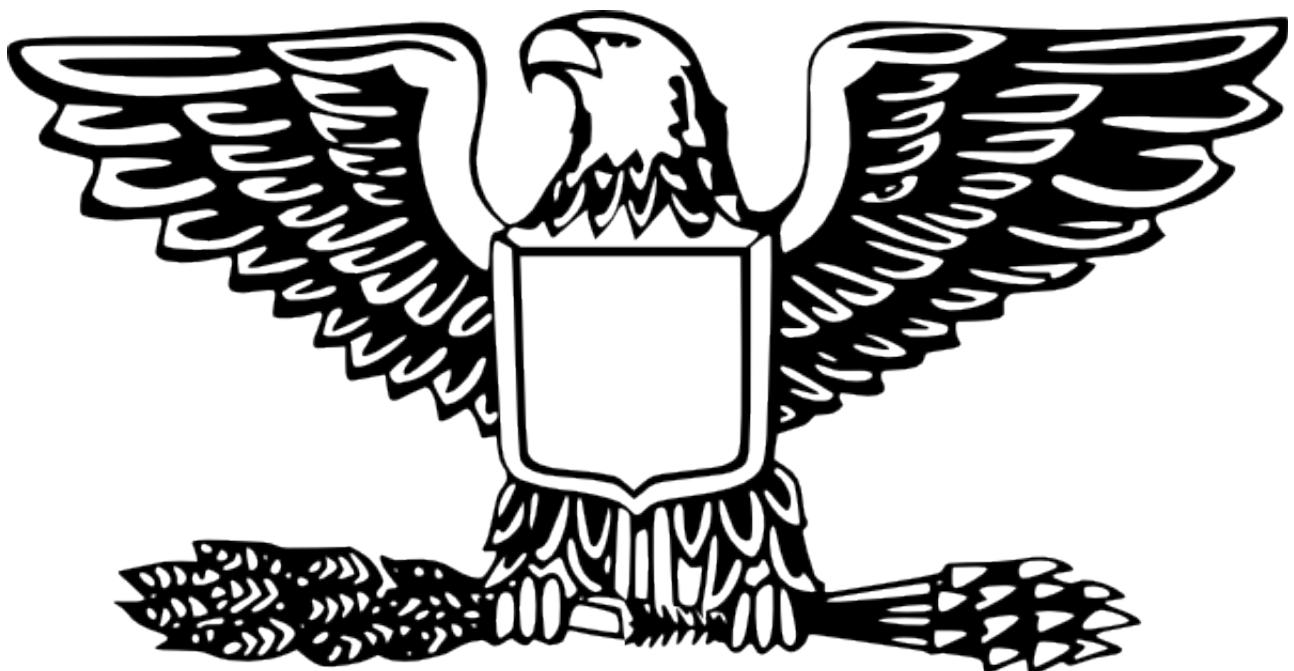


# CON GLI OCCHI APERTI



Con gli Occhi Aperti è un'avventura per tre giocatori ambientata in Sine Requie – U.S.A. È consigliabile che il cartomante legga con attenzione i primi quattro capitoli del relativo manuale d'ambientazione (pagine 7- 64) prima di procedere. L'avventura è stata pensata per essere giocata in una sola sessione da tre ore massimo, volendo è possibile ampliarla per renderla una campagna da risolversi in più sedute. Ogni volta che ci saranno rimandi numerici a pagine fra parentesi salvo diversamente specificato si farà riferimento al manuale Sine Requie – U.S.A.

## I PERSONAGGI:

Se i giocatori lo desiderano sarà possibile far creare loro dei personaggi che si adeguino alla missione o cambiare la stessa affinché possa fuzionare anche con dei pg già esistenti. I tre personaggi pregenerati che dovranno cavarsela in quest'avventura saranno abbastanza specifici: un Veggente (pagina 19), un Giornalista dell'Hope Today ed un Veterano della seconda guerra mondiale. Qui di seguito elenchiamo un background sommario da poter stampare sul retro delle rispettive schede, il background così come gli scopi dei vari personaggi sono segreti ed in contrasto fra loro. Dopo che i vostri giocatori l'avranno letto (senza mostrarlo agli altri) introduceteli alle meraviglie dei Nuovi Stati Uniti d'America: parlate del giorno dei tre soli, del Dottor Carlson, del portentoso Butoprosene Acilato in grado di debellare i morti e di come il Presidente Clark abbia portato la nazione alla prosperità. Parlate loro di come tutto sia così bello e perfetto.

Poi prendeteli a parte uno per uno e fate leva sui loro obiettivi in modo che non si fidino troppo l'uno dell'altro... approfittatene anche per rispondere alle domande sull'ambientazione (ad esempio sullo strano comportamento dei morti) e sugli obiettivi personali dei personaggi lontano dalle orecchie degli altri giocatori.

NOTA: la parte "obiettivi" non andrà stampata, serve solo per ricordare al cartomante cosa dovrà specificare ai giocatori dopo l'introduzione.

### Veterano

*Sei sopravvissuto alla sbarco in Normandia solo per ritornare in un'America preda della fame dei morti. Fortuna che il Presidente Clark con il suo Butoprosene Acilato ha risolto il problema una volta per tutte! Un po' di quella soluzione nell'acqua e nei campi e nessuno stronzo torna più dalla tomba a morderti il culo. La tua vita scorre tranquilla ad Hope fra un lavoretto e l'altro, di certo te la godresti di più se quella stronza di tua moglie Jennifer non ti stesse continuamente addosso dandoti del lavativo. Un po' di televisione e due lanci in giardino con il tuo figlioletto adottivo Tom ti bastano per goderti la vita. Certo, da un po' di tempo ogni tanto ti capita di vedere qualcosa di strano, come due tizi che sembrano spuntare fuori ovunque tu vada. Un Giornalista di mezza tacca dell'Hope Today ed un Veggente svalvolato. Meglio stare attenti, chissà cosa vogliono.*

Obiettivo: nessuno, farà da bilancia fra quelli del Veggente e del Giornalista. Viste le sue particolari abilità l'esito della campagna probabilmente dipenderà da chi riuscirà a guadagnarsi la sua fiducia. Al giocatore che lo interpreta fate solo presente che qualcuno lo sta tenendo d'occhio da un po' e che la cosa è strana. Il Veterano possiede delle armi che custodisce nella cantina della sua abitazione, se non richieste espressamente dal giocatore non fateglielo presente fino al momento opportuno (vedi parte tre: intrusione notturna).

