

CALL of CTHULHU



LA CITTA' CONDANNATA

Un'avventura per Il richiamo di Cthulhu scritta da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
QUELLO CHE SI SA	3
L'INIZIO	3
LE PRIME INDAGINI	4
LA SITUAZIONE PRECIPITA	5
DECISIONI	6
VISITA ALLA DAKON PENDRILL	7
LOTTA PER LA VITA	8
LO SCENARIO CITTADINO	8
GLI INCONTRI POSSIBILI	13
LA FINE DELL'INCUBO?	14
AIUTI DI GIOCO	15
Personaggi non giocatori	15
Il Trixie	16
Note sull'avventura	17
Mappe	18
SCHEDE PERSONAGGI	20



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator o Copilot

L'AVVENTURA

Niente creature dei Miti, cultisti o stregoni in questa avventura ispirata al film *La città verrà distrutta all'alba* (*The Crazies*, 1973) e al remake del 2010, solo la cieca follia di persone contagiate e l'inumana volontà dell'esercito.

Per il Custode sarà un compito impegnativo, l'avventura è del tutto aperta e dovrà gestire dei personaggi che agiranno individualmente, almeno in un primo momento.

Quando la situazione si farà critica è molto probabile che i personaggi si uniranno per cercare di uscire dalla città condannata, dando all'avventura un percorso più unitario.

L'anno è il 1990, ma si può cambiare il periodo senza grossi problemi, lo scenario è aperto, con diverse scelte e posti dove è possibile andare.

L'avventura è pensata per giocatori alle prime armi ma è adatta anche a un gruppo di investigatori abbastanza esperti.

QUELLO CHE SI SA

La vita a Evans City procede come al solito, le scuole stanno per finire e già si pregusta l'estate, una tranquilla cittadina di provincia del resto è abituata a una vita sonnolenta e magari un po' noiosa.

Gli abitanti sono del tutto ignari di quello che sta per colpirli, la vita prosegue normalmente sino alla domenica in cui si disputa la finale del torneo di baseball delle scuole superiori.

Un episodio drammatico durante la partita sarà il segnale che qualcosa sta succedendo, anche se inizialmente nessuno sarà in grado di capire esattamente cosa.

QUELLO CHE NON SI SA

Il rombo di un camion disturba la tranquilla serata di Evans City, tranquilla cittadina della Pennsylvania, per poi perdersi in distanza, verso l'impianto chimico della Dakon Pendrill.

Dopo essere entrato nello stabilimento il camion vi rimane circa un'ora, poi il mezzo esce dall'impianto ma lungo il percorso che porta alla Evans City Road uno degli pneumatici scoppierà, facendo perdere all'autista il controllo del camion.

L'autocarro si ribalta in un fossato, alcuni dei fusti

trasportati si rovesciano e il liquido che contenevano si disperde nel terreno, i soldati cercheranno di recuperarne il più possibile ma gran parte penetrerà nel terreno.

Lo sceriffo della cittadina non verrà avvisato, il camion sarà recuperato mentre un plotone di soldati spargerà una sostanza dal forte odore di cloro sul luogo dell'incidente, sistemando le cose in modo che non resti traccia di quanto successo.

Un incidente apparentemente banale ma in realtà spaventoso, che porterà alla distruzione completa di Evans City.

La Dakon Pendrill è apparentemente un laboratorio di ricerca privato che produce medicinali ma in realtà ha un contratto con l'esercito degli Stati Uniti per la creazione di nuove armi biologiche.

In una sezione il laboratorio produce piccole quantità di un farmaco antispastico utilizzato per la cura del cimurro, mentre nella sezione ad alto rischio biologico vengono sviluppati agenti patogeni letali.

Al momento è in produzione un agente infettivo chiamato "trixie", un debole prione che si trasmette attraverso l'acqua e causa lesioni al cervello letali.

Le spedizioni degli agenti infettivi avvengono durante la notte, il liquido rovesciato era una cultura infettata con il trixie destinata al CDC di Atlanta, dove si sta studiando un vaccino o una cura per l'agente patogeno.

Gli studiosi dell'esercito ritengono che il trixie nel terreno morirà senza fare danni, in realtà l'agente patogeno subirà una mutazione, diventando più resistente e peggiorando i suoi effetti.

Parte del liquido disperso sul terreno arriverà nella fada acquifera, dove il trixie si diffonderà infettando prima gli abitanti di due fattorie e poi l'intera cittadina.

In breve il contagio si diffonderà, seguendo la direzione della falda acquifera, a partire dalla zona nord della città, causando casi di follia e diversi morti, fino a quando l'esercito isolerà la zona e inizieranno i veri problemi.

L'INIZIO

In città uno degli appuntamenti più importanti è la finale del torneo di baseball che vede coinvolte le squadre delle scuole superiori, una ricorrenza in cui tutte le famiglie dei ragazzi si trovano sugli spalti e

fanno un tifo indiatolato.

Alla partita sono presenti lo sceriffo Robert Cooper, il comandante dei vigili del fuoco, David Dutton e sua moglie, l'infermiera Judy Dutton, oltre ad almeno uno dei due medici del paese.

A metà della partita un uomo, Rory Hamill, un agricoltore del luogo, entrerà nel terreno di gioco imbracciando una doppietta; la camminata barcollante e gli occhi iniettati di sangue faranno subito pensare a una pesante sbornia.

Hamill in effetti sembra essere sotto l'effetto di alcol e/o di qualche droga, non risponde a nessuna domanda e non reagisce se gli si intima di fermarsi, anzi a un certo punto inizierà ad alzare la doppietta. La tensione sale durante la camminata di Hamill, i ragazzini sul campo arretreranno prima lentamente poi dandosi alla fuga, quando l'uomo inizierà ad alzare il fucile si sentiranno le prime urla.

Se nessuno interverrà Hamill aprirà il fuoco contro la persona che ha più vicino, fortunatamente per il malcapitato la doppietta è caricata con pallini da caccia agli uccelli e non farà grandi danni (1d4). Nel film lo sceriffo cerca di convincere Hamill a deporre il fucile poi gli spara prima che l'uomo possa ferire qualcuno, nel gioco succederà presumibilmente dopo il ferimento di uno spettatore, in ogni caso qualcuno interverrà per neutralizzare il folle.

Il fatto lascerà tutti sconvolti, Hamill era notoriamente conosciuto come un forte bevitore ma ugualmente ritenuto da tutti una persona tranquilla, anche dopo la morte della moglie non aveva mai dato problemi.

LE PRIME INDAGINI

La mossa più logica dopo aver reso inoffensivo Hamill sarà interrogarlo (se è ancora vivo) o eseguire un primo esame sul cadavere (se è morto).

Nel primo caso sarà lo sceriffo a occuparsene, nel secondo sarà il dottor Will Brookmyre a esaminare il corpo, con l'assistenza del dottor Richard Watts, il medico condotto di Evans City.

L'interrogatorio avverrà nella prigione, Hamill apparirà confuso e non risponderà alle domande, in compenso avrà scatti di furia durante i quali cercherà di assalire e mordere chi gli sta vicino, sembra più un caso di pazzia che un'ubriacatura.

L'esame del cadavere avverrà invece nel centro

medico, apparentemente non si nota nulla di particolare se non che gli occhi sono iniettati di sangue e la temperatura corporea un mezzo grado più alta del normale (anche se il corpo si sta raffreddando rapidamente).

Il dottor Watts ipotizzerà che forse Hamill è entrato in contatto con un animale rabbioso e sia stato infettato, anche se apparentemente non si notano segni di morsi recenti.

Il passo successivo sarà andare a parlare con l'altro occupante della fattoria di Hamill, il figlio Neal, un ragazzone non molto sveglio e parecchio scorbutico, compito che spetta allo sceriffo e al suo vice.

La fattoria è formata da una casa principale a due piani, una rimessa per gli attrezzi agricoli, una tettoia dove si trova il pick up degli Hamill e il pozzo per l'acqua.

Tutto sembra deserto, nemmeno chiamando qualcuno si farà vivo, solo se qualcuno aprirà la porta della casa vedrà in fondo al corridoio una sagoma umana, si tratta di Neal, che impugna un forcone che al momento ha le punte appoggiate a terra.

Il ragazzo inizierà subito a muoversi verso l'ingresso, strascinando le punte del forcone sul pavimento poi, una volta arrivato a metà corridoio, alzerà l'attrezzo e cercherà di infilzare l'intruso.

Anche in questo caso è possibile provare a disarmare e tramortire Neal oppure gli si può semplicemente sparare, in ogni caso la situazione inizia a farsi poco simpatica.

A circa mezzo chilometro si trova un'altra fattoria, controllarla è una mossa quasi obbligatoria.

La fattoria appartiene ad Abel Hinzman, un contadino che vive assieme alla moglie e al figlio, anche se ha il vizio di bere in fondo è una brava persona, un paio di volte ha causato un po' di trambusto nel bar del paese ma niente di serio. Abel si vanta pubblicamente di bere solo birra, mentre la moglie Natalie e il figlio Jonas sono astemi, se colto questo potrebbe essere il primo indizio che la falda acquifera di Evans City è inquinata.

La fattoria, sebbene più pulita e ordinata rispetto a quella degli Hamill, è sempre formata da un'abitazione, una tettoia per il pick up, una rimessa per gli attrezzi e dal pozzo.

Anche qui apparentemente non c'è nessuno, entrando in casa si vedrà un uomo seduto su una

poltrona del salotto, sul pavimento c'è una bottiglietta di birra e una pozza di liquido (metà è birra, l'altra metà sangue).

L'uomo seduto sulla poltrona sembra addormentato e non risponderà ai richiami, avvicinandosi si vedrà che ha la gola tagliata ed è coperto dal proprio sangue, che è colato anche sul pavimento, mescolandosi con la birra.

