino avrà occasione di aprire il fuoco su di loro: "fateli entrare, sono cristiani come noi e non possiamo farli sbranare da quelle bestie di satana"

I sopravvissuti che occupano la Commenda sono dei civili e qualche militare repubblichino sbandato che li difende. Il gruppo è guidato dal Cappellano Tornabuoni e dal Tenente Medico Miceli. I membri di questo gruppo non hanno la più pallida idea di che cosa stia succedendo coi Morti, ma non credono alle notizie diffuse via radio dai vertici militari. Pregano per essere salvati dalla furia degli Ammorbati, ma nel frattempo si danno anche da fare. Tutti indossano catenine con croci, rosari, hanno teste d'aglio nel taschino, immagini di santi ma non stanno con le mani in mano. Nonostante la diffidenza iniziale, sono disposti ad accogliere altri sopravvissuti. Hanno subito degli attacchi da parte di banditi che sono riusciti a sottrarre loro delle scorte di magazzino e due giorni prima un cecchino ha ferito una sentinella, per fortuna senza ucciderlo.

Uno dei sopravvissuti del gruppo di fuggitivi potrebbe aver visto il cecchino tedesco sparare loro addosso durante la rocambolesca fuga per le vie della desolata Prè. Molti sopravvissuti sono feriti, alcuni in modo grave! C'è bisogno di disinfettante, penicillina, medicine per curare i feriti e soprattutto dell'intervento rapido di un chirurgo. Il problema è che il Tenente Miceli è uscito in missione su una delle due jeep che si trovavano nell'autorimessa, portando altri tre uomini armati come scorta, per raggiungere la Lanterna e recuperare là delle provviste scambiandole con medicinali. Il problema è che la missione avrebbe dovuto già essere conclusa e il Tenente è molto in ritardo. Le tre infermiere della Commenda non sono in grado di operare, possono solo cercare di mantenere stabili le condizioni dei feriti più gravi.

Il Cappellano Tornabuoni propone una missione di soccorso: inviare una squadra di uomini alla Lanterna per verificare quanto successo alla squadra del Tenente Miceli e nel caso aiutarli o recuperare il materiale medico. Nell'autorimessa della Commenda si trova una jeep militare funzionante ma il serbatoio è quasi a secco. Nel rifugio di Via del Campo si trova della benzina, quella usata per attivare il generatore elettrico. Se la si recupera si potrà usare la jeep. I personaggi devono essere spinti a prendersi la responsabilità di questa missione. (Ad esempio i loro 4 legami potrebbero essere tra i feriti?)

Se i 4 personaggi vanno a recuperare la benzina nel rifugio di Via del Campo, riusciranno rapidamente, vedendo però le scene di distruzione che l'attacco dell'orda si è lasciato dietro. Potranno anche riconoscere i cadaveri risvegliatisi dei sopravvissuti del gruppo recentemente uccisi. Tutti tranne uno, quello di un compagno caduto durante l'attacco precedente, che è ancora disteso sulla strada, al centro di una pozza di sangue incrostato, con gli abiti strappati, le carni lacerate e tutto imbrattato di lerciume. Semplicemente il morto non si è ancora risvegliato. Le taniche di benzina potranno essere recuperate, il rifugio non è stato depredato. Il rientro alla Commenda è semplice e si può quindi fare uso della jeep per raggiungere il faro della Lanterna.

Appeso a un chiodo conficcato nel muro all'angolo di un vicolo pende l'elmo di un soldato tedesco. Sopra un asse di legno piazzato a mo di cartello qualcuno ha scritto con un carbone: "Il soldato Fritz non si è goduto la chiavata"

Scena 10: La Lanterna di Genova

Quando? Subito dopo aver condotto i sopravvissuti alla Commenda

Dove? Dalla Commenda di San Giovanni, attraverso il quartiere di San Teodoro fino alla Lanterna(●), lungo la via che costeggia il porto.

Chi? I 4 personaggi, il cattivo antagonista, dei sopravvissuti, altri Morti

Come? Desolazione, sorpresa e orrore per la presenza di una creatura tanto mostruosa.

Perché? Questa è la tana del mostro finale. Qua i personaggi saranno messi di fronte a una scelta fondamentale sul difendere ciò che resta della loro umanità

La Lanterna di Genova è il vecchio e famosissimo faro che sventra all'estremità del porto antico di Genova, su una collinetta su cui sono costruite due terrazze e una doppia torre che le sovrasta con i suoi 77 metri di altezza. Durante i bombardamenti angloamericani la Lanterna è stata danneggiata, per cui si vedono alcune opere murarie distrutte. La Batteria antiaerea di San Benigno si trova poco distante ed è armata da cannoni da 321 posti a difesa del porto della città. La Lanterna si trova al limite del quartiere di Sampierdarena, non distante da Prè. Per raggiungerlo i 4 personaggi devono attraversare il quartiere di San Teodoro. Avendo a disposizione una jeep potranno muoversi con maggiore sicurezza, ma ricordando che le strade saranno ingombre di rottami, macerie, cadaveri risvegliatisi, veicoli e mezzi di trasporto danneggiati e abbandonati.