### Giornalista:

*Nonostante la tua precedente vita da piccolo reporter di paese sia stata sconvolta dal risveglio dei morti, sei sopravvissuto. Sai che non ce l'avresti mai fatta senza l'aiuto del grande Presidente Clark e del suo Butoprosene Acilato. Purtroppo qualcosa non va nell'America del Presidente... la realtà non è come sembra. È bastato solo un accenno a voler scrivere un articolo per l'Hope Today e sei stato subito contattato dalla "Società degli Occhi Aperti", un'organizzazione segreta. Adesso hai fra le mani materiale da premio Pulitzer.*

*I morti non sono scomparsi, ma vivono fra noi come persone normali... ed hanno dei chiodi conficcati negli occhi! Il Butoprosene ha delle controindicazioni, genera allucinazioni nei cittadini americani impedendogli di vedere la realtà. Per questo è necessario non bere l'acqua che lo contiene. Lo scopo dell'organizzazione è reclutare altri membri per procurarsi del Butoprosene Acilato puro (probabilmente l'unico efficace contro questo tipo di morti) ed informare il Presidente Clark del pericolo.*

*Ultimamente il tuo Supervisore nella Società ti ha assegnato come compagno un vecchio Veggente. Nella tua zona un dormiente ha dato segni interessanti di risveglio, pare sia un Veterano sopravvissuto allo sbarco in Normandia, potrebbe tornare utile all'organizzazione. Da un po' di giorni lo tenete d'occhio ovunque vada, pronti ad intervenire nel caso in cui la Gabbia di allucinazioni che lo tiene prigioniero dovesse rompersi. Se dovesse dare troppo nell'occhio i Morti con i Chiodi negli Occhi lo porterebbero in un ospedale o stazione di polizia, da cui sicuramente non uscirebbe vivo... visto che sono tutte in mano loro.*

Obiettivo: avvertire di persona il presidente Clark delle controindicazioni del Butoprofene Acilato e tenere d'occhio il Veggente. Prima di entrare nella Società faceva discorsi antigovernativi, il Supervisore vuole che sia tenuto sotto sorveglianza.

### **Veggente:**

*Il tuo passato è un ammasso confuso e indistricabile, il tuo presente è un continuo di dolori, delusioni e prese in giro. Il Presidente Clark dice di aver sconfitto la piaga dei morti, che il Butoprofene Acilato ne impedisce il ritorno, tutti sono convinti di questo. Solo tu sai la verità, il Presidente Clark e quella gran puttana di sua moglie dicono cazzate. I morti sono ancora in giro! Tu li vedi in continuazione, ed hanno tutti dei chiodi confiscati negli occhi! Clark e sua moglie sono degli alieni venuti sulla terra, hanno causato il risveglio dei morti ed ora usano le televisioni per causare allucinazioni al popolo americano ed avere un'infinita riserva di cibo! Per questo è necessario ammazzarli, così tutto finirà!*

*Le tue prediche in strada su futuri disastrosi e complotti governativi hanno avuto poco successo... almeno fino a poco tempo fa. Sei stato contattato da una società segreta che si fa chiamare la "Società degli Occhi Aperti", sanno che hai ragione e trovano molto utile la tua capacità di vedere le cose come stanno. Il problema è che sono ancora convinti che il "Presidente Clark" sia dalla loro parte, ti hanno già messo alle costole un Giornalista per controllarti mentre li aiuti con i loro piani. Recentemente nella vostra zona un dormiente ha dato segni interessanti di risveglio, pare sia un Veterano sopravvissuto allo sbarco in Normandia. Da un po' di giorni lo tieni d'occhio ovunque vada insieme al Giornalista, pronti ad intervenire nel caso in cui la Gabbia di allucinazioni che lo tiene prigioniero dovesse rompersi. Se dovesse dare troppo nell'occhio i Morti con i Chiodi negli Occhi lo porterebbero in un ospedale o stazione di polizia, trasportandolo con i loro raggi traenti all'astronave madre in orbita attorno alla terra. Da cui sicuramente non tornerebbe vivo.*

Obiettivo: uccidere il Presidente Clark e sua moglie. Il Veterano potrebbe essere un valido aiuto in questo, ovviamente sarà necessario portarlo dalla sua parte senza insospettire il Giornalista.

### **GESTIRE I GRADI DI REALTÀ:**

Non tutti i personaggi durante l'avventura vedranno la stessa situazione allo stesso modo. Come cartomanti non temete di descrivere la stessa azione più volte con aspetti differenti e di rispondere alle varie domande su ciò che i giocatori percepiscono. Se ad esempio durante l'intrusione (parte tre) il Veggente decidesse di sfondare la porta di casa perché è vecchia e marcescente descrivete prima la pioggia di schegge e lo schianto a Veggente e Giornalista, poi descrivete al Veterano come un barbone sia riuscito letteralmente ad attraversare una robusta porta in legno!

Come base per la descrizione delle scene tenete presente quanto segue:

Veggente - la Gabbia ha pochissimo effetto su di lui

Giornalista - la Gabbia è fortemente incrinata

Veterano - la Gabbia è quasi completamente intatta all'inizio dell'avventura, inizierà a sfaldarsi sempre più man mano che la storia avanza.