Evidentemente l'uomo era seduto a bere e qualcuno gli ha tagliato la gola, il tutto è successo da un paio d'ore al massimo.

Al piano superiore si trova la moglie di Abel, la donna stringe ancora il coltello insanguinato con il quale ha sgozzato il marito e attaccherà urlando il primo che salirà le scale (che manco a dirlo sono di legno e scricchiolano parecchio).

Anche il figlio è al piano superiore e anche lui attaccherà, assieme alla madre o da solo, chiunque salga le scale, a mani nude o con il primo oggetto che gli capita in mano.

A questo punto non dovrebbero esserci più dubbi sul fatto che qualcosa di spaventoso stia capitando in paese, i fatti successivi non faranno altro che confermare questa impressione.

LA SITUAZIONE PRECIPITA

Mentre calano le ombre della notte a Evans City la situazione inizia a farsi difficile, nella zona nord scoppia un incendio in una villetta, Dutton e Clark riescono a salvare un bambino di dieci anni, Stephen Malory, ma per la casa c'è ben poco da fare.

Il piccolo dirà che è stato suo padre a dar fuoco alla casa, poi cercherà di attaccare i vigili del fuoco con il primo oggetto che gli capita per le mani.

Nemmeno il tempo di rimettersi da questa sconvolgente esperienza che arriva una nuova chiamata di soccorso, la fattoria di Bill Scotson è in fiamme.

Quando arrivano sul posto i pompieri si troveranno di fronte a uno scenario apocalittico, la fattoria è completamente avvolta dalle fiamme, la porta della rimessa è aperta e si vede la mietitrebbia in moto, con le luci accese.

Appoggiato a uno steccato c'è il proprietario che ha lo sguardo fisso nel vuoto e non risponde alle domande, nessuna traccia della moglie e del figlio. Non ci vorrà molto tempo per spegnere l'incendio, dato che ormai non c'è più molto da bruciare, poi

Dutton chiamerà con il telefono lo sceriffo Cooper che arriverà in pochi minuti.

Una volta constatato che i corpi della moglie e del figlio di Scotson sono all'interno della casa, completamente carbonizzati, allo sceriffo non rimarrà altro da fare che portare Scotson in cella. La mattina dopo Scotson cercherà di aggredire lo sceriffo e il suo aiutante, l'uomo ha un aspetto terribile, gli occhi arrossati, le vene in rilievo e si muove con scatti rabbiosi, emettendo suoni inarticolati.

Intanto al centro medico arrivano un paio di persone in stato confusionale, si tratta di infetti ai primi stadi della malattia che durante la visita attaccheranno il dottor Brookmyre e i famigliari che li hanno accompagnati, Judy Dutton sarà lì e dovrà decidere se lottare o scappare.

Nel frattempo Samuel Skalter, il direttore della Dakon Pendrill, e Peter Bell, il responsabile del laboratorio biologico, hanno capito cosa è successo e hanno chiamato il colonnello Lloyd Peckem, responsabile del progetto trixie, per informarlo del rischio biologico.

Il militare ha dato loro istruzioni di non muoversi dallo stabilimento, distruggere tutto quello che riguarda il progetto e poi aspettare una colonna dell'esercito che li avrebbe prelevati, per il momento i due si sono fidati e adesso si trovano nella sede della Dakon Pendrill.

Il colonnello ha poi comunicato la situazione ai superiori, questi hanno provveduto a isolare le linee telefoniche sia fisse che mobili di Evans City e stanno inviando forze militari per isolare la cittadina, che tra breve sarà stretta in una morsa d'acciaio.

Il colonnello Peckem è al comando delle forze di contenimento, i suoi ordini sono di isolare la cittadina e impedire che qualcuno possa uscire in attesa che arrivi il team medico inviato dal CDC Atlanta.

Un camion militare viene inviato alla Dakon Pendrill, il maggiore Harry Ryder ha l'ordine di minare minare l'edificio e farlo saltare per cancellare ogni prova, Skalter e Bell dovranno essere eliminati in quanto probabilmente infetti.

Quando lo sceriffo e il suo vice faranno ritorno nel paese la situazione è confusa ma non è ancora scoppiato il panico, con il calare della sera ritorna una parvenza di calma, anche se solo apparente, nella notte si sentono urla gemitii e qualche colpo di

arma da fuoco.

Lo sceriffo e il capo dei vigili del fuoco si renderanno conto ben presto che la situazione è difficile, ci sono state chiamate per fatti di sangue e incendi e ci sono diverse vittime.

Inoltre i telefoni, sia quelli mobili che quelli fissi, non funzionano, il solo mezzo di comunicazione con l'esterno è la radio.

Se lo sceriffo contatterà i suoi colleghi di Zelenople (una cittadina a poca distanza da Evans City) questi gli diranno che hanno visto passare diversi automezzi militari carichi di soldati e di attrezzature. A mezzanotte il sindaco, William Stevenson, convocherà una riunione d'emergenza in municipio (l'Evans City Borough Office) per fare il punto della situazione e decidere il da farsi, oltre allo sceriffo e al vice sono presenti i vigili del fuoco, i medici (se sono sopravvissuti) e il prete del paese.

L'edificio, che ospita anche la stazione di polizia e la biblioteca pubblica, si trova tra Jackson Street e Washington Street, appena a nord del Breakneck Creek, il torrente che attraversa Evans City.

Mentre la riunione è in corso arriveranno i primi militari, vestiti con tute biologiche, che occuperanno la piazza nei pressi del municipio installandovi un ospedale da campo e iniziando a costruire un centro di raccolta per tenere i cittadini in osservazione.

Una delegazione di militari si dirigerà al municipio, ci sono otto soldati armati con fucili d'assalto e due ufficiali, il colonnello Lloyd Peckem e il maggiore John Hobbs.

Il colonnello comunicherà al sindaco che Evans City è sotto legge marziale e in quarantena in quanto si sospetta che un virus abbia contagiato la cittadina. Peckem aggiungerà che un team medico del CDC sta arrivando da Atlanta, tutti i cittadini dovranno essere visitati per capire chi sia infetto e chi no, i malati dovranno essere tenuti in quarantena fino a quando i medici non avranno capito di cosa soffrono.

Nessuno dovrà uscire dalla cittadina, le truppe sono state schierate in modo da evitarlo, se necessario sparando su chi cercasse di violare il cordone sanitario, nella piazza principale del paese è in corso di allestimento un centro di raccolta per tenere i cittadini in osservazione.

Il colonnello parlerà in modo molto ragionevole, chiedendo la collaborazione di tutti per mantenere l'ordine e affermando che la situazione è sotto

controllo e che il team medico proveniente da Atlanta troverà la soluzione.

Un tiro riuscito su psicologia rivelerà che Peckem non è del tutto sincero, in effetti nessun medico è in arrivo, gli ordini del colonnello sono di separare gli infetti dagli altri e di stare in attesa di rinforzi.

Il sindaco sarà sollevato dall'arrivo dei militari e prometterà al colonnello la piena collaborazione, a questo punto resteranno solo poche ore per dormire un po'.

L'arrivo dei militari coinciderà con l'inizio del caos, i soldati inizieranno a rastrellare la città alle prime luci dell'alba, proprio quando molte persone inizieranno a sviluppare appieno i sintomi della malattia.

Lo scopo è quello di radunare tutti gli abitanti in una struttura apposita costruita all'incrocio tra Main street e Washington street, per poi separare gli infetti e metterli in quarantena mentre chi non è contaminato verrà portato negli ospedali di altre città.

Nonostante siano perfettamente armati i soldati non sono pronti ad affrontare quello che hanno di fronte, far uscire dalle loro case città le persone non è facile in una situazione normale, se durante le operazioni si viene assaliti da pazzi sbavanti le cose diventano orrendamente difficili.

In breve a Evans City il caos incomincerà a crescere, verso sera gli infetti sciameranno per le strade mentre le persone ancora sane dovranno combattere per la propria vita, cercare un modo per uscire dalla cittadina o nascondersi in un posto sicuro.

A questo punto le autorità militari decideranno di attuare il protocollo "Sterilize", definizione che non ha bisogno di molte spiegazioni.

DECISIONI

In tarda mattinata apparirà evidente che la situazione si sta facendo sempre più difficile, anche se l'esercito sta radunando gli abitanti nel campo di raccolta e gli ufficiali continuano a ripetere che gli aiuti stanno arrivando qualcosa non torna.

Le urla e i colpi di arma da fuoco nelle strade sono in aumento, il nervosismo tra i militari diventa sempre più evidente,

Se non lo hanno già fatto a questo punto gli investigatori dovranno decidere come agire, le principali possibilità che hanno di fronte sono tre. Potrebbero ascoltare il sindaco che propone di

cooperare con i militari e aspettare la squadra medica, dopotutto il municipio è ben difeso e i pazzi non possono entrare.

In alternativa gli investigatori potrebbero dirigersi all'impianto della Dakon Pendrill per cercare di scoprire la causa di quanto sta accadendo o cercare di uscire da Evans City superando il cordone di militari.

Nel primo caso qualunque sia il loro comportamento gli investigatori moriranno, uccisi dai folli scatenati o nella mattinata del giorno successivo, quando Evans City sarà distrutta da una bomba atomica, la loro sorte è comunque segnata. Un gruppo di investigatori con un minimo di esperienza non dovrebbe adottare questa linea di comportamento, se lo fanno meritano appieno la loro triste sorte.

Nel secondo caso gli investigatori dovranno comunque uscire dalla cittadina e recarsi all'impianto, cosa può succedere è narrato nel capitolo "Visita alla Dakon Pendrill", farlo implica attraversare Evans City con i ricchi del caso.

