



I Personaggi Giocanti:

Qui di seguito presentiamo i quattro PG pregenerati per questa Avventura. Se i Giocatori vogliono possono anche affrontare l'Avventura con PG preparati da loro stessi per l'occasione, o che abbiano già affrontato Avventure precedenti. Ricordate però che l'Avventura si svolge nelle Terre Perdute Occidentali e che i PG dovranno avere una buona motivazione per essere lì e per essere pronti ad aiutare La Fattoria e Barba Bianca. Ognuno dei quattro PG pregenerati conosce i membri più rilevanti o conosciuti di Quelli della Chiesa, sotto ognuno dei PG è segnato anche cosa pensa di tali individui. Se i Giocatori sono meno di quattro è obbligatorio che uno di loro scelga di interpretare Damien, il medico.

Dottor Damien Morel

Profilo: questo medico, figlio di una famiglia di contadini indigenti, è stato travolto dal Giorno del Giudizio. La sua famiglia è deceduta e lui stesso ha dovuto dar fuoco alla pira su cui sono bruciati sua moglie e i suoi due figli più piccoli. Il Dottor Morel è un pessimista: è convinto che tutto andrà sempre per il peggio. Damien è sicuro di essere destinato a fare una pessima fine e che ogni giorno può essere quello definitivo in cui incontrerà la morte. Questo stato di apatia in cui versa lo rende del tutto insensibile a ciò che vi è di brutto e ingiusto nel mondo, dopotutto non si aspetta niente da un pianeta così orrendo. Solo una cosa lo trattiene dal suicidarsi: una incredibile curiosità. Egli si domanda sempre quale nuovo orrore il mondo possa prospettargli e vuole vederlo con i propri occhi per capire fino a che punto possa spingersi Dio nell'odiare i propri figli.

Pierre il Buono: "Pierre è un ottimo amico. Se lo avessi conosciuto prima di unirmi alla Fattoria forse adesso farei parte di Quelli della Chiesa. Pierre è un pacifista e un uomo di parola."

Lucien: "che persona inutile. Penso di averci scambiato al massimo due parole, ma da quanto ho visto è il classico disfattista inconcludente, un parassita insomma."

Martin: "un bravo uomo. Non certo un genio. Mi pare la classica persona media."

Anna: "una donnetta come se ne vedevano tante prima del Giorno del Giudizio. Di quelle buone a rammendare calze. Questo tipo di persone oggi sopravvive solo grazie a leader come Pierre o Barba Bianca. Da sole non saprebbero fare niente."

Francine "Donnola" Imbert

Profilo: la gracile Donnola, chiamata così a causa del suo collo lungo e della sua magrezza, è un'orfana che, a capo di una banda di giovani lesto-fanti, ha passato buona parte della vita a delinquere. Con l'avvento del Giorno del Giudizio è divenuta una predona e ha assaltato alcuni rifugi. Quando tutti i suoi amici sono morti nell'assalto alla Fattoria, ha preferito arrendersi e integrarsi, anche perché l'altra scelta era quella di vagabondare da sola nelle Terre Perdute e cercare di sopravvivere come poteva. Donnola è un tipo imprevedibile e i suoi amici sanno che sembra poco stabile. Negli ultimi tre anni di permanenza nel rifugio ha dimostrato però di saperci davvero fare con le armi e per questo si è rivelata utile in più di una occasione quando il gruppo si è dovuto difendere dai Morti. Ha una bella voce da soprano, sebbene non sia mai stata educata a dovere al canto.

Pierre il Buono: "gente come lui, prima di tre anni fa, era il mio obiettivo preferito. Odio i buoni a tutti i costi."

Lucien: "un bel ragazzo. Sarebbe stato un ottimo membro della mia banda. Certo, sembra un tizio a corto di cervello, ma quello non è un problema, ci avrei pensato io a comandarlo a dovere."

Martin: "Ahahah, povero coglione. Il tipico francese medio, ovvero un imbecille."

Anna: "proprio il tipico esempio di donnetta da due soldi. Patetica."