# Sine Requie



Nome del personaggio \_\_\_\_\_  
 Tarocco Dominante La Torre  
 Tarocco del Passato \_\_\_\_\_  
 Professione Veterano Età 36

Pregi e Difetti  
 Familiare a Carico (moglie e figlio adottivo)  
 Depressione Lieve

## CARATTERISTICHE

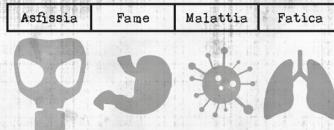
|               |                |                    |                      |
|---------------|----------------|--------------------|----------------------|
| Intuito 3 ( ) | Aspetto 5      | Coordinazione 4    | Aff. Occulta 4 ( )   |
| Memoria 3     | Comando 4      | Des. Manuale 5     | Dist. dalla Morte 12 |
| Percezione 6  | Creatività 2   | Forza Fisica 4 ( ) | Eq. Mentale 4        |
| Volontà 4     | Socievolezza 5 | Mira 7             | Karma 4 ( )          |

| V/S ABILITA'       | GRADO | ++Caratt.<br>più usata | Counter<br>Fallimenti |
|--------------------|-------|------------------------|-----------------------|
| Arrampicarsi       | 0     | +Coo 4                 | oooooooooooo          |
| Ascoltare          | 0     | +Per 6                 | oooooooooooo          |
| Correre            | 2     | +Coo 6                 | oooooooooooo          |
| Guidare( )         |       | +Per 3                 | oooooooooooo          |
| Intrufolarsi       | 2     | +Coo 6                 | oooooooooooo          |
| Lanciare           |       | +Mir 3                 | oooooooooooo          |
| Leggere e scrivere |       | +Mem 1                 | oooooooooooo          |
| Lingua( )          |       | +Mem 1                 | oooooooooooo          |
| Mercanteggiare     |       | +Soc 2                 | oooooooooooo          |
| Nuotare            |       | +Coo 2                 | oooooooooooo          |
| Orientamento       |       | +Per 3                 | oooooooooooo          |
| Osservare          | 2     | +Per 8                 | oooooooooooo          |
| Perquisire         | 0     | +Per 6                 | oooooooooooo          |
| Persuadere         |       | +Soc 2                 | oooooooooooo          |
| Rissa              | 0     | +Coo 4                 | oooooooooooo          |
| Seguire tracce     | 1     | +Per 7                 | oooooooooooo          |
| Uso ( fucile )     | 2     | +Mir 9                 | oooooooooooo          |
| Uso ( pistola )    | 1     | +Mir 8                 | oooooooooooo          |
| Uso ( baionetta )  | 0     | +Coo 4                 | oooooooooooo          |
|                    |       | +                      | oooooooooooo          |

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 18

VITALITÀ MASSIMA 8 MORTE A -4

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



ORE DI MARCIA \_\_\_\_\_  
 MALUS ALLE AZIONI \_\_\_\_\_

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

### DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 3) \_\_\_\_\_
- Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_
- Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

### DONI

PUNTI AVANZAMENTO [ ]

# Sine Requie



Nome del personaggio \_\_\_\_\_  
 Tarocco Dominante L'Appeso  
 Tarocco del Passato \_\_\_\_\_  
 Professione Giornalista Età 31

## Pregi e Difetti

Parlantina

## CARATTERISTICHE

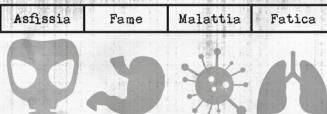
|               |                |                    |                      |
|---------------|----------------|--------------------|----------------------|
| Intuito 5 ( ) | Aspetto 4      | Coordinazione 3    | Aff. Occulta 4 ( )   |
| Memoria 5     | Comando 3      | Des. Manuale 3     | Dist. dalla Morte 14 |
| Percezione 5  | Creatività 5   | Forza Fisica 4 ( ) | Eq. Mentale 4        |
| Volontà 3     | Socievolezza 5 | Mira 3             | Karma 5 ( )          |

| V/S | ABILITA'             | GRADO | ++Caratt. | Counter      |
|-----|----------------------|-------|-----------|--------------|
|     |                      |       | più usata | Fallimenti   |
|     | Arrampicarsi         | 0     | +Coo 3    | oooooooooooo |
|     | Ascoltare            | 0     | +Per 5    | oooooooooooo |
|     | Correre              | 0     | +Coo 3    | oooooooooooo |
|     | Guidare( )           |       | +Per 2    | oooooooooooo |
|     | Intrufolarsi         | 3     | +Coo 3    | oooooooooooo |
|     | Lanciare             |       | +Mir 2    | oooooooooooo |
|     | Leggere e scrivere   | 0     | +Mem 5    | oooooooooooo |
|     | Lingua( )            |       | +Mem 2    | oooooooooooo |
|     | Mercanteggiare       | 0     | +Soc 5    | oooooooooooo |
|     | Nuotare              |       | +Coo 1    | oooooooooooo |
|     | Orientamento         |       | +Per 2    | oooooooooooo |
|     | Osservare            | 0     | +Per 5    | oooooooooooo |
|     | Perquisire           | 0     | +Per 5    | oooooooooooo |
|     | Persuadere           |       | +Soc 2    | oooooooooooo |
|     | Rissa                |       | +Coo 1    | oooooooooooo |
|     | Seguire tracce       |       | +Per 2    | oooooooooooo |
|     | Uso ( )              |       | +Mir      | oooooooooooo |
|     | Fotografia           | 2     | +Cre 5    | oooooooooooo |
|     | Interrogare          | 1     | +Soc 6    | oooooooooooo |
|     | Letteratura          | 0     | +Mem 5    | oooooooooooo |
|     | Politica ed Economia | 1     | +Mem 6    | oooooooooooo |
|     | Saper Mentire        | 2     | +Soc 7    | oooooooooooo |
|     |                      |       | +         | oooooooooooo |

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16

VITALITÀ MASSIMA 8 MORTE A -4

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



ORE DI MARCIA \_\_\_\_\_  
 MALUS ALLE AZIONI \_\_\_\_\_

NOTE SULLE FERITE

## EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Taccuino.

## DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 3) \_\_\_\_\_
- Lieve (Equ. 2) \_\_\_\_\_
- Grave (Equ. 1) \_\_\_\_\_