Lungo la via i personaggi potranno scorgere nuove scene di desolazione, follia e morte. Incontreranno figure già viste in precedenza, ora andate a ingrossare le fila dei morti.

Ricorda che il loro fiuto è sempre attivo: anche se i loro pensieri sono rivolti ad altro, durante lo spostamento riescono a percepire la presenza di viventi, asserragliatisi nelle proprie abitazioni, rifugi che presto diventeranno trappole. Una tenda si scosta al passaggio della jeep, qualcuno sbraccia nella loro direzione. La disperazione e la fame si stanno impadronendo della città.

Un ragazzino in bicicletta schizza rapidissimo tra i rottami della via seguito da un cagnetto nero. Il ragazzino ha uno zaino stracolmo sulla schiena e il portapacchi di dietro pieno di pacchi avvolti in carta di giornale e legati assieme con dello spago per non cadere nella furia della corsa.

“Pentitevi è il Giudizio Finale”, “Marciare per non marcire”, “Col Duce fino alla morte...” a cui qualcuno ha aggiunto col carboncino “...e Oltre” sono solo alcune delle scritte che si possono leggere sui muri del quartiere.

Poco più in là una scena ancora più raccapricciante, allestita ad arte sotto la scritta fascista sul muro di un palazzo “Bisogna soprattutto osare”, il corpo di un uomo con la testa mozzata e le articolazioni spezzate in modo tale che inchiodato a delle assi rappresenti una svastica. Al taschino della camicia ha il fazzoletto rosso dei partigiani delle brigate garibaldine. Le dita delle mani si aprono e si chiudono in movimenti spasmodici, come cercassero di afferrare ancora qualcosa. La sua testa mozzata è rotolata contro il muro, linda di sangue e stravolta in un ghigno di orrore e di sofferenza ringhia e sbatte i denti. Ha il foro di un proiettile in mezzo alla fronte.

Sul balconcino di un palazzo c'è un uomo che si è chiuso fuori dalla porta e preme con la schiena contro, come per evitare che qualcuno dall'interno lo raggiunga. È evidentemente allo stremo delle forze, piange e maledice mentre chiede aiuto disperatamente.

Ciò che resta di una donna incinta, accasciata sulla strada, sbava dalla bocca stravolta da una smorfia di dolore che attanaglia tutto il suo volto. I suoi abiti sono intrisi di sangue secco e il suo ventre pare scoppiato, come lacerato dall'interno. Tra le sue viscere marcescenti si agita ciò che resta di un bambino, mai nato, eppure risvegliatosi dalla morte per divorare le interiora della madre.

Avvicinandosi alla metà i personaggi superano la batteria di San Benigno e proseguono lungo la salita al faro. Scorgono una jeep militare ferma lungo la via: raggiunto il limitare della collinetta su cui sorge la Lanterna la strada è troppo danneggiata per proseguire perché distrutta dallo scoppio di alcune bombe che hanno creato dei veri e propri crateri. Proseguire sul mezzo richiederebbe perdere parecchio tempo a sgomberare la via dalle macerie e dai rottami. Se invece si decide di proseguire a piedi non ci sono problemi a risalire le rampe di accesso alle terrazze su cui posa la base del faro. Per proseguire con la jeep senza perdere tempo si devono superare test molto ardui per guidare e comunque l'auto dovrà essere abbandonata alla base delle terrazze. Da qua i personaggi dovranno procedere a piedi.

La Lanterna svetta con la sua altezza (oltre 70 metri). I bombardamenti l'hanno danneggiata solo lievemente e pare che alcune persone vi siano morte. Infatti dei morti vagano lungo le rampe di accesso alla struttura e sulle terrazze. Molti tra i cadaveri risvegliati indossano divise militari stracciate e imbrattate di sangue. Il fiuto dei personaggi dice però che all'interno del faro si trovano dei sopravvissuti.