Rose Rolland

Profilo: figlia di un ispettore di polizia, Rose ha sempre vissuto con una rigida idea di morale e un desiderio impellente di portare la legalità e l'ordine ovunque. Con la morte della propria famiglia, si è unita alla comunità della Fattoria. Rose ha alcune conoscenze di Pronto Soccorso che le sono state insegnate da Damien. È conosciuta per la sua ottima mira e per la sua scarsa simpatia per Donnola. Porta occhiali da vista per mitigare la sua notevole miopia. È riuscita a inserirsi bene nella comunità della Fattoria, anche grazie al fatto che riesce facilmente a fingersi amica anche delle persone che le stanno meno simpatiche (tipo Donnola!!!).

Pierre il Buono: "non ho mai parlato con quest'uomo, ma direi che di lui ci si può fidare. Se Damien lo considera uno a posto, per me è a posto."

Lucien: "mah, non so nemmeno chi sia di preciso."

Martin: "un brav'uomo. Se il mondo fosse fatto di persone come lui tutto righerebbe dritto."

Anna: "donne come Anna sono la base di una buona società: persone operose e gentili che sanno stare al loro posto e compiere il proprio dovere."

Tropez Barbier

Profilo: figlio di un fabbro, Tropez è un giovane un po' taciturno e impacciato, ma convinto di essere destinato a grandi ed eroiche imprese. Tropez è un tipo che si nota poco e che sa stare zitto. È una persona affidabile, se non fosse per la sua terribile superstizione che lo rende timoroso quando si ha a che fare con qualsiasi cosa sembri "sovranaturale". Ha un'ottima conoscenza dell'erboristeria, che ha appreso negli anni di permanenza nella Fattoria, dove è il responsabile della ricerca di erbe medicinali. È amico di Damien, che considera un'ottima persona.

Pierre il Buono: "Insieme a Barba Bianca sono le due persone che rispetto di più al mondo."

Lucien: "pallone gonfiato. Un buono a nulla, non capisco perché non si decidano a espellerlo dalla comunità"

Martin: "un tipo a posto. Ci ho parlato molto. È in gamba"

Anna: "mi ricorda mia zia, quando ancora il mondo era diverso e lei era ancora viva. Una brava persona, senz'altro"

Sine Requie



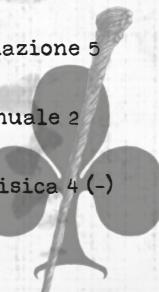
Nome del personaggio *Dottor Damien Morel*
 Tarocco Dominante *La Torre*
 Tarocco del Passato *Il Sole*
 Professione *Medico* Età 38

Pregi e Difetti

Non impressionabile

Curioso
Allergia (cane)

CARATTERISTICHE

Intuito 4 (-1) 	Aspetto 4 	Coordinazione 5 	Aff. Occulta 3 
Memoria 5 Percezione 4 Volontà 3	Comando 6 Creatività 3 Socievolezza 5	Des. Manuale 2 Forza Fisica 4 (-) Mira 5	Dist. dalla Morte 16 Eq. Mantale 3 Karma 3

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooooooo
	Ascoltare	+2	+Per 6	oooooooooooo
S	Correre	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
S	Guidare(2 ruote)	1/2	+Per 2	oooooooooooo
S	Intrufolarsi	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 5	oooooooooooo
S	Lingua()	1/2	+Mem 2	oooooooooooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	oooooooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
	Orientamento	+0	+Per 4	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooooooo
S	Perquisire	1/2	+Per 2	oooooooooooo
	Persuadere	+3	+Soc 8	oooooooooooo
S	Rissa	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooooooo
	Uso (ascia)	+1	+Coo 6	oooooooooooo
	Biologia	+2	+Mem 7	oooooooooooo
	Chimica Farmaceutica	+2	+Mem 7	oooooooooooo
	Medicina e Chirurgia	+2	+Mem 7	oooooooooooo
	Pronto Soccorso	+1	+Mem 6	oooooooooooo
	Addestrare animali	+0	+Int 4	oooooooooooo
	Agronomia	+0	+Mem 5	oooooooooooo
		+		oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar)

15

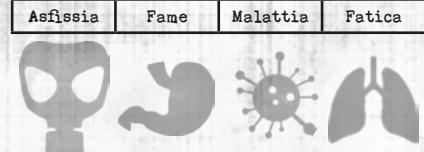
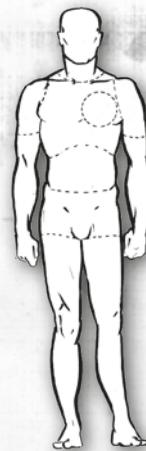
VITALITÀ MASSIMA