Nel terzo caso le possibilità di uscire dal paese sono minime, tuttavia qualche varco potrebbe anche esserci, però uscire nelle strade significa dover evitare le pattuglie e i contagiati.

Combattendo e fuggendo sarà possibile arrivare al cordone di truppe che chiude la città in una morsa, questa possibilità è esaminata in dettaglio nel capitolo "Lotta per la vita".

VISITA ALLA DAKON PENDRILL

Per arrivare allo stabilimento chimico la strada più breve è andare a nord, arrivare in Highland avenue e percorrere a piedi un breve tratto boscoso in direzione nord-est, in alternativa si può arrivare in auto, percorrendo Evans City road e la strada privata sino alla Dakon Pendrill, dove è avvenuto il fatale incidente.

Questa strada è più lunga e porta al cancello principale, dove c'è un corpo di guardia.

In ogni caso gli investigatori, arrivati all'impianto troveranno il cancello principale chiuso, con due soldati a guardia dell'ingresso; se le guardie si accorgeranno del loro arrivo inizieranno a sparare, come da ordini ricevuti.

All'interno il direttore Samuel Skalter e il

responsabile del laboratorio biologico, dottor Peter Bell, stanno distruggendo tutti i documenti compromettenti e le scorte di trixie, nel frattempo il maggiore Harry Ryder e il sergente Ned Tragger stanno minando l'intero complesso per farlo saltare e cancellare ogni prova residua.

Non dovrebbe essere difficile entrare nell'edificio da uno dei tanti ingressi secondari, del resto la struttura è stata abbandonata di fretta, anche se non è da escludere che qualche folle vaghi ancora all'interno.

I due militari che stanno minando il laboratorio non si preoccupano di operare in silenzio ma useranno le armi se minacciati, mentre i due civili si arrenderanno immediatamente se messi sotto tiro. Non dovrebbe essere un problema eliminare gli occupanti dello stabilimento, però sarebbe meglio catturare qualcuno, in modo da poter fare qualche domanda.

I civili parleranno senza opporre resistenza, raccontando cosa produce davvero la Dakon Pendrill, a questo punto gli investigatori avranno un quadro chiaro di quanto successo.

Resta il problema di salvare la pelle, nessuno dei militari presenti a Evans City, compreso il colonnello Peckem, sa che l'alto comando ha deciso di distruggere la cittadina con una bomba atomica. Il lancio è previsto per le sei di mattina del giorno successivo, mancano meno di dodici ore alla distruzione totale della cittadina.

La zona di distruzione totale comprenderà tutto il perimetro cittadino, verrà impiegata una bomba all'idrogeno da dieci chilotoni, in modo da ridurre la radioattività al minimo ed essere sicuri di eliminare tutti, truppe di occupazione comprese, una decisione dolorosa ma necessaria per il contenimento dell'epidemia.

Anche se gli investigatori non sanno del prossimo bombardamento è evidente che la città è ormai condannata, difficilmente l'esercito riuscirà a controllare l'epidemia.

Gli investigatori potrebbero decidere di uscire da Evans City oppure nascondersi in qualche posto sicuro, lo stabilimento in questo caso sarebbe una buona scelta, se ci si barrica respingere qualche invasato solitario sarà facile.

Il problema è che quando la bomba a idrogeno sarà lanciata su Evans City anche la Dakon Pendrill sarà vaporizzata.

LOTTA PER LA VITA

Se gli investigatori decidono di uscire dalla città possono scegliere diverse strade, la Main street attraversa la cittadina da est a ovest, attraversando il Breakneck Creek.

Un altro ponte è più a sud, a Maple avenue, non ci sono altri modi per attraversare il torrente se non utilizzando i ponti della ferrovia, cosa normalmente pericolosa ma adesso i treni sono bloccati.

Provare a guardare il Breakneck Creek mentre è in piena potrebbe essere pericoloso, il nome “rompicollo” è abbastanza indicativo, al Custode la scelta se il torrente è in secca o scorre impetuoso. Dirigendosi a sud dagli uffici del municipio si attraverserà Washington street arrivando alla Gospel Live Church e alle rive del torrente, seguendole si giungerà al ponte di Maple avenue.

Se si continua senza attraversare il torrente si arriverà alla zona industriale, con la DuBrook, che fabbrica cemento, la Emerald Refractories, che costruisce refrattari in ceramica, la Fibercon International, che produce fibre d'acciaio per calcestruzzo e la Pittsburgh Plug & Products, una società che specializzata in prodotti per le case automobilistiche.

Attraversando il ponte si arriva a una cava di calcare, la Evans Quarry, subito a sud c'è un bosco, a ovest un cimitero, che tra parentesi è quello di La notte dei morti viventi, al limite del bosco si trova il cordone sanitario dei soldati.

Muovendosi verso ovest nei pressi del ponte ma sempre sulla riva est ci sono un ferramenta (Evans City Ace Hardware), una caffetteria (Cooffe Brake Evans City) e un piccolo supermarket (Uni Express), muovendosi verso nord si arriva all'Associazione Veterani.

Passato il ponte c'è il Forno Italiano, un fast food e a nord est c'è il Mars Scuba, una scuola per sommozzatori, proseguendo ci sono un impresario di pompe funebri (Kinsey-Volz Funeral Home), le scuole medie e Beahm & Son, una fabbrica di mobili.

Continuando su West Main street appena fuori città si trova un ristorante cinese, il China Kitchen, a nord est c'è l'impianto di smaltimento della cittadina. Seguendo East Main street in direzione est si arriva alla St John's United Church of Christ, poi a un negozio di generi vari (Eleven Eleven Gifts), un

concessionario (Edward Colosimo Auto Sales), un gommista (Skander Tire & Auto Service) e un'officina per la riparazione di camion (Glenn's Steel City Diesel).

In qualunque direzione si muovano gli investigatori prima o poi si troveranno di fronte al cordone di soldati, che non esiteranno ad aprire il fuoco contro chi cerca di passare, riuscire a varcare lo sbarramento è molto difficile ma non impossibile.

Un'altra decisione che sarà necessario prendere è se procedere a piedi o in auto, in questo secondo caso prima o poi si sarà scoperti da Scott Force, un fissato con le auto Hot Rod che gira con la sua Ford type B 8 cilindri, gialla con fiamme rosse, per le strade cittadine.

Se vedrà un altro mezzo muoversi Scott lo investirà a tutta velocità, un tiro su guidare potrà evitare i danni peggiori ma uno scontro sarà inevitabile, dato che l'auto del folle guidatore è agile e veloce.

Dato che il V8 della tipo B fa un fracasso infernale sarà possibile sentirla arrivare, in tal caso sarà sufficiente accostare e fermarsi, lasciar passare la Hot Rod e ripartire.

Se andranno a piedi i personaggi dovranno essere molto cauti, ogni rumore potrebbe attirare attenzioni indesiderate, nella notte il gruppo non sarà visibile ma lo stesso si può dire delle insidie nascoste.

Grida, pianti e spari accompagneranno il difficile viaggio degli investigatori, ad ogni angolo si potrebbe nascondere una minaccia, il Custode dovrà rendere l'attraversamento della cittadina un vero incubo.

LO SCENARIO CITTADINO

Zona sud

La Gospel Live Church è stata evacuata dall'esercito, può rappresentare un luogo dove fermarsi e preparare un piano di fuga, proseguendo sulla South Washington street si arriverà alla chiesa luterana di Saint Peter, un edificio in mattoni rossi abbastanza bello.

Dalla chiesa proviene un canto religioso... ma stonato, lento, disturbante, all'interno il prete, padre Matthew Salorman, sta cantando assieme a una decina di fedeli.

Se qualcuno entra nella chiesa tutti si interrompono, voltandosi contemporaneamente, dopo un attimo di

silenzio assoluti il prete additerà l'intruso urlando "Morte all'eretico!", poi tutti i fedeli si lanceranno all'assalto, brandendo armi improvvisate.

Proseguendo si arriva alla fabbrica di cemento DuBrook dove non c'è nessuno, l'unica cosa interessante qui sono due ruspe Caterpillar D9H che potrebbero essere utilizzate per forzare il blocco.

Appena a ovest passa la ferrovia, seguendola verso sud si arriva a un ponte ferroviario che permette di attraversare il Breakneck Creek, appena ad ovest c'è la cava Evans Quarry.

Continuando sulla riva est del torrente si arriva alla Emerald Refractories, una piccola fabbrica specializzata nella fabbricazione di materiali refrattari.

La Emerald Refractories è un lungo capannone con uno più piccolo che ospita la Fibercon International, in mezzo c'è un vasto piazzale dove si trova Logan Hayes, un operaio che sta scaricando un camion con un carrello elevatore.

L'uomo è completamente folle, se non vede nessuno continua nelle operazioni di scarico fino a completarle, poi inizia a riportare i pallets sul camion in un ciclo infinito, interrotto solo dai rifornimenti al carrello elevatore.

Se Hayes vede qualcuno allora si dirigerà verso di lui a tutta velocità, cercando di schiacciarlo per poi portarlo in magazzino e deporlo con cura su uno scaffale, le tracce di sangue sul cemento del piazzale mostrano che è già riuscito a farlo almeno una volta. La fabbrica vicina è la Pittsburgh Plugs & Products, gli uffici sono in mattoni rossi, all'interno sarà possibile incontrare l'anziano direttore, Michael

Turner, che vi si è rifugiato con cibo e acqua sufficienti a resistere per tre o quattro giorni e il suo fucile da caccia.

Anche se il direttore è molto diffidente i personaggi, a meno di atti ostili, non corrono rischi, l'uomo potrebbe anche accettare di unirsi a loro in caso glielo chiedessero.

Proseguendo si troverà una piccola strada che va verso destra, la Sandy line, percorrendola si arriverà a una specie di passerella in ferro sul torrente, la strada finisce a una fattoria dove non c'è nessuno, appena a nord la cava.

