SALVEZZA OLTRE LA MANICA – oneshot del ROSSO

Questa particolare shot dovrà essere particolarmente mortale in quanto l’obiettivo è ripetere sempre la stessa via che risulta più facile se si sfruttano i ricordi precedenti… o tentare di forzare il sistema.  
Quando tutto il party muore la scena si resetta e si riparte da capo ma con un test per cercare di ricordasi cosa è successo, fino a che non si svegliano o che tutti i personaggi raggiungono eq.mentale=0.

Scena iniziale che stanno attraversando la Manica su una barca a motore, *siete partiti la sera dalla Francia luogo inospitale per i troppi morti e banditi e nazisti, diretti verso Inghilterra e verso Londra, in cerca di una nuova speranza, seguendo le trasmissioni radio che giungono da Radio Londra*, **Karma** x le provviste. Città di Dover.  
Intravedono un Molo e dei dock [se percorrono ancora la costa vedranno sempre un molo che per chi osserva gli assomiglia – check **Vol+3**]. il mare lì vicino è pieno di relitti di navi semi sommerse se non fanno attenzione e non scandagliano posso avere danni alla nave ed affondare.

Arrivati sul molo ci sono solo un paio di piccole imbarcazioni attraccate, una sembra non messa male ma con **Oss** si vedrà che sta a galla per miracolo ed appena qualcuno o piu persone ci salgono e superano la metà tenderà a ribaltarsi [Chi cade in acqua Test **Perc** per accorgersi che l’acqua non è salata – check **Vol+2**]. l’altra barca è messa bene dentro ci sono delle provviste e utensili vari, ma subito da sottocoperta si sente un rumore ripetitivo, come di una padella che sbatte, c’è un Abitudinario che è girato sui fornelli e sbatte la pentola, difficilmente sarà ostile. Alcuni oggetti, tipo 2 slot di oggetti o provviste e c’è della benzina nel serbatoio della barca ma il timone è rotto, si può fabbricare molotov.

Andando avanti nel molo si iniziano ad intravedere dei dock, magazzini dalla porte scorrevole che potrebbero contenere ancora molti beni, e più avanti le case di una piccola città costiera. Nei dock che sono scuri causa brutto tempo londinese, è sempre in agguato uno o due Ferus, pronti a balzare su di loro dall’alto. Incontro con un gatto che passa di lì… che ricordiamo potrebbe essere un bel pasto.

All’uscita del molo c’è una guardiola(aggiungere?) dentro non c’è nulla apparte un vecchio giornale, ed una lettera che parla di rifornimenti nella campagne della Home Guard. test di **Lingua Inglese** (la maggior parte **ha ½ Inglese**) sia chi riesce sia chi fallisce riuscirà a leggerlo [chi fallisce – check **Vol+1**] (la simulazione si adatta in base a chi interagisce), il giornale è data 1944 e parla del caos, della possibile caduta di Londra e di come le periferie Cantherbury, Manchester siano messe meglio.

Usciti dalla zona del Molo, ed entrati nel paesino vedranno come c’è assoluto silenzio… rotto dopo poco da i primi morti che escono dai giardini dei cottage e poi dalle case semi distrutte, vedranno prima un paio di simplex e poco dopo 4-5 ferox in aumento.

FUGA: dove e come fuggire, ricordate il tempo è poco e potrebbero lasciarci le penne anche ora.  
Le case del paesino saranno tutte uguali dentro [chi lo nota con **Intuito** – Check **Vol+2**] ma nessuna sarà un luogo sicuro e ben difendibile, nel giro di poco i morti entreranno in qualche modo.

Molte macchine sono presenti, con test **Oss** vedranno quale non ha una gomma a terra, può essere un mezzo di fuga, ma le chiavi non sono sul quadro… saranno in un posto specifico [ricorrente nei restart] test **Perquisire o Karma.** [anche il tipo di macchina potrebbe essere ricorrente in posti diversi check **Memoria** – Check **Vol+2**].

Accesa la macchina **Test Guidare** per evitare incidenti con i morti che ancora cercano di braccarvi, fermarsi nelle case è impossibile troppi morti in giro e sembra tutte non difendibili. Girando vedranno un cartello stradale che indica Chanterby – Londra [anche se prenderanno la via opposta vedranno sempre lo stesso cartello che indica la loro direzione di marcia test **Intuito** – Check **Vol+1**].