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

Accetta

Kit medici 3

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) Depressione lieve/pessimismo cronico

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie



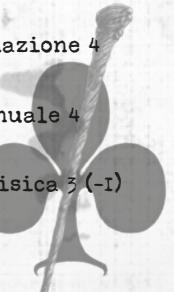
Nome del personaggio *Francine "Donnola" Imbert*
 Tarocco Dominante *Il Matto*
 Tarocco del Passato *L'Imperatore*
 Professione *Ex Predone* Età 31

Pregi e Difetti

Bella voce

Cattiva reputazione

CARATTERISTICHE

Intuito 3 (-2) 	Aspetto 4 	Coordinazione 4 Des. Manuale 4 Forza Fisica 3 (-1) Mira 4 	Aff. Occulta 6 Dist. dalla Morte 4 Eq. Mantale 4 Karma 4 
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

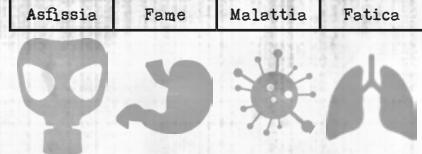
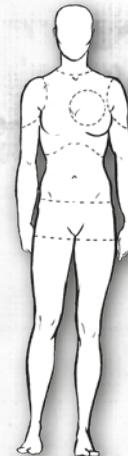
V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Guidare(2 ruote)	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 4	oooooooooooo
S	Leggere e scrivere	I/2	+Mem I	oooooooooooo
S	Lingua()	I/2	+Mem I	oooooooooooo
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc I	oooooooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc I	oooooooooooo
	Rissa	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Uso (Pugnale)	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Impartire ordini	+0	+Com 5	oooooooooooo
	Uso Ascia	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Cantare	I/2	+Cre 4	oooooooooooo
S	Demolizione	+0	+Int 3	oooooooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Scassinare	+I	+Des 5	oooooooooooo
	Torturare	+I	+Int 4	oooooooooooo
	Uso Pistola	+2	+Mir 6	oooooooooooo
	Uso Fucile	+3	+Mir 7	oooooooooooo
		+		oooooooooooo
		+		oooooooooooo
		+		oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **19**

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



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Baionetta
MP40 con 30 colpi
Accetta

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO **██████████**

Sine Requie



Nome del personaggio *Rose Rolland*

Tarocco Dominante *La Giustizia*

Tarocco del Passato *La Giustizia*

Professione *Sopravvissuta* Età 25

Pregi e Difetti

Saper mentire

Difetto di vista

Sonno pesante

CARATTERISTICHE

Intuito 4 (-1)	Aspetto 4	Coordinazione 5	Aff. Occulta 2
Memoria 5	Comando 2	Des. Manuale 2	Dist. dalla Morte 14
Percezione 5	Creatività 3	Forza Fisica 3 (-1)	Eq. Mantale 4
Volontà 5	Socievolezza 3	Mira 7	Karma 4

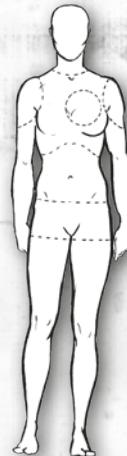
V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooooooo
	Guidare(2 ruote)	1/2	+Per 5	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	oooooooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 3	oooooooooooo
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 2	oooooooooooo
S	Lingua()	1/2	+Mem 2	oooooooooooo
	Mercanteggiare	+1	+Soc 4	oooooooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooooooo
	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooooooo
S	Persuadere	+0	+Soc 3	oooooooooooo
S	Rissa	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooooooo
	Uso (Ascia)	+2	+Coo 7	oooooooooooo
	Legge	+0	+Mem 5	oooooooooooo
	Agronomia	+0	+Mem 5	oooooooooooo
	Cacciare	3	+Int 7	oooooooooooo
	Pronto Soccorso	+1	+Mem 6	oooooooooooo
V	Uso fucile	+3	+Mir 10	oooooooooooo
		+		oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **19**