## DONI

PUNTI AVANZAMENTO [ ]

# Sine Requie.



Nome del personaggio \_\_\_\_\_  
Tarocco Dominante Il Matto  
Tarocco del Passato \_\_\_\_\_  
Professione Veggente Età 54

Pregi e Difetti  
Non Impressionabile  
Alcolista

## CARATTERISTICHE

|            |          |     |              |          |  |               |          |        |                   |           |     |
|------------|----------|-----|--------------|----------|--|---------------|----------|--------|-------------------|-----------|-----|
| Intuito    | <b>3</b> | ( ) | Aspetto      | <b>2</b> |  | Coordinazione | <b>3</b> |        | Aff. Occulta      | <b>6</b>  | ( ) |
| Memoria    | <b>3</b> |     | Comando      | <b>6</b> |  | Des. Manuale  | <b>4</b> |        | Dist. dalla Morte | <b>14</b> |     |
| Percezione | <b>5</b> |     | Creatività   | <b>4</b> |  | Forza Fisica  | <b>3</b> | ( -1 ) | Eq. Mentale       | <b>1</b>  |     |
| Volonta    | <b>8</b> |     | Socievolezza | <b>4</b> |  | Mira          | <b>3</b> |        | Karma             | <b>4</b>  | ( ) |

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) | 20

VITALITÀ MASSIMA 8 MORTE A -3

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



#### EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Cartello frontale "The End is Nigh" (P1 su torace).

cuore, ventre ed inquine)

#### DISTURBMENTAL

- Lieve (Equ. 3) Allucinazioni
  - Lieve (Equ. 2) Paranoia
  - Grave (Equ. 1) Obsessione (uccidere il presidente)

POINT

#### PUNTI AVANZAMENTO

## **1) Un tranquillo risveglio**

L'avventura inizierà con il risveglio del Veterano nella sua bella cassetta (mostrate pure l'illustrazione a pg. 8) , sono le 14:30 di pomeriggio ed al piano di sotto sua moglie Jennifer è in salotto sul divano a guardare in TV un programma che prende in giro i leccatopi (pg. 23). Se cercherà di interagire con lei Jennifer lo interromperà stizzita, dicendo che il piccolo Tom è a scuola per il rientro e che se vuole mangiare qualcosa per pranzo farà meglio ad andarsene al bar come ogni perdente scansafatiche che si rispetti. Fate in modo che l'interazione fra Jennifer ed il Veterano non duri troppo per evitare di annoiare gli altri giocatori.

Una volta che il Veterano sarà arrivato al bar mostrate pure ai giocatori l'illustrazione a pagina 12 per rendere meglio l'idea dell' ambiente. Saranno due le cose che salteranno subito agli occhi del Veterano: il Veggente intento a predicare sul marciapiede davanti al bar ed il Giornalista seduto al bancone, chino a scrivere appunti su un taccuino. Lasciate che i giocatori se la giochino come meglio credono, in ogni caso il Veterano inizierà man a mano a svegliarsi dalla Gabbia. Il cartomante è libero di gestire la situazione come desidera, chiedendo di effettuare test di affinità occulta a difficoltà variabile a seconda se il Veterano abbia o meno visto la tv con sua moglie prima di partire. Ogni volta che fallisce un test fategli notare dettagli sempre più strani ed inquietanti. Il bancone sembra sporco, il legno scheggiato e ammuffito. La carne del suo cheeseburger è marcia, piena di vermi. Il barista è un morto, metà faccia è completamente putrefatta ed un chiodo è conficcato nel suo occhio sinistro!

Ovviamente mantenere la calma potrebbe diventare un problema, fate effettuare al Veterano test di Orrore e Terrore a seconda dei casi. Se falliti il barista o qualche passante si preoccuperà per lui e si offrirà di chiamargli un'ambulanza mentre un poliziotto (morto con i chiodi negli occhi) entrerà nel bar o si avvicinerà ai giocatori se ci sarà troppo trambusto. Starà al Giornalista ed al Veggente cercare di calmare la situazione nel locale affollato o per strada, sperando di reclutare il Veterano alla causa della Società con gli Occhi Aperti ed evitare che finisca in un Ospedale o Stazione di Polizia a venire divorziato.

Se il Veterano volesse cambiare la destinazione

rispetto al solito bar non forzatelo ma giocate la scena di conseguenza. Dopo un po' fate presente sia al Veggente che al Giornalista l'assenza del Veterano. La sua routine quotidiana è stata interrotta, potrebbe essergli successo qualcosa di grave. Chiedendo in giro ed effettuando test di seguire tracce potrebbero anche riuscire a rintracciarlo.

## **2) Contatto**

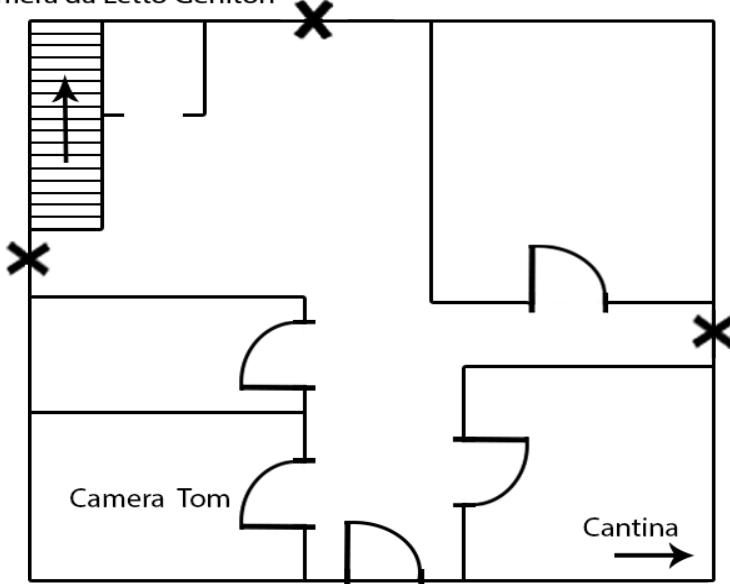
Indipendentemente se il Veterano sia stato reclutato o no il Giornalista ed il Veggente saranno contattati poco dopo da un Supervisore della Società con gli Occhi Aperti, un uomo di mezz'età di cui non conoscono il nome. Ci sono novità di cui mettere al corrente i personaggi:

- pare che il Presidente Clark sia arrivato ad Hope e che domani mattina terrà un discorso in piazza. È un'occasione irripetibile per metterlo al corrente di ciò che sta accadendo. Un gruppo di membri della Società si farà strada fra la folla con striscioni e cartelli per chiedergli udienza in privato, il Presidente Clark è un grande estimatore della democrazia e sicuramente non ignorerà la protesta. Certo se avessero qualche prova concreta sulle controindicazioni del Butoprofene sarebbe meglio.

- l'informazione non proviene da fonti sicure, ma una vecchia fabbrica di Coca-Cola alla periferia nord di Hope potrebbe essere una copertura per la produzione di Butoprofene. Per quanto incerta è l'unica pista che al momento la Società ha per potersene procurare una versione pura. Il Supervisore ed altri due membri contano di fare irruzione questa notte stessa e vogliono che se non il Veterano almeno le armi che custodisce in casa partecipino all'azione.

- se il Veterano non si è unito al gruppo sarà compito del Veggente e del Giornalista fare irruzione nella sua casa per prelevare le armi. Da precedenti appostamenti sanno per certo che entro mezzanotte tutti gli abitanti della casa saranno a letto e che le armi sono in cantina. L'idea è di risolvere tutto per l'una e di ritrovarsi davanti alla fabbrica per le due.

Piano Superiore:  
Camera da Letto Genitori



### 3) Intrusione Notturna

Fare irruzione in casa del Veterano non sarà affatto complicato in quanto in realtà è un tugurio marcescente. Mostrate ai giocatori la mappa, il Veggente potrà indicare diversi passaggi per muoversi al suo interno nei punti segnati con le X. Descriveteli come finestre rotte o veri e propri buchi nella parete. Segnate la posizione dove Jennifer ed il Veterano dormono ed iniziate a far fare test di intrufolarsi – banale ai giocatori prima di farli trovare davanti al piccolo Tom.

Tom – Morto con Chiodi negli Occhi

Coordinazione: 3

Forza Fisica: 3

Mosso +0 (-1 ai danni per malus Forza Fisica)

La situazione a questo punto diventerà molto confusionaria per i giocatori. Veggente e Giornalista lo percepiscono subito come un Morto, dal canto suo il piccolo Tom non esiterà ad attaccare chiunque si sia introdotto nell'abitazione e dia segni di non percepire la Gabbia. Il trambusto molto probabilmente sveglierà il Veterano che si ricorderà di avere delle armi in cantina e Jennifer, che inizierà ad urlare. Ci sono diverse cose che il cartomante può fare per aumentare il senso di straniamento dei giocatori.

- il Veterano non percepisce ancora Tom come un Morto con i Chiodi negli Occhi ma come suo

figlio adottivo. Un bambino di dieci anni spaventato e tremante davanti a due intrusi che sono entrati chissà come in casa.

- Jennifer inizierà ad urlare al piccolo Tom di tornarsene in cameretta, se il Veterano le urla di portarlo via di forza descrivete la scena due volte: il Veterano vedrà la moglie che afferra il piccolo e corre al piano di sopra, Veggente e Giornalista vedranno la donna che afferra l'aria ad un metro di distanza da un bambino morto per poi correre al piano di sopra, muovendosi comunque come se lo stesse trasportando in braccio.

- man a mano che Veggente e Giornalista reagiscono al morto per evitare di venire sbranati la percezione della Gabbia inizierà ad incrinarsi per il Veterano, che vedrà finalmente suo figlio per com'è in realtà (test di orrore – difficile).

Se il Veterano era già stato convinto ad unirsi alla Società già nel primo pomeriggio non sarà necessario giocare questa intrusione. Tuttavia a discrezione del Cartomante potrebbe essere comunque necessario disfarsi del piccolo Tom per riuscire a prendere le armi utili all'appuntamento notturno in fabbrica. Il Veterano possiede una Colt M1911 (P+2) con due caricatori da 7 cartucce l'uno ed uno Springfield M1903 con mirino ottico e 2 clip da 5 colpi l'una (P+2) più una baionetta (P+0).