Se i personaggi attraversano il ponte e arrivano alla cava Evans Quarry vi incontreranno due famiglie su due pick up carichi di masserizie, in tutto ci sono sette persone, compresi tre bambini.

I due guidatori cercheranno di convincere i nuovi arrivati a unirsi a loro nel tentativo di forzare il cordone dei soldati, che secondo loro sono a circa mezzo miglio da lì, dicendo che i militari non avrebbero certo il coraggio di sparare a donne e bambini.

Se si uniranno a loro probabilmente i personaggi andranno incontro a una brutta fine, i soldati non esiteranno a sparare.

A fianco della cava c'è il cimitero, dove Nathan Coleman, l'inappuntabile e gentilissimo custode sta cercando qualcuno per riempire la fossa che ha preparato, l'uomo si avvicinerà con aria cordiale chiedendo se qualcuno di loro volesse essere tanto gentile da sdraiarsi nella bara per essere calato nella tomba.

Se tutti rifiuteranno l'uomo attaccherà con un paio di forbici, urlando come un ossesso, non dovrebbe



essere troppo difficile liberarsi di lui.

Dopo questo spiacevole incontro si sentirà un rombo di motori, sono i pick up delle due famiglie che stanno provando a forzare il blocco, purtroppo arrivati a una cinquantina di metri dai soldati questi apriranno il fuoco uccidendo tutti.

Evidentemente la città è stretta in una morsa d'acciaio, andarsene sarà abbastanza difficile, naturalmente se i personaggi avranno preso con sé un bulldozer potrebbero provare a passare, le armi dei soldati non sono in grado di fermare un mezzo del genere.

Zona ovest

Questa zona è relativamente sicura, la falda acquifera su questa sponda del fiume non è inquinata, purtroppo alcuni dei lavoratori nelle attività dell'area abitano a est e sono comunque impazziti, gli abitanti sono stati quasi tutti evacuati.

Dirigendosi verso il ponte a nord ovest si incontrerà il Bakers Backstreet Tavern, un piccolo bar completamente vuoto e chiuso a chiave, e poi l'Uni Express, un piccolo supermercato rionale.

All'interno si trova Tyler Morgan, uno dei commessi che si è nascosto ed è riuscito a evitare i soldati.

Se i personaggi entreranno lui resterà rintanato dietro la cassa, se sarà individuato pregherà di essere lasciato in pace.

Tyler sta per impazzire, ha una certa lentezza nei movimenti e lo sguardo fisso, perdere tempo con lui potrebbe infine portare a un assalto.

Poi si incontrerà la Boylan Funeral Home & Cremation Services, dentro ci sono i due proprietari che stanno cercando qualcuno da mettere nell'inceneritore, se vedranno delle persone vicino al negozio le assaliranno con dei bastoni.

Arrivati alla Main Street si troveranno il Coffee Brake e il Brew Monkey, anche questi sono chiusi e deserti, a destra c'è lo studio dentistico Family Dentistry, dove il dottor Lucius Coleman aspetta che qualcuno entri per aggredirlo con un bisturi.

Passato il ponte sulla sinistra c'è il Forno Italiano, una panetteria vuota, sulla destra c'è la piscina pubblica EDCO Park & Pool, dove diversi crazies stanno cercando di annegarsi tra di loro.

Subito dopo c'è una zona residenziale se ci si inoltra si arriverà alla Beahm & Son, una fabbrica di armadi piena di crazies che si combattono tra loro.

Proseguendo sulla Main street si arriverà a una stazione di servizio della BP con la birreria Evans City Beer, un piccolo market e un ristorante cinese, il China Kitchen, colorato in bianco, azzurro e rosa. All'interno ci sono barricati i proprietari, se saranno convincenti i fuggitivi saranno accolti, e lì verranno a sapere che circa duecento metri dopo c'è un posto di blocco dell'esercito, il proprietario Zhao Bo e la moglie Zhao Maylin sono spaventati, hanno visto alcune auto dirigersi verso il posto di blocco e poi una serie di colpi di armi da fuoco.

Il figlio Liang, un giovane di 24 anni dall'aria spavalda, ha fatto qualche ricognizione, egli dirà che ci sono pochi folli in questa zona, i problemi sono altrove, e ben più gravi.

L'esercito spara su chiunque si avvicini, inoltre lui ha visto che nello spiazzo dell'impianto di depurazione a nord appena oltre il Breakneck Creek, sono stati fucilati i cittadini evacuati, in pratica nessuno degli abitanti di Evans City ha lasciato la città... e nessuno lo farà.

Nel parcheggio c'è un camion della Pitt Ohio che potrebbe essere usato per forzare il posto di blocco, il problema è che al posto di guida c'è l'autista,



completamente pazzo.

Se i fuggitivi proveranno a interagire con lui egli li tratterà come se fossero dei poliziotti, dirà che si chiama Peter Weissman e darà loro patente e libretto, poi cercherà di ucciderli con il cric che tiene sul sedile.

Eliminato lo scorbutico autista il camion sarà disponibile, sfortunatamente non è corazzato e le possibilità di passare sono minime, al posto di blocco sulla Main Street ci sono due mitragliatrici pesanti e due Humvee, oltre a una decina di soldati determinati a non far passare nessuno.

Zona nord

Una volta arrivati alla Main street i fuggitivi potrebbero decidere di andare a nord, percorrendo North Washington street, in questo caso a un certo punto arriveranno davanti alla sede della Veteran of Foreign War.

Nella sede ci sono Liam Tucker, Finn Freeman e Cole Torres, veterani armati sino ai denti che stanno cercando un modo per uscire da Evans City, se il gruppo di fuggitivi li avvicinerà i tre accetteranno di unire le forze per trovare una via d'uscita.

In particolare Finn Freeman, un afroamericano altro quasi due metri e grosso come un armadio, continuerà a ripetere che *“Evans City sarà bombardata con un'atomica, dobbiamo andarcene alla svelta”*.

Gli altri due sembrano d'accordo, hanno testato il blocco nella zona nord e sono stati presi a fucilate dall'esercito, il che dimostra che la città è chiusa in una morsa e nessuno può uscirne.

I tre potranno fornire un discreto aiuto, il loro piano

è seguire la North Washington sino all'impianto di trattamento acque e poi inoltrarsi a nord nei boschi che circondano la città, cercando di evitare i soldati o eliminandoli.

Il problema è che la casa vicina, sede della Hillcrest Concrete Pumping, società che effettua posa di cemento con una betoniera, è il rifugio di qualcuno che spara a tutti quelli che provano a passare.

Due cadaveri davanti alla casa testimoniano la pericolosità del posto, è tuttavia possibile andare direttamente a ovest passando dal campo di baseball (sì, quello di inizio avventura) da dove si potrà arrivare all'impianto di trattamento delle acque di Evans City.

Qui il gruppo si imbatte nei cadaveri di tutte le persone trasportate dalla città e uccise, ci sarà anche un camion dell'esercito con due soldati in tuta biologica che stanno spargendo una polvere bianca (calce) sui cadaveri.

I sopravvissuti potrebbero combattere contro i soldati, rubare il camion e provare a usarlo per passare i posti di blocco sulla strada, oppure potrebbero aspettare la notte (se già non lo è) e provare a passare nel bosco.

Se decidessero di non unirsi ai veterani o di non passare sulla North Washington i fuggitivi potranno farre il percorso descritto oppure stare lontani del torrente.

In questo caso dovranno attraversare una zona residenziale di piccole villette, dove potrebbero incontrare qualche crazia isolato che li attaccherà o agirà in maniera bizzarra, poi arriveranno inesorabilmente al cordone sanitario, dove i soldati



spareranno prima di fare domande.

Zona est

Dirigendosi verso la zona orientale della città si possono seguire le strade secondarie, attraversando una zona residenziale e arrivando al limite del bosco, in questa zona sarà facile trovare qualche crazies e si dovrà eliminarlo per continuare la strada.

Sulla East Main Street si troverà il locale Hot Taco, il proprietario e la moglie sono dietro al bancone, pronti ad offrire a chi entra i loro ottimi taco, “I migliori a nord di El Paso” per dirla con le parole di Angel Ramirez.

La moglie Camila dirà che hanno un ottimo nascondiglio nel caso fosse necessario sfuggire ancora ai soldati, la donna è convinta che sia pericoloso seguire i “consigli” dell’esercito (vero) ed è convinta che sia meglio rimanere nascosti per qualche giorno (falso).

I due saranno molto cordiali, tuttavia sono entrambi impazziti, tacos e bevande sono avvelenate con un topicida abbastanza pericoloso.

Se i fuggitivi rifiuteranno le offerte non ci saranno problemi, i coniugi Ramirez non sono violenti, preferiscono il veleno.

Sulla Main street c’è anche la St John's United Church of Christ, dove un gruppo di fedeli sta pregando assieme al pastore, Padre Preston Wollweron, queste persone non sono crazies, si sono barricati in chiesa e non l’abbandoneranno per nessun motivo.

Proseguendo sulla Main street si arriverà all’Eleven Eleven Gifts e poi a un concessionario, la Edward Colosimo Auto Sales, nel parcheggio un crazies sta girando su una Corvette, se vedrà qualcuno cercherà di investirlo, accelerando e dirigendosi verso il malcapitato.

Dopo il concessionario c’è un negozio di pneumatici, il Skander Tire & Auto Service, qui si trovano alcuni veicoli che potrebbero essere utilizzati per forzare il posto di blocco che si trova poco oltre.

Due dipendenti della società, Liam Miller e James Martin, stanno preparando un Dodge Ram



saldando sulla struttura lamiera da un centimetro di spessore, non basterà per fermare le pallottole calibro .50 ma forniscono comunque una protezione.