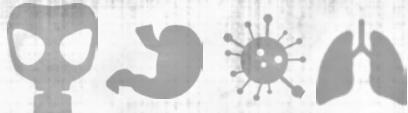
VITALITÀ MASSIMA **8**

MORTE A **-3**

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



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Accetta

Fucile Mauser con 12 colpi

Occhiali da vista

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie



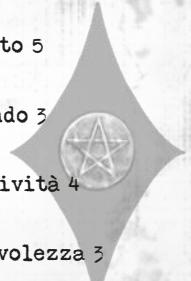
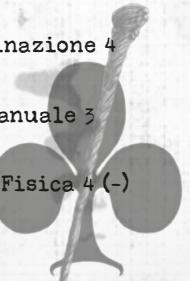
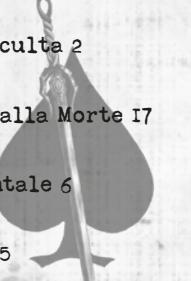
Nome del personaggio *Tropez Barbier*
 Tarocco Dominante *La Stella*
 Tarocco del Passato *La Forza*
 Professione *Sopravvissuto* Età 20

Pregi e Difetti

Volto comune

Superstizioso
Troppo sincero

CARATTERISTICHE

Intuito 3 (-2) 	Aspetto 5 	Coordinazione 4 	Aff. Occulta 2 
Memoria 4 Percezione 4 Volontà 4	Comando 3 Creatività 4 Socievolezza 3	Des. Manuale 3 Forza Fisica 4 (-) Mira 3	Dist. dalla Morte 17 Eq. Mantale 6 Karma 5

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Correre	1/2	+Coo 2	○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	1/2	+Per 2	○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
S	Lanciare	1/2	+Mir 1	○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 2	○○○○○○○○
S	Lingua()	1/2	+Mem 2	○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	+0	+Soc 3	○○○○○○○○
	Nuotare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Persuadere	1/2	+Soc 1	○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Seguire tracce	+1	+Per 5	○○○○○○○○
	Uso (Ascia)	+2	+Coo 6	○○○○○○○○
S	Artigianato/fabbro	+0	+Des 3	○○○○○○○○
	Erboristeria	+3	+Mem 7	○○○○○○○○
	Uso pistola	+1	+Mir 4	○○○○○○○○
	Cacciare	+2	+Int 5	○○○○○○○○
	Naturalistica	+1	+Mem 5	○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○
		+		○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **17**

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

Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Accetta
 Walther P38 con 8 colpi

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO **██████████**

AVVENTURA NELLE TERRE PERDUTE PER LA VITA DI UN AMICO

I Personaggi Giocanti di questa Avventura fanno parte di una piccola comunità di sopravvissuti stanziati nella zona Sud Ovest di quella che un tempo è stata la Francia. La comunità si chiama semplicemente "La Fattoria", perché essa si trova all'interno di una vecchia casa che un tempo era la casa di un nutrita famiglia di contadini.

L'Avventura inizia nel Gennaio del 1957. Il freddo invernale ha colpito duramente la Fattoria e Barba Bianca, come viene chiamato il capo della comunità, è gravemente malato (ha la polmonite) e non sopravviverà all'inverno se non verrà curato con medicinali adeguati, di cui però il medico (Damien, un PG) non dispone.

Per questo Damien, insieme ad altri volontari che lo scorteranno, si appresta a un viaggio per raggiungere un'altra comunità di sopravvissuti, conosciuti come "Quelli della Chiesa", con i quali vi è un'alleanza e un accordo di scambio di viveri e oggetti. Questi scambi avvengono una volta l'anno, d'estate. Cinque mesi prima, infatti, Damien e gli altri sono stati da Quelli della Chiesa per effettuare i baratti, con ottimi risultati per entrambi.

Il rapporto tra le due comunità è di totale fiducia e tutti i membri della Fattoria sanno che il capo di Quelli della Chiesa, conosciuto come Pierre il Buono, è un anziano uomo che ha fatto della lealtà e del pacifismo una ragione di vita.

Cosa sanno i PG del viaggio da intraprendere:

Il viaggio richiede di percorrere a piedi un tragitto attraverso alcune colline del tutto disabitate. Il problema maggiore sarà il freddo e la scarsità di viveri (vi è cibo solo per l'andata), oltre al fatto che non esiste un vero e proprio sentiero da percorrere (dopotutto sono tredici anni che nessuno vive in questi luoghi, per cui nessuno si prende cura di strade e sentieri boschivi).