#### 4) La Fabbrica

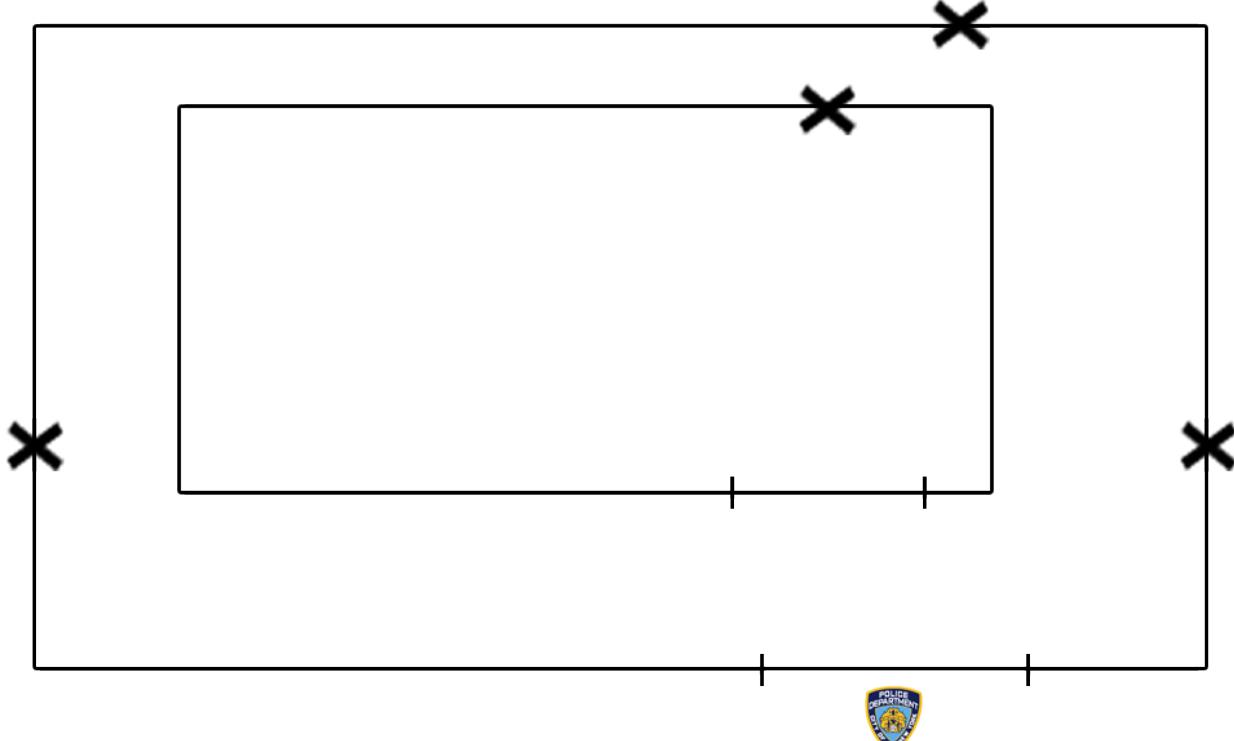
La fabbrica di Coca-Cola è un grosso edificio isolato agli estremi nord di Hope, è circondato da una rete di recinzione e sorvegliato da una guardia all'ingresso. Un morto con i chiodi negli occhi. Una volta arrivati i personaggi il Supervisore lì contatterà, seguito da altre due persone: un altro uomo di mezza età ed una ragazza sui trent'anni. Il Supervisore è armato con una pistola, gli altri due membri con dei tubi di ferro. Proporrà ai personaggi di dividersi, loro terranno d'occhio la guardia all'esterno lasciando ai giocatori il compito d'infiltrarsi. Grazie al Veggente non sarà difficile trovare buchi in cui intrufolarsi sia nella recinzione sia nel lato opposto dell'edificio. Una volta entrati dentro i personaggi potranno iniziare a frugare in giro, ma vedranno solo quella che è effettivamente una fabbrica per l'imbottigliamento della Coca-Cola. Descrivete a chi è fuori dalla Gabbia i rulli trasportatori e le varie macchine in disuso da tredici anni. I cumuli di rifiuti e tutto quanto. La fabbrica dovrebbe essere composta da un grosso salone con i macchinari e tre stanze più piccole: un ripostiglio, un bagno e l'ufficio del Manager. Occupato dal Manager stesso.

Il Cartomante potrà gestire la scena come meglio crede. I personaggi frugando in giro avranno

l'impressione di trovarsi davanti ad una fabbrica effettivamente abbandonata. Nella stanza con i macchinari vedranno diverse impronte recenti nella polvere, durante il giorno molti vivi sono infatti convinti di lavorare all'interno dello stabilimento. Operando macchinari che in realtà non sono in funzione da anni. Se i personaggi non dovessero prestare cautela e facessero troppo rumore fateli incontrare con il Manager. Il Manager si presenterà come un grasso uomo sulla quarantina che chiederà ai personaggi chi siano e cosa stanno facendo lì, anche chi è solo parzialmente fuori dall'effetto della Gabbia noterà diversi dettagli che lo tradiscono come morto con i chiodi negli occhi. La foto del lattaio a pagina 29 è perfetta per rendere l'idea ai giocatori di come lo percepiscono.

Manager – morto con i chiodi negli occhi  
Coordinazione: 3  
Forza Fisica: 4  
Morso +0

Se il gruppo all'interno della fabbrica utilizzerà armi da fuoco per eliminare il Manager il gruppo all'esterno guidato dal Supervisore assalterà a sua volta la guardia per impedirle di entrare. I personaggi all'interno del fabbricato sentiranno



chiaramente il rumore di spari provenire dall'esterno. Rumori che noteranno subito essere cessati non appena avranno reso inoffensivo il Manager.

Il gruppo del Supervisore non è composto da persone particolarmente abili con le armi. Se i personaggi non andranno a soccorrerli non appena sconfitto il Manager se li ritroveranno tutti e tre addosso come simplex all'uscita. Al contrario se decideranno di vedere cos'è accaduto gli si presenterà davanti la scena seguente: la donna è a terra con una ferita mortale al collo (morirà entro sei round), l'uomo di mezza età si frappone fra lei ed il guardiano mentre il Supervisore è chino sulla donna e punta la pistola verso il guardiano, tremando come una foglia e completamente sopraffatto dalla paura.