Se i fuggitivi si accorderanno con i due potranno preparare un altro pick up con le protezioni e provare a forzare il blocco insieme, una cosa rischiosa ma con discrete possibilità di riuscita.

GLI INCONTRI POSSIBILI

L'attraversamento della cittadina dovrà essere pieno di tensione, le luci cittadine sono ancora accese ma dappertutto ci sono i segni della follia, cadaveri, auto e case bruciate, segni di lotta, sangue e cadaveri di persone.

Il Custode dovrà mantenere alta la tensione anche mediante una serie di incontri con alcune persone, qualcuna mentalmente sana, altri crazies, che sono ancora in città, di seguito c'è una lista di possibili incontri.

Non tutti sono pericolosi, tuttavia ogni incontro metterà alla prova la sanità mentale dei fuggitivi, che lentamente ma inesorabilmente tenderà a calare.

Il Custode dovrà decidere volta per volta il risultato di ogni singolo incontro.

L'uomo all'incrocio

Un uomo completamente nudo è fermo al centro di un incrocio, non si muoverà se il gruppo si avvicina ma a un certo punto volterà la testa e dirà "Sono dentro di noi", poi seguirà i fuggitivi sino al prossimo incrocio, dove rimarrà immobile.

Il cacciatore

Un uomo armato di fucile da caccia si muove su un tetto, urlando "Li vedo! Sono ovunque!".

L'uomo è impazzito e spara a chiunque si muova, anche se non minacciato direttamente.

Non è molto pericoloso perché il fucile è caricato a pallini e non può fare molti danni a un uomo, a meno che non lo colpisca in un occhio.

L'inseguitore

Un singolo individuo con il volto coperto da una maschera segue il gruppo per diversi isolati, senza preoccuparsi troppo di non farsì notare.

Non parla, non corre ma appare sempre dietro

l'angolo successivo... finché improvvisamente decide di attaccare, armato di coltello.

Il gruppo dei puri

Un piccolo gruppo di crazies, non più di cinque persone armate di torce e armi improvvisate, girano per la città cantando inni.

I folli cercani, peraltro con poco successo, di dare fuoco alle case per "fermare il contagio".

Potrebbero circondare i fuggitivi e considerarli infetti, in tal caso cercherebbero di bruciarli.

Il medico improvvisato

Un uomo in camice sporco sta "curando" un cadavere sul marciapiede con strumenti da cucina, convinto di salvargli la vita.

Se fermato, diventa aggressivo: "Non capite! Sta guarendo!".

Il bambino con il fucile

Christopher Darven, un bambino di dieci anni, sporco e tremante, è appoggiato alla porta di una casa.

In mano tiene un fucile troppo grande per lui, dice che "gli adulti sono diventati cattivi".

Se i fuggitivi si avvicinano troppo velocemente spara per paura, se riusciranno a convincerlo a deporre il fucile li seguirà.

La famiglia a tavola

In una casa con la porta aperta la famiglia Cademport, moglie, marito e due figli maschi, è seduta a tavola, i piatti sono vuoti, nessuno mangia. Se interrogati rispondono normalmente, ripetendo le stesse frasi con piccoli errori o termini senza senso, come un disco rotto: "Oggi è una bela giornata!", "Sedetevvi a gustrare questo tacchino", "Buon pomeriggio, avete degli stroavi?".

I Cademport non sono pericolosi, tuttavia possono risultare deleteri per la salute mentale dei fuggitivi.

Gli sciacalli

Due giovani mascherti con un passamontagna stanno saccheggiando un piccolo negozio di elettrodomestici, caricando il bottino su un pick up. Sono armati e pericolosi, se affrontati apriranno il fuoco.

LA FINE DELL'INCUBO?

L'avventura può finire con la morte di tutti i personaggi, cosa non del tutto improbabile: il Custode non dovrebbe avere remore nel far concludere il tentativo di fuga con un massacro. I fuggitivi, o almeno qualcuno di loro, potrebbero riuscire a lasciare Evans City prima dell'orario deciso per la nuclearizzazione.

Anche in questo caso tuttavia l'incubo non sarà affatto concluso, la città sarà distrutta da una bomba atomica e i sopravvissuti scopriranno presto che non possono semplicemente tornare alla loro vita di prima.

In più le strade sono pattugliate, i posti di blocco aumenteranno, e chiunque provi a parlare apertamente dell'accaduto verrà immediatamente "preso in custodia" per essere interrogato.

Nessuno di loro sa esattamente cosa accada a chi viene portato via, perché nessuno è mai tornato a raccontarlo.

Per questo la prima cosa che dovrebbero fare è raggiungere una redazione giornalistica indipendente, possibilmente lontana dalla zona di

quarantena, e raccontare tutto: nomi, luoghi, date, prove raccolte, testimonianze.

Non per eroismo, ma per sopravvivenza, una storia resa pubblica è molto più difficile da insabbiare.

Se invece esitano, se si nascondono, se pensano di potersi fidare delle autorità locali, allora gli alti comandi dell'esercito non avranno alcun problema a "gestire la situazione".

Prima proveranno con le buone: colloqui riservati, promesse di protezione, accordi confidenziali.

Poi, se necessario, con le cattive: sparizioni improvvise, incidenti stradali sospetti, diagnosi mediche inventate.

E anche se riuscissero a far conoscere la verità, non è detto che il mondo sia pronto a credergli. Le versioni ufficiali parleranno di un terribile incidente o di un'epidemia contenuta, diffusa da un non ben identificato gruppo terroristico.

I sopravvissuti verranno etichettati come visionari, complottisti, o semplicemente poveracci traumatizzati, anche se una domanda rimarrà sospesa nell'aria:

Se è successo una volta, cosa impedirà che accada di nuovo?



PERSONAGGI NON GIOCANTI

NOME	COGNOME	COSA FA
Rory	Hamill	Agricoltore (crazie)
Neal	Hamill	Agricoltore, figlio di Rory (crazie)
Richard	Watts	Medico condotto
Abel	Hinzman	Agricoltore (morto)
Natalie	Hinzman	Moglie di Abel (crazie)
Jonas	Hinzman	Agricoltore, figlio di Abel (crazie)
Stephen	Malory	Bambino (crazie)
Bill	Scotson	Agricoltore (crazie)
Scott	Force	Meccanico e maniaco delle auto (crazie)
Tyler	Morgan	Commesso
Michael	Turner	Direttore Pittsburgh Plugs & Products
Nathan	Coleman	Guardiano del cimitero (crazie)
Lloyd	Peckem	Colonello esercito
John	Hobbs	Maggiore esercito
William	Stevenson	Sindaco di Evans City
Samuel	Skalter	Direttore Dakon Pendrill
Peter	Bell	Responsabile del laboratorio biologico Dakon Pendrill
Harry	Ryder	Maggiore esercito
Ned	Tragesser	Sergente esercito
Padre Matthew	Salorman	Prete luterano (crazie)
Lucius	Coleman	Dentista (crazie)
Logan	Hayes	Operaio (crazie)
Liam	Tucker	Veterano Vietnam
Finn	Freeman	Veterano Vietnam
Cole	Torres	Veterano Vietnam
Angel	Ramirez	Proprietario locale Hot Taco (crazie)
Camila	Ramirez	Cuoca locale Hot Taco (crazie)
Padre Preston	Wollwerton	Sacerdote St John's United Church of Christ
Liam	Miller	Dipendente Skander Tire & Auto Service
James	Martin	Dipendente Skander Tire & Auto Service
Christopher	Darven	Bambino
Zhao	Bo	Proprietario del ristorante China Kitchen
Zhao	Maylin	Cuoca e moglie di Bo
Zhao	Liang	Cameriere e figlio di Bo e Maylin
Peter	Weissman	Autista
	Cadempont	Famiglia di crazies

IL TRIXIE

Sebbene nell'avventura i militari parleranno sempre di virus riferendosi al trixie in effetti questo non è un virus e neppure un batterio, si tratta di un prione, un agente infettivo costituito semplicemente da proteine, senza la presenza di acidi nucleici (DNA e RNA).

Una volta all'interno del corpo umano (o di un altro animale) il trixie si replica trasformando le proteine normali in copie di sé stesso, causando in questo modo gravi malattie neurodegenerative.

Un esempio (tristamente) famoso è il cosiddetto "morbo della mucca pazza" (che colpisce i bovini) o la sindrome di Creutzfeldt-Jakob (la variante umana).

La proteina attaccata dai prioni è la PrPC, che si trova in tutto il corpo umano ma specialmente nel cervello, che quindi è la parte che soffre di più: dopo un certo periodo le cellule cerebrali muoiono.

Questo comporta che i sintomi ma anche gli effetti della malattia siano variabili, da piccoli cambiamenti d'umore si passa a comportamenti strani e infine a scoppi d'ira o di autodistruttività.

Non esistono cure per le malattie da prioni, che sono tutte letali, solitamente entro pochi mesi o anni dopo la comparsa dei primi sintomi.

La progressione della malattia è la seguente:

Incubazione - dalla contaminazione a 36/48 ore

- Mal di testa
- Difficoltà a concentrarsi

Infezione attiva - da 2 a 6 ore

- Tremori
- Confusione
- Perdita di memoria a breve

Danni cerebrali irreversibili - 20/25 giorni

- Voce monotona
- Scoppi d'ira
- Comportamenti irragionevoli

Collasso - 2/3 ore

- Febbre altissima
- Convulsioni
- Morte

A partire dalla seconda fase il trixie può essere trasmesso mediante la saliva, per esempio con un morso o un bacio.

Come già detto questo breve scenario prende ispirazione dal film di George Romero La città verrà distrutta all'alba (The crazies, 1973) e dal suo remake girato nel 2010 da Breck Eisner.