Il viaggio richiederà tre giorni di cammino, durante i quali, dopo circa un giorno di cammino, il gruppo incontrerà alcune case abbandonate dove poter riposare la prima notte.

Ogni giorno sono previste cinque ore di marcia, per cui è possibile che il gruppo possa cercare di stancarsi, accumulando Fatica, per arrivare prima a destinazione, oppure impiegare più giorni per arrivare alla meta, secondo quanto deciso dai Giocatori.

È possibile che la seconda notte debba essere trascorsa all'aperto, per questo il gruppo ha con sé una tenda militare.

I PG sanno che è sempre bene tenere gli occhi aperti, perché predoni e Morti possono essere ovunque, e pronti a colpire. Inoltre per ogni giorno di cammino è necessario effettuare un test Forza Fisica Usuale per evitare di prendere freddo e ricevere un Danno come

malattia. Il test diviene Forza Fisica Difficile nel caso in cui i PG perdano i vestiti o si bagnino. Inoltre il test Forza Fisica Usuale viene effettuato anche per ogni notte in cui i PG non abbiano acceso un fuoco o non siano dentro un'abitazione chiusa. In tal caso il test Forza fisica diviene Banale.

I PG hanno alcuni oggetti che vengono dati loro dalla comunità per affrontare meglio il viaggio: una tenda militare da quattro posti, una lampada a olio carica, le armi (già indicate nelle Schede dei PG pregenerati), un accendino a benzina carico, un coltello affilato (Taglio +o), razioni per tre giorni per quattro persone (è il massimo di cui la comunità è potuta privarsi).

Tali oggetti vengono divisi tra i PG a loro scelta: saranno i Giocatori a decidere come spartirsi e trasportare tale mercanzia.

Cosa sanno i PG della comunità da raggiungere:

"Quelli della Chiesa" è il nome di questa nutrita comunità di ventuno persone, che ha preso il nome dal fatto di avere come rifugio la chiesa di una cittadina sperduta nella campagna francese. Quelli della Chiesa sono sopravvissuti pacifici, comandati da un uomo anziano chiamato Pierre, conosciuto da tutti come "Pierre il Buono". Pierre ha un grande ascendente sui membri della sua comunità e ha sempre avuto un ottimo rapporto con Barba Bianca, il capo della Fattoria, e con Damien, il medico. Le due comunità, sebbene distanti, mantengono un buon rapporto di reciproco aiuto economico che si concretizza nello scambio di merci che avviene una volta l'anno. In questo frangente i membri delle due comunità si scambiano anche informazioni su tutto ciò che può servire alla sopravvivenza. L'ultimo baratto è avvenuto solo cinque mesi prima, ma adesso è necessario che alcuni membri scelti della Fattoria ritornino da Quelli della Chiesa per ottenere i medicinali senza i quali la morte di Barba Bianca è praticamente certa.

Cosa portano i PG per lo scambio:

I PG hanno con sé i seguenti oggetti:

delle sementi,
tre bottiglie di vino,
cinque libri,
un binocolo,
due fondine per la P38,
una scatola di attrezzi da meccanico,
mezza tanica di benzina.

Sono oggetti molto preziosi, di cui la comunità si priva solo per amore verso Barba Bianca.

Anche questi oggetti non sono indicati sulle Schede dei PG e i Giocatori dovranno decidere come dividerseli

per affrontare il viaggio. Gli oggetti che ogni PG ha già scritto sulla propria Scheda precompilata sono di sua proprietà e non rientrano tra gli oggetti barattabili, a meno che non sia il Giocatore che interpreta il PG a volerli inserire nella trattativa.

Il Viaggio

La strada che prenderanno i PG è un sentiero quasi scomparso, che sale tra gli alberi spogli attraverso le colline ammantate di neve.

I PG non rischieranno di perdersi, perché conoscono bene la strada: ogni anno percorrono questo stesso sentiero per arrivare all'incontro con Quelli della Chiesa.