Guardia Notturna – morto con i chiodi negli occhi

Coordinazione: 3

Forza Fisica: 4

Morso + 0

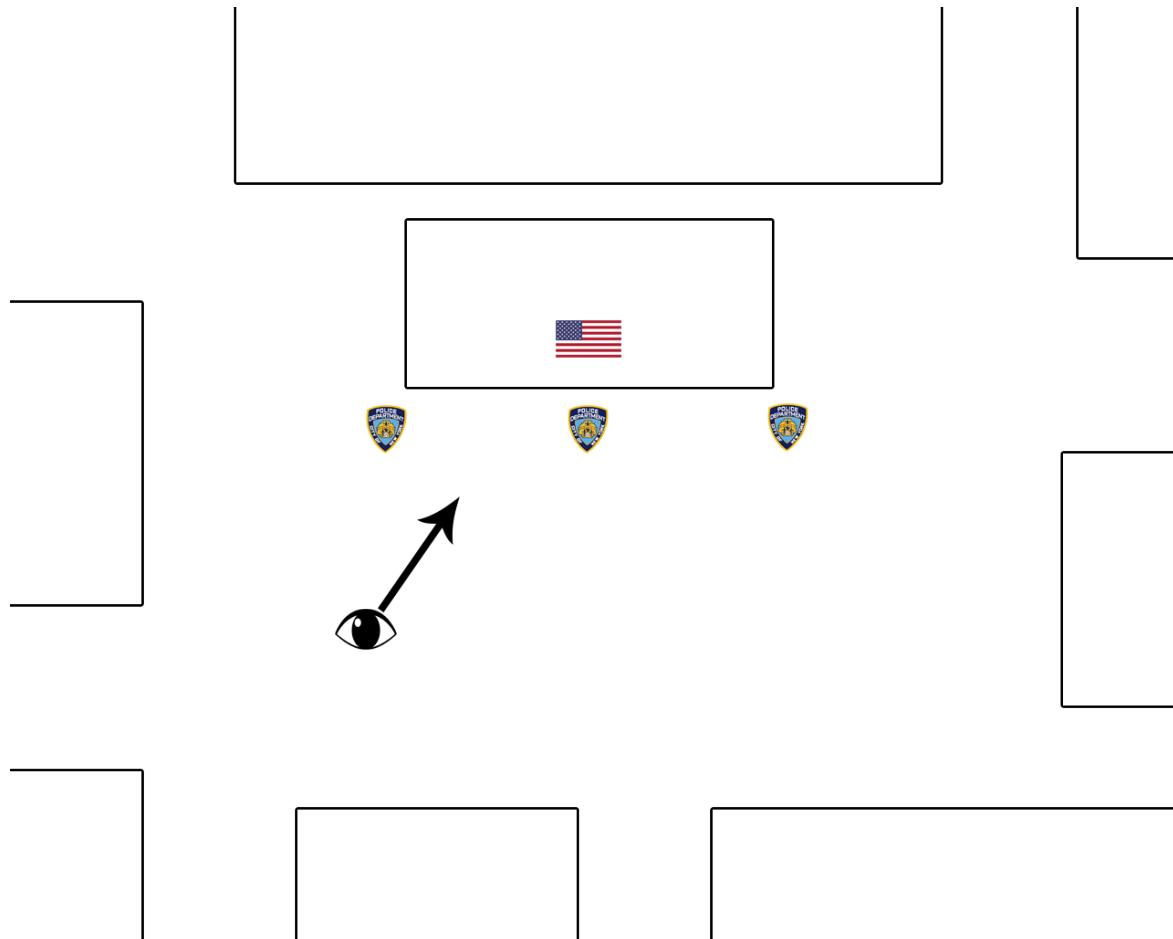
Dallo scontro con il Supervisore la Guardia notturna ha subito una ferita da 3 al braccio sinistro per un colpo di pistola ed una da 2 alla testa per un colpo di un tubo di ferro.

Una volta concluso lo scontro i personaggi dovranno convincere il Supervisore ad eliminare la donna prima che si risvegli come morto (ricordate loro che i membri della società non assumono Butoprofene). Il cartomante dovrà gestire bene la scena, facendo ben presente che il Supervisore è in stato di shock e confusione. I giocatori potranno convincerlo solo superando un test di mercanteggiare – difficile. Se non ce la faranno il Supervisore dirà comunque loro di volerci pensare personalmente. Una volta allontanati i personaggi e l'altro socio (se sopravvissuto) eliminerà la ragazza con un colpo di pistola alla testa prima di rivolgerla contro se stesso e suicidarsi.

Le scene dell'incursione potrebbero anche svolgersi in modo diverso, i personaggi potrebbero insistere e convincere il Supervisore che i ruoli dei gruppi vadano invertiti, rimanendo fuori dalla fabbrica. Non appena i personaggi in attesa sentiranno rumori di spari ed urla (Supervisore e soci faranno quasi subito conoscenza del Manager) la guardia si volterà per entrare a vedere cosa succede. Se i giocatori non la fermano in qualche

modo per il gruppo all'interno non ci sarà scampo. Se riescono ad eliminarla una volta entrati nella fabbrica narrate loro la stessa scena che avrebbero visto una volta usciti ma invertita con il Manager al posto della guardia.

Una volta risolta la questione i personaggi dovranno scegliere dove dormire, la fabbrica è isolata dal resto di Hope, quindi difficilmente qualcuno verrà a disturbarli. Tornare a casa del Veterano è sconsigliabile, specialmente se durante l'incursione e lo scontro con Tom sono state usate armi da fuoco. I vicini avranno senza dubbio avvertito la polizia e Jennifer probabilmente avrà già fatto una brutta fine.



## 5) Il Discorso

La mattina successiva il Presidente in persona terrà un discorso davanti al municipio di Hope, l'illustrazione a pg 32 è una buona base che il cartomante può usare come spunto per descrivere la scena (non mostrate l'immagine ai giocatori!). Saranno presenti anche le due guardie del corpo e la First Lady. Descrivete loro bene il palco, i vari morti con i chiodi negli occhi sparsi fra la folla e gli edifici che circondano la piazza. Il Presidente è fin troppo convinto della bontà del suo Sogno Americano e non immagina minimamente che qualcuno possa volergli fare del male. I tetti degli edifici attorno alla piazza sono poco sorvegliati e facilmente accessibili grazie alla guida del Veggente (vari muri sono crollati permettendo di intrufolarsi con facilità nelle case). Davanti al palco vi è un cordone di una decina di poliziotti (solo un paio non sono morti con i chiodi negli occhi) mentre sul palco rimangono il Presidente con la First Lady e le sue due fidate guardie del corpo ai lati. La folla in piazza è composta da almeno duecento cittadini, sarà facile riconoscere il gruppo della Società con gli Occhi Aperti (una quindicina di persone, incluso l'uomo di mezza età ed il Supervisore, se sopravvissuti). Non appena il

Presidente inizierà il suo discorso tireranno fuori striscioni e cartelli ed inizieranno a marciare verso il palco facendosi strada fra la folla. Dopo essere stati bloccati dalla polizia il Presidente Clark farà segno di lasciarli passare e di scortarli al municipio, dove li ascolterà in privato. Dopodiché finirà il suo discorso e li raggiungerà insieme alla First Lady e le sue guardie.