Nelle campagne la situazione sarà tranquilla e guideranno tutto il giorno fino a quando alla sera con l’auto ormai solo con i vapori della benzina. Intravedono una casa di campagna, con una luce accesa. Dopo poco uscirà un contadino con dei cani feroci al guinzaglio(sono dei morti coscienti) **Test Paura.**

(qua ci sono morto 2 volte), chi fugge dopo poco cadrà in un piccolo fosse che è completamente pieno di morti, difficilissimo uscire.

Contadino Obnoxius e 3-4 cani Ferox, contadino armato di Forcone P+0 Ris= 17,   
cane ferox taglia media Coord=8(V) Forza=8(V) danno Morso+3 Ris=18 .

Nella casa troveranno diverse latte di Benzina per fare il pieno all’auto, del cibo ancora buono con un test di **Perquisire** [mangiandolo test **Percezione** possibile check **Vol+2**]

Incontro casuale se si fermano in giro, 3 morti una donna Ferox con la gonna stracciata e 2 uomini Ferus a 4 zampe che si avvicinano a loro. L’incontro si ripeterà sempre [Check **Vol**].

Superando un test su **Perquisire o Osservare(Diff)** vicino alla stalla si troverà una botola di un rifugio antiaereo ed arsenale della Home Guard, dentro ci sono delle granate, delle mine, un mitra Sten (le cui munizioni vanno d’appertutto) con 3 caricatori, ed un pompa carico a 6 colpi. [Se per lo Sten si controlleranno le munizioni con un test su **Uso Arma/Armi da fuoco** si vedrà come ci sono delle scritte in una lingua strana al posto del calibro: il cirillico – Test **Vol +1**]

Durante la notte attacco di Banditi dei MotorDeath…naaa.

Chanterbury sono solo rovine e crateri, ci sono un paio di morti sciolti, ricevono danno bonus, ad un certo punto c’è una scossa come sismica ed inizia a sorgere un ammasso di carne, Leviathan/FossaComune che prova a schiacciarli. NB Test **Terrore**, RIS=23 taglia enorme,Morso+0 ma infiniti morsi, stritolamento= B+5 ha (10)AA proverà ad attaccare l’auto, rallentarla con le bombe.

semmai dovessero riuscire a fuggire da Cantherbury ogni altra strada li riporterà lì. [Test **Oss** per notare cartelli identici come prima – Check **Vol+1**], [check **Vol+2** – quando ritorneranno lì].

NB con test terrore, troppo difficile e muoio subito🡪 fuga dalle macerie che cadono.

Restart e cambiare la via:

semmai qualcuno si risvegliasse con i ricordi e volesse provare a cambiare molo di attracco o simili se non si vuole mantenere tutto uguale (cosa che rende i giocatori sospettosi) si può fare in modo che il molo sia diverso nella forma ma non nella sostanza. Esempio un molo con 2 passerelle una barca rovesciata(quella bucata) ed una barca a vela con dentro un simplex(e non un obnoxius) similmente le case non saranno residenziale ma abitazioni per lavoratori e l’auto un camion o jeep.  
Questo nella forma in quanto dentro all’imbarcazione o dentro a case e veicoli, le cose saranno molto simili [test **Memoria** per notare dettagli simili – check Vol].

forzare vie diverse creerà dello stress nella simulazione e sbarcati sul nuovo molo si sentirà una puzza come di plastica bruciata [test **Perc** - superato check Vol], simile al risveglio dei pg, vedi dopo.

Forzare i bug indica che i giocatori si sono accorti e qualcuno a breve si risveglierà…se hanno capito che è un sogno, dare bonus per svegliarsi se si risvegliano mentre stanno forzando i bug, la sala sarà piena di fumo con allarmi in russo che suonano, e principi di incendio, a quel punto sarà possibile ribellarsi e scappare.

Se il 1° si risveglia del lieve fumo uscirà dalle macchine e tutti nel sogno lo sentiranno [ fare test **Percezione** ed **Test Vol. +1** o +2, solo una volta].

I personaggi escono di scena quando raggiungono Eq.Ment = 0, a quel punto al restart della simulazione se qualcuno è uscito di scena, nessuno si ricorderà di lui se ha perso la memoria, ma tutti sentiranno un suono nelle orecchie come metallico [**Ascoltare**? e poi Check **Vol+1**].