Se i personaggi avanzeranno guardinghi riusciranno ad arrivare fino a ridosso della doppia terrazza. All'improvviso, noteranno gli Ammorbati girarsi verso di loro: inaspettatamente paiono averli notati. Sono 7 o 8 Infetti ma non sembrano essere aggressivi nei loro riguardi, anzi, paiono accompagnarli lungo la loro scalata sino alla sommità della terrazza. Qua appare ai giocatori la seguente scena: il cecchino Fritz si trova alla base della torre, proprio davanti al portone di ingresso. Poco distante la sua motocicletta militare. La sua divisa è lurida e imbrattata di sangue, probabilmente il suo stesso sangue fuoriuscito a schizzi dalla ferita alla gola che lo ha ucciso. Ha imbracciato il fucile con la destra ma con la sinistra regge il capo di una catena con cui trattiene legata per il collo una donna, inginocchiata di fronte a lui. La donna è emaciata, i capelli scapigliati, singhiozza in preda al terrore. I suoi vestiti sono luridi e laceri. Se il ferus non è stato distrutto allora si trova accucciato poco distante, in posizione di attesa. Sembra quasi che Fritz stia attendendo i personaggi. Ricorda questa scena non deve diventare un dialogo. Fritz comunica ma non ascolta, apparirà sempre impassibile e sordo alle domande o affermazioni dei personaggi.

Comunica con loro tramite la donna (Maddalena) che controlla con una sorta di potere telepatico.

"Perché lo state facendo?"

L'espressione del soldato tedesco sgozzato e risvegliatosi non lascia trasparire alcun sentimento o emozione. La donna, in ginocchio, ha gli occhi pieni di lacrime e il viso imperlato di gocce di sudore.

"Perché non siete come me?"

Alle sue spalle, attraverso il portone, si intravede un ampio magazzino avvolto nell'ombra. È là che i personaggi fiumano la presenza di altri vivi.

"Il mondo è nostro"

Dal magazzino si sentono arrivare dei singhiozzi sommessi, delle preghiere mormorate da più voci strozzate.

"Perché lo state facendo?"

Si intravedono dei riflessi metallici su quelle che potrebbero essere delle sbarre metalliche, forse proprio le sbarre metalliche di una gabbia.

"La Fame non si placa mai"

In quella gabbia sono rinchiusi delle persone tremanti, avvinghiate le une alle altre come per ripararsi o darsi sostegno o forse semplicemente per non essere soli.

"Il mondo è un banchetto, approfittatene"

Dando uno strattone alla catena il cecchino spinge in avanti la donna terrorizzata, quasi che le stesse offrendo in pasto ai personaggi. Che cosa faranno questi?

L'evoluzione della scena dipende da come i personaggi hanno giocato l'intera avventura e con il clima di orrore che si è creato all'interno della stessa. Può essere richiesto loro di effettuare un Test di Volontà per resistere alla Fame oppure essere lasciati liberi di decidere loro stessi come comportarsi di fronte alla scelta. Se decidono di attaccare Fritz questo si dà alla fuga, balzando sulla motocicletta e trascinandosi dietro Maddalena bloccata alla catena. Usa gli altri Risvegliati ed eventualmente Kamarad per coprirsi la ritirata e sfreccia via facendo rotolare la malcapitata Maddalena tra le gambe dei personaggi. A meno che questi non insistano nel seguirlo o affrontarlo, riesce a scappare a bordo del suo veicolo e il rombo del motore si perde lontano. I Morti, non più controllati da Fritz, si avventano su Maddalena e, a meno di non essere ostacolati dai personaggi, la sbranano.

Raggiunta la base della torre i personaggi possono penetrare all'interno e ritrovarsi di fronte a una scena di folle orrore.

Scena 11: La gabbia

Quando? Non appena entrati nella torre inferiore del faro

Dove? All'interno della torre della Lanterna

Chi? I 4 personaggi, 7 sopravvissuti rinchiusi in gabbia

Come? Orrore e confusione, la fame dei personaggi cresce

Perché? I 4 personaggi devono vedere ciò che potrebbero diventare se non riescono a mantenere il controllo.

All'interno della torre inferiore della Lanterna i personaggi hanno avvertito già da un po' la presenza di sopravvissuti. Quando finalmente riescono a entrare si trovano davanti una scena raccapriccante: il pavimento in mattoni e i muri della sala grande che occupa il primo piano della torre è tutto imbrattato di sangue e brandelli di corpi e di arti di umani che si muovono a scatti. Il corpo di una bestia da soma, un mulo, tutto gonfio a causa della putrefazione è scosso da spasmi, come se l'animale volesse alzarsi ma non potesse perché gli resta una sola zampa attaccata al corpo.

Sono le urla umane ad attrarre l'attenzione sul fondo della stanza, dove all'interno di una grande gabbia, sono rinchiusi delle persone, potrebbero essere 6 o 7, uno è poco più di un bambino, due sono donne. Si stringono gli uni con gli altri al centro dello spazio difeso e delimitato dalle sbarre: attorno a loro si agitano due morti che protendono le braccia tra le sbarre a mo di artigli nel vano tentativo di afferrarli. Le grida di terrore dei vivi sono strazianti, i loro volti sono stravolti. Imbrattati di sporcizia, di sangue e di escrementi cercano in ogni modo di non farsi afferrare dalle due belve assetate di vita umana. Due sopravvissuti indossano lacere divise militari, completamente insozzate.