La cittadina di Evans City è del film del 1973 (il remake era ambientato a Ogden Marsh), i nomi dei personaggi prendono spunto da entrambe le opere, la scena al campo di baseball è del secondo film, i personaggi sono presi dai due film.

A parte proprio le prime scene l'avventura è libera, una di quelle che si dicono sandbox, dove i giocatori possono fare le scelte che vogliono e non sono vincolati a percorrere un percorso stabilito come nelle avventure dette railroad.

Per esempio i personaggi potrebbero scegliere di collaborare con le autorità, in questo caso dovranno respingere gli assalti dei contagiati ma anche gestire la tensione crescente tra i soldati e i funzionari civili. Oppure potrebbero abbandonare il municipio per andare alla sede della Dakon Pendrill, dopo aver capito cosa sta succedendo dovranno comunque decidere se uscire da Evans City oppure nascondersi in un posto sicuro.

Ovviamente solo uscire dalla città permetterà ai personaggi di sopravvivere ma, dato che nessuno sa della bomba atomica in arrivo, non è detto che la scelta vada in questo senso.

Il Custode dovrà saper gestire tutte le possibili scelte che i giocatori potrebbero fare, alternando momenti di tensione a pause in posti sicuri dove magari potranno trovare cose utili, dopotutto i personaggi hanno a disposizione le risorse di un'intera cittadina ma anche una miriade di pericoli.

Oltre agli infetti, che possono essere violenti, tranquilli o passare dalla tranquillità a scoppi d'ira, ci sono i soldati, nervosi e propensi a sparare ma che potrebbero anche aiutare gli investigatori.

Che dire poi del pericolo costituito dal trixie?

A discrezione del Custode qualcuno dei fuggitivi potrebbe impazzire e diventare un pericolo per gli altri.

Guardare i due film da cui prende spunto l'avventura potrebbe aiutare il Custode a entrare nel

Ci sono altre scene di grande effetto che possono essere trasferite dei film all'avventura, di seguito eccone alcune:

- una vecchina che assale un soldato con i ferri da calza e poi si rimette a fare la calza
- Becca e Khaty vengono legate ai lettini e nella stanza arriva un crazie armato di forcone
- un prete che si dà fuoco nello stile dei monaci buddisti del Vietnam
- il tentativo di fuga di due pick up che vengono crivellati dai soldati

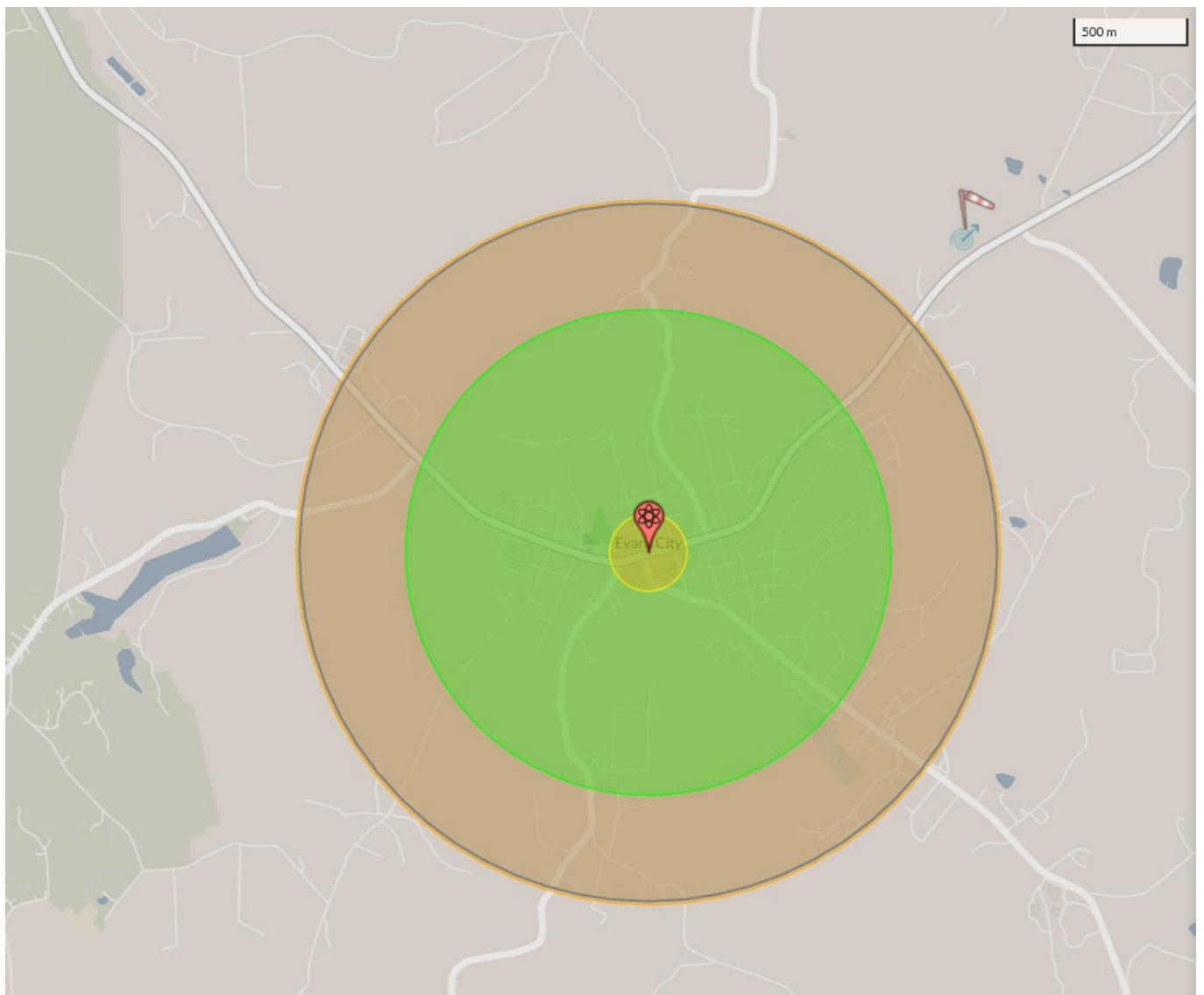
Inizialmente i giocatori non hanno idea di quello che stia effettivamente succedendo, man mano che la vicenda procede il quadro della situazione si andrà delineando.

Il pericolo costituito dagli infetti sarà inizialmente in primo piano, ma ben presto sarà sostituito da quello rappresentato dai soldati, la priorità non sarà più evitare l'attacco dei malati ma trovare un modo di uscire da Evans City.

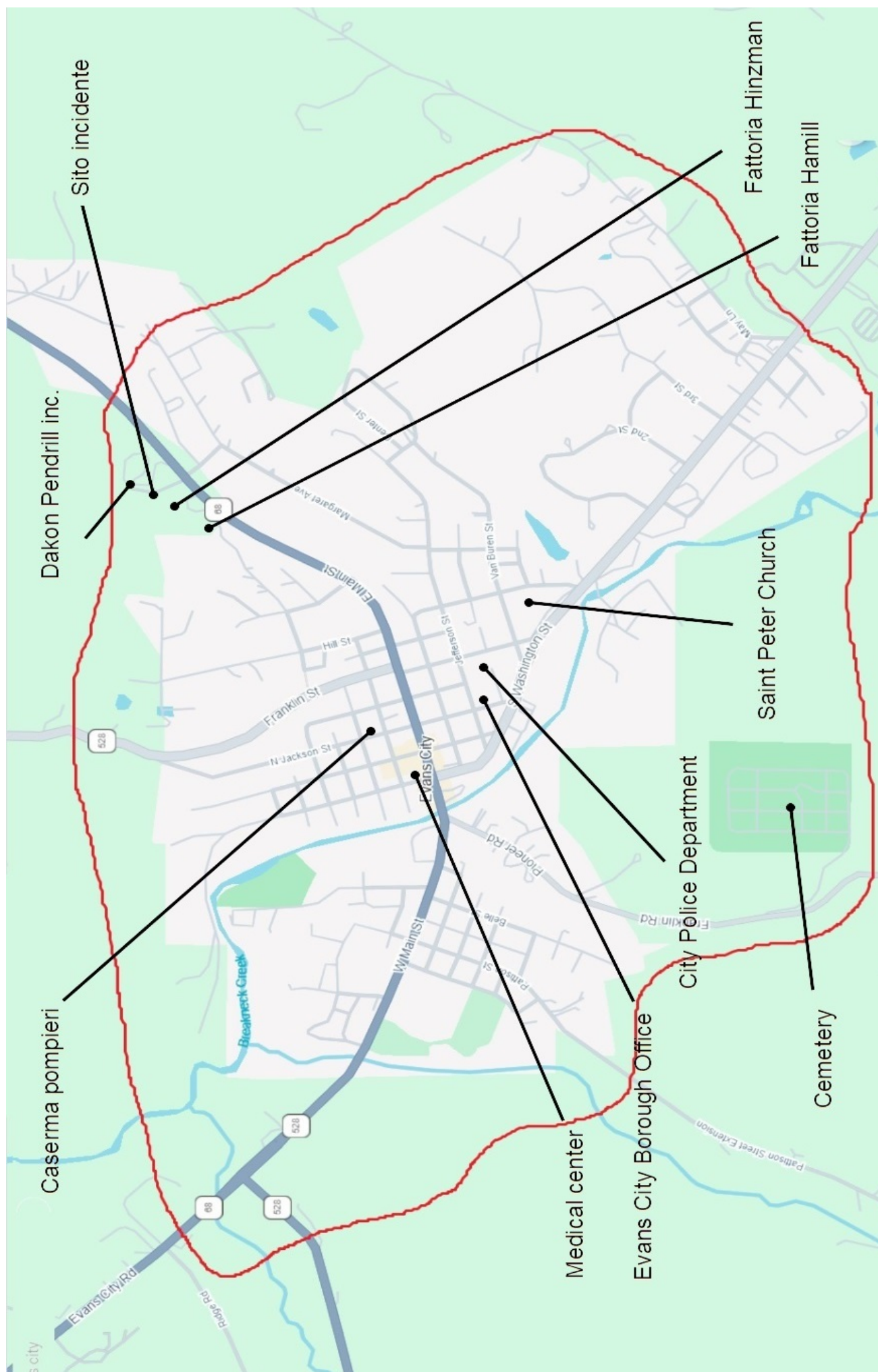
Il Custode dovrà bilanciare i pericoli e mantenere alta la tensione, gestendo le iniziative dei personaggi al meglio, per il resto buon divertimento.