FINALE  
tutti falliscono: la scena inquandra dei lettini di ferro dove ci sono loro coi dei tubi sulle testa e dentro la gola, un fortissima musica russa e scienziati che buttano i corpi ormai morti in un tritacarne.

Chi si risveglia: cosa vede? Può fare qualcosa? Può alzarsi e fuggire ci sono scienziati che saranno colti di sorpresa, correndo fuori un porta si aprirà al volo, verso un complesso di grotte, davanti al loro con un NKVD armati di PPSH, se si fermano a combatterlo in poco tempo lui aprirà il fuoco e li ucciderà mentre ne giungono altri. Posso spintonarlo, correndo via e far perdere loro le tracce in un bivio a 3 con un lungo corridoio di pietra, un arco che sembra portare ad una zona di grotte ed un grosso montacarichi con dei pezzi di ferro. Fine.

Per questa shot non si usa la distanza dalla morte, chi muore ci resta. Ma si useranno:

REGOLE EQUILIBRIO MENTALE RESTART LOOP: **ad ogni restart** dell’avventura tutti fanno un **test su Eq.Ment (**1/2 se il tiro prima era successo**)** chi **fallisce perde 1Eq.Ment**, chi **riesce si ricorda tutto**.

Con fante perde 2 Eq, con Re si ricorda ma perde 1EQ con regina è fallimento ma avrà dei flash “premonitori” con cavallo non si ricorda ma non perde nulla, Asso successo standard.

Se chi ricorda dice agli altri frasi relative a cose che lui ha fatto prima del tipo “tu sei stato ucciso dal ferox” “hai esaminato la barca trovando la benzina”, “tu ti ricordavi tutto ci hai condotti al sicuro” quella persona deve fare test Eq.Ment. per non perdere 1Eq. Mentale. (se fa successo non succede nulla),Opzionale vale anche se chi ha superato il test intima di fare le stesse azioni agli stessi pg della fase precedente.

REGOLE RISVEGLIO SOGNO VIVIDO: sé stessi che ‘sogno vivido’ in realtà è una simulazione. Ogni volta che un pg trova una prova del fatto che il posto in cui si trova è finto deve effettuare **un test di volontà con un malus di -6;** basta **passare tre di questi test (anche non consecutivamente) per ‘risvegliarsi’.**

Di seguito, alcuni esempi di ‘interferenze’ che potrebbero portare i pg a risvegliarsi. Il numero che segue è il bonus al test di volontà, e quello dopo la barra è il bonus assegnato a chi assiste unicamente alla interferenza, ma senza esserne l’artefice. Nota che alcuni eventi sono talmente intimi (es: non sentire sapori) che difficilmente potranno influenzare qualcun altro.

- **incapacità di sentire qualsiasi sapore**. +2/no test

- **I vari bug descritti durante l’avventura** (stupidità e ripetitività di ambienti, interni,cartelli e molo) +1 o +2.

- Ferite auto inflitte: provocano danni…ma posso far fare dei test a chi si ferisce. +3

**Nota che si ottiene un bonus di +1 per ogni altro test già effettuato.**

E’ inoltre necessario che il pg inizi a sostenere con convinzione l’ipotesi. Un pg che accetti passivamente la situazione senza porsi alcun dubbio non potrà effettuare alcun test, nemmeno nei casi più eclatanti, potrà effettuare test ma non risvegliarsi.

REGOLE ALTERNATIVE: si ha un Counter da raggiungere di 6, ogni indizio (Test Vol) è sempre un successo e dal 6° indizio in poi si può provare un Test Vol per risvegliarsi, con 2/3 Test Volontà ci si sveglia. Alcuni indizi necessitano di un Test per accorgersene, vedi acqua salata o indicazioni sempre uguali.

MMHH nel gioco al massimo usano 6+3 test, alternativa è 4 +3test riusciti

INCEPITION SOVIET – DIABOLICUS

Livello 0 diablicus

Livello 1 (finto 0) macchina educatrice, niente per uccidersi devono farlo tra loro e dolori fantasmi o arti fantasma.

Levelli 2+ situazioni random dove muoiono e scalano sempre finchè non capiscono il meccanismo e e raggiungono il livello 1 – Test Vol per ricordare cosa è successo nel sogno.