Scena 12: Epilogo

Quando? Al termine dello scontro

Dove? All'interno della torre della Lanterna

Chi? I 4 personaggi, 7 sopravvissuti rinchiusi in una gabbia.

Come? Cupa scena di orrore e di lotta interiore

Perché? Chiarire che sprofondare nella follia e nell'orrore è il destino dei personaggi.

Che i personaggi siano riusciti ad abbattere il cattivo o che questo si sia allontanato, i personaggi si ritrovano da soli con i vivi imprigionati nella grande gabbia: 4 uomini, 2 donne, 1 fanciullo. "Vi prego liberateci, tirateci fuori di qui", "Dio mio, grazie, sia fatta la tua volontà", "Avete sconfitto quel mostro, ci avete salvato, ecco le chiavi sono appese là". Tra di loro il Tenente Medico Miceli, un militare fiero e padrone di sé, ora un uomo spezzato dalla paura e dalla follia di ciò che ha vissuto. La sua divisa è lacera, imbrattata di sangue rappreso. Se chiamato per nome balbetterà una risposta, implorando di aiutarlo.

Arrivati a questo punto i 4 personaggi dovrebbero già aver ceduto alla fame: che cosa decideranno di fare in caso contrario? I sopravvissuti devono essere descritti come dei succulenti corpi carnosi pieni di vitalità, le portate di un banchetto pronte

per essere consumate. Se nessuno pare agire di propria spontanea volontà, far fare dei test per resistere alla fame.

Potrebbero persino decidere di condurre il Tenente Medico al rifugio della Commenda e tenere gli altri sopravvissuti qua come riserva di carne. Esattamente come faceva il loro antagonista.

Se i personaggi decidono di dare fuoco alla Lanterna per distruggere il rifugio del cattivo possono farlo senza troppa difficoltà. Qua si trova del legname accatastato, paglia usata per lo stallaggio, persino un barile di vecchio olio da lanterna ed uno di grasso. Senza dimenticare i cannoni della batteria di San Benigno ancora funzionanti e pronti a essere usati.

I personaggi sbraneranno i sopravvissuti? Come lo faranno? In ogni caso la storia può concludersi con i personaggi che caricano la loro jeep con delle casse di provviste, i sopravvissuti che decidono di portare con loro e si dirigono verso il rifugio dove si trovano i loro legami. Sulla via del ritorno non vedono più l'uomo imprigionato sul balcone. Vicino al corpo inchiodato al muro a mo di svastica è apparsa una nuova scritta "Perché lo state facendo?"

Sfuma il finale con una canzone di De André in sottofondo. Molto indicata "La Morte" dall'album "Volume I" del 1967.

"La morte verrà all'improvviso
avrà le tue labbra e i tuoi occhi
ti coprirà di un velo bianco
addormentandosi al tuo fianco
nell'ozio, nel sonno, in battaglia
verrà senza darti avvisaglia
la morte va a colpo sicuro
non suona il corno né il tamburo.

Madonna che in limpida fonte
ristori le membra stupende
la morte no ti vedrà in faccia
avrà il tuo seno e le tue braccia.

Prelati, notabili e conti
sull'uscio piangeste ben forte
chi ben condusse sua vita
male sopporterà sua morte.

Stracci che senza vergogna
portaste il cilicio o la gogna

partirvene non fu fatica
perché la morte vi fu amica.

Guerrieri che in punto di lancia
dal suol d'Oriente alla Francia
di strage menaste gran vanto
e fra i nemici il lutto e il pianto

davanti all'estrema nemica
non serve coraggio o fatica
non serve colpirla nel cuore
perché la morte mai non muore."

Oppure con questo testo alternativo riadattato per i 4 personaggi

Soldato che sogni un altare
Dì addio a Zena e al tuo mare
Al bacio, all'anello, alla sposa
Poiché la Morte si prende ogni cosa

Ragazza che amasti un sovrano
Donasti il tuo cuore ma invano
Il fiume sancì la tua sorte
Anche il tuo sogno ora è in mano alla Morte

Ragazzo dal cuore accecato
Vanità t'ha colto ed usato
Col sangue pagasti il tuo amore
Sai ora che Morte è un'amante migliore

La gola si stringe col nodo
Dell'uomo che si è appeso al chiodo
La corda è il legame più forte
Di chi per vergogna si diede la Morte

...

Di fronte all'estrema nemica
non vale coraggio o fatica
non serve colpirla nel cuore
perché la morte mai non muore."