Descrivete bene l'ambiente e fate in modo che prima di iniziare ogni giocatore sia libero di scegliere la propria posizione sulla mappa ed abbia deciso un proprio piano d'azione. Tenete comunque bene a mente i seguenti punti:

- sarà parecchio difficile per il Veterano nascondere il suo fucile, il modo migliore per farlo passare inosservato è consegnarlo al Veggente, che potrà nasconderlo dietro al suo cartello legandocelo con parecchio scotch o nella sua tunica logora.
- il Veggente appare come un lunatico anche dentro la Gabbia, se dovesse unirsi al corteo sarà molto difficile che i poliziotti lo lascino passare, è anzi molto probabile che sarà più difficile per il corteo stesso avvicinarsi al palco. Discorso inverso

vale per il Giornalista, che ne faciliterà il compito grazie alla sua aura di professionalità.

- il Presidente Clark, la First Lady e le sue due guardie del corpo appariranno a tutti e tre i giocatori come vivi, perfino al Veggente. Se un giocatore chiede esplicitamente di osservare meglio il Presidente superando un test di osservare – difficile noterà qualcosa di strano. La Gabbia continua a mostrare crepe lasciando squarci di realtà un po' ovunque. Tranne nella zona del palco in cui si trovano il Presidente e la First Lady. Stranamente lì appare sempre intatta.

#### **FINALI POSSIBILI:**

- *i pg si uniranno alla protesta per parlare col Presidente*: i personaggi e gli altri membri della società degli Occhi Aperti saranno scortati nel Municipio da uno dei due poliziotti vivi del cordone di sicurezza, verranno sommariamente perquisiti e chiusi in una stanza senza uscite. Una volta finito il suo discorso il Presidente li raggiungerà insieme alla First Lady e si dimostrerà incredibilmente interessato in tutto quello che hanno da dire. Se il Supervisore è ancora vivo lo farà scortare fuori da una delle sue guardie del corpo, poi farà chiudere la porta a chiave ed insieme alla First Lady ed alla guardia rimasta sbraneranno tutti i viventi. Al Supervisore dirà che i restanti membri della Società sono stati messi sotto sorveglianza speciale, poi lo userà per entrare in contatto con i luogotenenti di Hope e Life in modo da ottenere i registri con tutti i nomi dei membri della Società per sradicarla definitivamente.

- *i pg decidono di sparare al Presidente*: nel caso in cui i personaggi riescano a distruggere o a danneggiare gravemente il Presidente Clark la Gabbia andrà definitivamente in pezzi. Distruggendo il Sogno Americano e portando tutti ad un brusco risveglio. Anche la First Lady apparirà per quello che realmente è e si scatenerà il panico. Non appena resasi conto della situazione la First Lady probabilmente utilizzerà i suoi poteri per impedire a quanti più vivi possibili la fuga. Alla Gabbia di allucinazioni si sostituiranno gabbie vere in cui gli umani verranno costretti a vivere come bestie in attesa della macellazione. Il tutto senza nemmeno il Sogno Americano a consolarli. Vedi Fuga da Hope.

- *i pg decidono di sparare alla First Lady*: nel caso in cui i personaggi riescano a distruggere o a danneggiare gravemente la First Lady i morti con i chiodi negli occhi torneranno ad agire come dei normali simplex. Sarà estremamente difficile che la Gabbia riesca a giustificare così tante aggressioni all'interno della folla, si scatenerà il pandemonio trasformando Hope e Life in due giganteschi mattatoi. Per il Presidente Clark sarà dura riuscire a riformare il suo Sogno Americano. Vedi Fuga da Hope.

- *i pg riescono ad eliminare entrambi*: nel caso in cui i personaggi riescano a distruggere o a danneggiare gravemente sia il Presidente che la First Lady otterranno entrambi i risultati descritti in precedenza. Vedi Fuga da Hope.

#### **6) Fuga da Hope**

Una volta fatta la scelta di eliminare uno o entrambi i diabolicus sarà ovvio per i personaggi che rimanere in città non è un'opzione praticabile. Date ad ognuno di loro un bigliettino e fategli scrivere se intendono fuggire verso Nord o a Sud a seconda delle loro preferenze. Dopodiché ogni giocatore effettuerà un test di karma con relativi vantaggi (se il gruppo era preparato alla fuga, per esempio) e svantaggi ed a seconda dell'Arcano Maggiore estratto descrivete il destino della loro fuga verso le Terre Perdute a Nord o gli Stati Confederati a Sud. Con un bel po' di fortuna (Carro, Stelle, Sole o Mondo) potrebbero perfino approdare nella libera città di New Orleans.

#### **DA ONE-SHOT A CAMPAGNA:**

Se il Cartomante lo desidera è possibile dilatare i tempi dell'avventura per trasformarla in una campagna da risolversi in più sessioni:

- il Presidente Clark farà il discorso non la mattina successiva, ma solo una settimana dopo l'incontro con il Supervisore. I personaggi avranno più tempo per convincere il Veterano.

- se durante l'incursione notturna a casa del Veterano sono stati sparati colpi è molto probabile che la polizia sia stata allertata. I personaggi dovranno fuggire e nascondersi braccati dalla legge prima di riuscire ad infiltrarsi al discorso del Presidente. Ovviamente il loro status di ricercati complicherà le cose.

- invece del test di karma per decidere il risultato della fuga da Hope è possibile giocarla come avventura a se stante.