Mappa Evans City



Effetti bomba termonucleare su Evans City - in verde la zona di distruzione totale, in rosso quella di morte certa



Mapa con luoghi e zona di esclusione dell'esercito

Nome e cognome David Dutton

Luogo di nascita Evans City

Data di nascita 06/08/1948

Occupazione Capo dei vigili del fuoco di Evans City



La tua storia

Hai sempre vissuto una vita tranquilla sino a quando non ti hanno spedito a combattere in Vietnam, laggiù le cose sono cambiate. Portare a casa la pelle non è stato facile, una volta tornato a casa hai iniziato a lavorare come vigile del fuoco e sei il responsabile del ventunesimo presidio, con te lavora Harold Clank, un bravo ragazzo che hai conosciuto nell'esercito.

A Evans City stai bene, è un posto tranquillo e lo sceriffo Robert Cooper, sebbene giovane, è un tipo a posto. Sei sposato con Judy, una splendida ragazza che ami alla follia, lo stipendio è buono e il lavoro non è un problema, insomma le cose per una volta tanno andando bene.

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	28
Costituzione	15	Fascino	13	Educazione	17	Conoscenze	85	Punti ferita	15
Taglia	15	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	95

Antropologia		Doppietta	45	Parlare altra lingua	
Archeologia		Esplosivi	35	Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	70	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	75	Farmacia	30	Pronto soccorso	40
Ascoltare	60	Fotografia		Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	80	Psicologia	35
Azionare macchinari pesanti	55	Geografia	20	Pugni	60
Bastone attacco/parata	20	Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	70	Ricerca sui libri	
Camuffamento		Individuare cose nascoste	65	Riparazioni meccaniche	50
Cantare		Ipnotismo		Riparazioni elettriche	20
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	35
Chimica	30	Lanciare	20	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità	20	Lotta	60	Seguire tracce	40
Credito	55	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	45
Curare malattie	25	Muoversi silenziosamente		Storia	
Curare veleno		Nascondersi		Uso Computer	20
Diagnosticare malattie	30	Nuotare	40		
Dibattere	30	Occulto			

Equipaggiamento: Radio portatile, torcia elettrica, macchina fotografica Nikon con due rullini, binocolo 10x50, bussola.

Armi: Coltello e ascia da pompiere.

Cognome e nome Harold Clank

Luogo di nascita Pittsburgh

Data di nascita 12/09/1954

Occupazione Vigile del fuoco Evans City



La tua storia

Tutto sommato non ti è andata male, non avevi voglia di studiare e così il richiamo alle armi è sembrata una buona occasione per fare altro, due anni terribili, pieni di pericoli e sofferenza, poi è arrivata la fine della guerra e il ritorno a casa.

Grazie allo status di veterano hai trovato un lavoro come vigile del fuoco, sicuramente un posto difficile e pieno di pericoli, un lavoro che alla lunga ti logora.

Quando hai saputo che David Dutton, il tuo caposquadra, aveva accettato il posto di responsabile del presidio di Evans City ti sei detto "Perché no?".

Una cittadina di nemmeno 2.000 abitanti dove non succede mai niente, un po' di tranquillità e pace sembravano attraenti... mai avresti immaginato che ti saresti innamorato di Judy, la moglie di David e che il tuo animo sarebbe stato lacerato da un desiderio tanto intenso.

Purtroppo è una situazione senza via d'uscita, loro sono innamorati e stanno pensando ad avere un figlio, forse è arrivata l'ora di chiedere un trasferimento.

Forza	15	Destrezza	13	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	26
Costituzione	15	Fascino	13	Educazione	13	Conoscenze	65	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	14	Sanità	84

Antropologia		Doppietta	80	Parlare francese	35
Archeologia		Esplosivi		Pistola	55
Arte		Fare/leggere mappe	65	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	55	Farmacia		Pronto soccorso	30
Ascoltare	48	Fotografia	70	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	35	Psicologia	65
Azionare macchinari pesanti	20	Geografia	45	Pugni	45
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	50	Ricerca sui libri	55
Camuffamento		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni meccaniche	
Cantare		Ipnotismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare	25	Ipnotismo avanzato		Saltare	
Chimica	25	Lanciare	55	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	70	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	70
Contabilità		Lotta		Seguire tracce	35
Credito		Medicina legale	45	Sopravvivenza all'aperto	30
Curare malattie	35	Muoversi silenziosamente	40	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	70	Uso Computer	20
Diagnosticare malattie		Nuotare	25		
Dibattere		Occulto			

Equipaggiamento: Radio portatile, torcia elettrica.

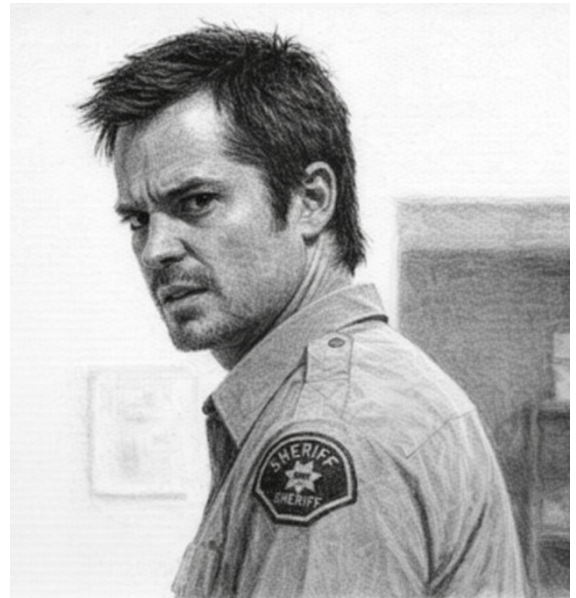
Armi: Coltello, ascia da pompiere.

Nome e cognome Robert Cooper

Luogo di nascita Pittsburgh

Data di nascita 11/11/1954

Occupazione Sceriffo di Evans City



La tua storia

Sei riuscito ad arrivare al grado di sceriffo davvero giovane, non tutti ce la fanno prima dei 34 anni; è vero che ti hanno assegnato a un piccolo paesino che ha la metà dei 4.000 abitanti di Zelenople, dove sei nato e che si trova a poco più di 5 miglia a nord, però è solo il primo passo della carriera.

Intanto ti godi la carica, Evans City a parte qualche ubriacone come Rory Hamill e Samuel Hinzman è un paese tranquillo, tu e Russel, il tuo vice, siete perfettamente in grado di tenere tutto sotto controllo.

Gli altri abitanti del paese sono a posto, il reverendo Jack Zaharia è una brava persona, il medico condotto dottor Richard Watts e il dottor Will Brookmyre sono competenti, insomma un paese ben organizzato.

Ah già, c'è anche il presidio dei vigili del fuoco, il comandante David Dutton e il suo vice Harold Clank hanno anche meno da fare di te, però si vede che sono tipi tosti, in caso di guai sai di poter contare su di loro..

Forza	15	Destrezza	13	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	26
Costituzione	15	Fascino	13	Educazione	13	Conoscenze	65	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	14	Sanità	84

Antropologia		Doppietta	80	Parlare francese	35
Archeologia		Esplosivi		Pistola	55
Arte		Fare/leggere mappe	65	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	55	Farmacia		Pronto soccorso	30
Ascoltare	48	Fotografia	70	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	35	Psicologia	65
Azionare macchinari pesanti	20	Geografia	45	Pugni	45
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	50	Ricerca sui libri	55
Camuffamento		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni meccaniche	
Cantare		Ipnatismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare	25	Ipnatismo avanzato		Saltare	
Chimica	25	Lanciare	55	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	70	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	70
Contabilità		Lotta		Seguire tracce	35
Credito		Medicina legale	45	Sopravvivenza all'aperto	30
Curare malattie	35	Muoversi silenziosamente	40	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	70	Uso Computer	20
Diagnosticare malattie		Nuotare	25		
Dibattere		Occulto		Miti	

Equipaggiamento: Radio portatile, torcia elettrica, manettee.

Armi: Revolver Colt Pyton calibro .357 Magnum con sei colpi, danno 1d10 + 2

Cognome e nome Judy Dutton

Luogo di nascita Evans City
Data di nascita 12/09/1954
Occupazione Infermiera



La tua storia

Sei sempre vissuta a Evans City, una piccola cittadina con circa 2.000 abitanti dove tutti si conoscono e dove non succede mai niente.

Dopo la scuola superiore hai iniziato a fare l'infermiera nel centro medico e sei diventata davvero brava, merito della tua volontà di imparare e del dottor , lui ti ha insegnato davvero tanto.

L'apertura di un presidio dei vigili del fuoco è stato oggetto di molti pettegolezzi, tra voi ragazze scherzavate dicendo "Speriamo che siano dei bei ragazzi"... e uno lo era proprio, accidenti.

E' finita che ti sei sposata con lui, David Dutton è tuo marito e ancora non riesci a credere alla tua fortuna... ancora pochi giorni e saprai se la fortuna è destinata ad aumentare, stamattina hai messo nel kit di pronto soccorso il test di gravidanza.

Forza	12	Destrezza	17	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	34
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	16	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	99

Antropologia		Doppietta	25	Parlare spagnolo	25
Archeologia		Esplosivi		Pistola	45
Arte	30	Fare/leggere mappe	15	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	40	Farmacia	80	Pronto soccorso	70
Ascoltare	55	Fotografia	30	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile		Psicologia	60
Azionare macchinari pesanti		Geografia		Pugni	
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	45
Borseggiare		Guidare	50	Ricerca sui libri	65
Camuffamento		Individuare cose nascoste	65	Riparazioni meccaniche	
Cantare	65	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	30
Chimica		Lanciare	25	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	25	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	30
Contabilità		Lotta		Seguire tracce	
Credito	35	Medicina legale	30	Sopravvivenza all'aperto	
Curare malattie	55	Muoversi silenziosamente	60	Storia	30
Curare veleno	30	Nascondersi	30	Uso Computer	25
Diagnosticare malattie	75	Nuotare	30		
Dibattere	30	Occulto		Miti	

Equipaggiamento: Kit di pronto soccorso

Nome e cognome Danielle Becca

Luogo di nascita Evans City

Data di nascita 12/09/1965

Occupazione Impiegata

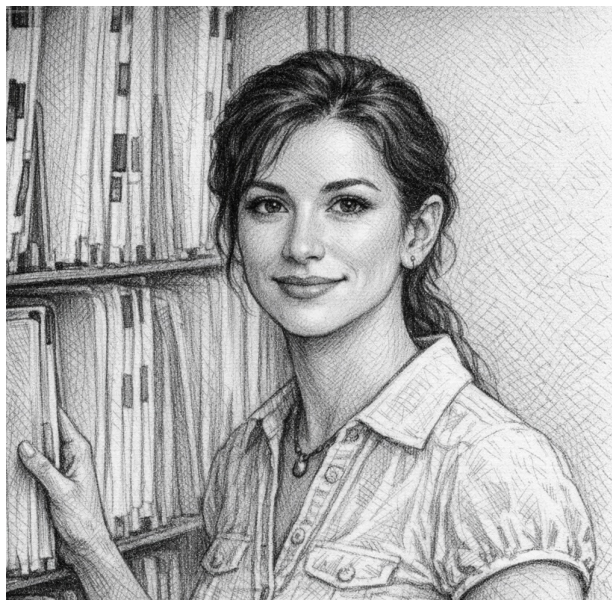
La tua storia

Da sei anni sei impiegata alla Dakon Pendrill, un laboratorio per la produzione di medicinali, in particolare una cura per il cimurro.

Decisamente la tua vita scorre placida e senza scosse, qualcuno direbbe noiosa.

In effetti non è così, la tua amica e collega Khaty ti tiene impegnata, poligono, scalate, rafting e ogni pazza idea che le passa per la testa, insomma non hai tempo per annoiarti.

Ogni tanto lei va in crisi con il ragazzo del momento e tu le devi fare da supporto psicologico, alla fine lei si tira su e lancia qualche proposta per una nuova esperienza, insomma lei è l'amica che tutti vorrebbero... ma dopotutto anche tu non scherzi.



Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	28
Costituzione	13	Fascino	16	Educazione	16	Conoscenze	80	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	15	Fortuna	75	Punti magia	13	Sanità	99

Antropologia		Doppietta		Parlare francese	25
Archeologia		Esplosivi		Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	45	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	50	Farmacia		Pronto soccorso	
Ascoltare	60	Fotografia	60	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	30	Psicologia	60
Azionare macchinari pesanti		Geografia	25	Pugni	
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	45
Borseggiare		Guidare	50	Ricerca sui libri	55
Camuffamento		Individuare cose nascoste	65	Riparazioni meccaniche	
Cantare	25	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	50
Chimica		Lanciare	45	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	25	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità	75	Lotta		Seguire tracce	35
Credito	25	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	30
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	65	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	30	Uso Computer	35
Diagnosticare malattie		Nuotare	50		
Dibattere	30	Occulto		Miti	

Equipaggiamento: Borsetta, trousse da trucco, piccola torcia elettrica, taccuino e matita.

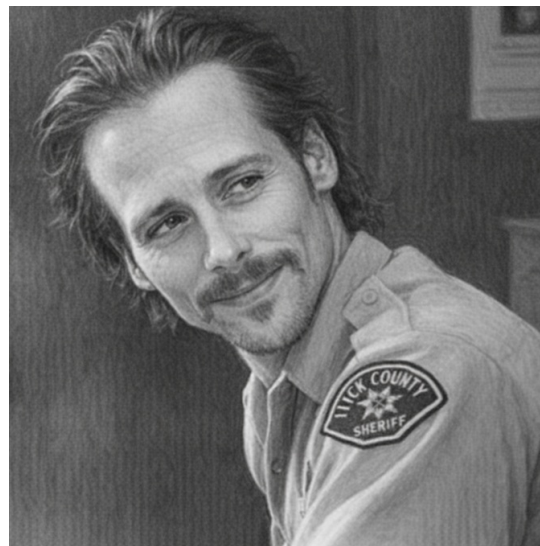
Armi: Colt 1911 calibro .45 (1d10 + 2) con 15 colpi

Nome e cognome Joe Russel

Luogo di nascita Evans City

Data di nascita 15/12/1962

Occupazione Vicesceriffo



La tua storia

Il posto di vicesceriffo di Evans City non sarà un granché però a te non dispiace affatto, la paga è buona e le ragazze adorano la tua divisa.

Prima o poi Cooper farà carriera, è uno davvero tosto, tu prenderai il suo posto di sceriffo e se la fortuna ti assiste arriverai alla pensione senza grossi problemi.

Sogni modesti?

Sì, però ti piace la tua città e sai che sarai un ottimo sceriffo, sceglierai la ragazza giusta da sposare e avrai una famiglia con tanti bambini... però non è ancora arrivato il momento di scegliere, sei ancora giovane per mettere su famiglia.

Forza	14	Destrezza	16	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	32
Costituzione	16	Fascino	15	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	98

Antropologia		Doppietta		Parlare francese	25
Archeologia		Esplosivi		Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	45	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	50	Farmacia		Pronto soccorso	
Ascoltare	60	Fotografia	60	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	30	Psicologia	60
Azionare macchinari pesanti		Geografia	25	Pugni	
Bastone attacco/parata		Grafologia		Recitazione	45
Borseggiare		Guidare	50	Ricerca sui libri	55
Camuffamento		Individuare cose nascoste	65	Riparazioni meccaniche	
Cantare	25	Ipnotismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	50
Chimica		Lanciare	45	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge	25	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità	75	Lotta		Seguire tracce	35
Credito	25	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	30
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	65	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	30	Uso Computer	35
Diagnosticare malattie		Nuotare	50		
Dibattere	30	Occulto		Miti	

Equipaggiamento: Sigarette, accendino a benzina, fischietto, occhiali a specchio

Armi: Revolver Smith & Wesson 629 calibro .44 magnim, danno 1d10+2

Nome e cognome Khaty Lowry

Luogo di nascita Evans City
Data di nascita 15/05/1964
Occupazione Impiegata



La tua storia

Sei appena uscita da una storia che ti ha lasciato diverse ferite, ma come al solito non sei disposta a farti abbattere, Jerry è stato un gran bastardo ma lo dimenticherai alla svelta, anche se al momento hai una gran voglia di tagliargli le palle... a dire il vero avresti voglia di fare dell'altro, scopava davvero bene, anche se rimane uno stronzo.

Per un po' ti darai allo sport, rafting e magari potresti riunire il vecchio gruppo per qualche scalata, poi devi riprendere anche gli allenamenti al poligono, Becca sicuramente ti seguirà... è davvero una grande amica.

Il lavoro tutto sommato procede bene, la Dakon Pendrill è un laboratorio che funziona come un orologio, grazie agli sforzi di gente come te, perché se stesse agli stronzi del management avreste già chiuso.

In effetti sembra che vogliano chiudere, non incentivano affatto la ricerca e se un laboratorio non fa ricerca come fa a tirare avanti... eppure i dirigenti sono contenti, chissà da dove arrivano i soldi, certo non dalla vendita del farmaco contro il cimurro.

OK, a parte questo sarebbe bene anche darsi da fare per trovarsi un nuovo ragazzo, ma uno a posto, non uno stronzo che vuole solo sbatterti e basta.

Forza	13	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	17	Fascino	15	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	16
Taglia	14	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	99

Antropologia		Doppietta	50	Parlare altra lingua	25
Archeologia		Esplosivi		Pistola	65
Arte		Fare/leggere mappe	60	Pilotaggio aereo	20
Arrampicarsi	50	Farmacia		Pronto soccorso	40
Ascoltare	70	Fotografia	75	Psicanalisi	
Astronomia		Fucile	45	Psicologia	45
Azionare macchinari pesanti		Geografia	20	Pugni	20
Bastone attacco/parata	35	Grafologia		Recitazione	
45Borseggiare		Guidare	60	Ricerca sui libri	35
Camuffamento		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni meccaniche	
Cantare		Ipnatismo		Riparazioni elettriche	
Cavalcare	45	Ipnatismo avanzato		Saltare	60
Chimica		Lanciare	50	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Legge		Scherma attacco/parata	30
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità	55	Lotta		Seguire tracce	55
Credito	25	Medicina legale		Sopravvivenza all'aperto	54
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	60	Storia	
Curare veleno		Nascondersi		Uso Computer	40
Diagnosticare malattie		Nuotare	65		
Dibattere	70	Occulto		Miti	

Armi: Revolver Smith & Wesson 686 calibro .357 Magnum con sei colpi, danno 1d10 + 2