È opportuno ricordare che questo viaggio viene vissuto da tutti i PG come qualcosa di pericoloso, perché spostarsi comporta sempre il rischio di imbattersi nei Morti o in predoni senza scrupoli.

La prima giornata di viaggio è contraddistinta da un incontro assai funesto.

Il Ferox

Vedi scheda a pag 279.

Mentre i PG percorrono il malandato sentiero si troveranno in un punto in cui, alla loro destra, vi è una discesa che non consente una buona visibilità sulla zona direttamente sottostante.

Per loro sfortuna un Ferox li ha fiutati e correrà verso di loro per aggredirli. La visuale dal sentiero non consente ai PG di vedere il Morto, ma potrebbero sentire i suoi passi che calpestano la neve mentre corre loro incontro se riusciranno in un test Ascoltare Usuale.

Quando il Ferox sarà ben visibile, uscendo allo scoperto dal dosso, sarà a venti metri dai PG. L'aspetto del Ferox è quello di un uomo pallido, con un cappotto pesante e guanti di lana alle mani. Il Ferox non risponderà a nessun avviso di stop da parte dei PG, ma, visto che non è putrefatto, potrebbe essere scambiato per un vivente. Per rendersi conto, nel breve lasso di tempo che intercorre tra la sua comparsa e il suo attacco, che si trovano davanti a un Ferox i PG dovranno riuscire in un test Osservare per accorgersi che l'uomo che corre verso di loro non ha uno stivale e che il piede scoperto è orrendamente martoriato dal contatto con sterpi e sassi avvenuto durante la corsa. Sebbene il suo piede sia in tali condizioni questo non rallenta minimamente la corsa dell'essere.

Se il Ferox verrà ridotto all'impotenza (distruggendone gli arti o spappolandone il cranio, rendendolo così incapace di mordere e facilmente squartabile con le accette) sarà possibile perquisirne il corpo. L'unica cosa che verrà trovata addosso al Morto è un vistoso foro di proiettile sulla schiena. Con un test su Intuito Usuale o su Medicina e Chirurgia Usuale sarà possibile comprendere che quest'uomo è morto da almeno una settimana, ma che il freddo intenso lo ha preservato dall'insorgenza di processi putrefattivi. I PG potrebbero seguire a ritroso le sue impronte, ben visibili sulla

neve, per cercare di giungere da dove è venuto e sapere chi e perché è stato ucciso, ma perderanno solo tempo a girare a casaccio in una zona boschiva prima che le tracce diventino completamente invisibili.

La Prima Notte

Se i PG non si saranno fatti massacrare dal Ferox e continueranno nel loro viaggio, giungeranno ad un minuscolo gruppo di case abbandonate. Se il buio sarà già calato orientarsi senza una luce (nel caso non abbiano più la lanterna) sarà molto difficile. Ricordate che non vi è energia elettrica né città illuminate nelle vicinanze, quindi la notte sarà orrendamente buia.

Se i PG entreranno in una delle case per cercare riparo per la notte fate fare loro un test su Ascoltare Usuale. Se avranno successo potranno udire dei rumori provenire da una delle case.

Se i PG si avvicineranno, una figura scatterà fuori dalla casa all'improvviso: fate in modo che i PG abbiano solo un attimo per decidere cosa fare e fateli agire. Potrebbero sparare, pensando di essere attaccati da un Ferox, oppure potrebbero fuggire.

In realtà hanno solo sorpreso un cinghiale, che ha visto bene di darsi precipitosamente alla fuga nel bosco. Il cinghiale non ha nessuna voglia di combattere, per cui non risulterà una minaccia per i PG a meno che non lo accerchino, in tal caso lotterà per la vita.

Giocate sul terrore dato da ogni minimo rumore: tutto può essere sospetto e tutto potrebbe essere un segnale che indica l'avvicinarsi di un Morto, come il rumore di un sasso che rotola, di una frasca spostata dal vento, ecc...

Il Secondo Giorno

Il secondo giorno di cammino sarà contraddistinto da un notevole abbassamento delle temperature. I PG dovranno superare un test Forza Fisica Usuale oppure prendere un danno Malattia a causa del terribile gelo. Tale tiro dovrà essere effettuato di nuovo anche il giorno successivo, prima di arrivare alla base di Quelli della Chiesa. Il secondo giorno di cammino può rivelarsi molto pericoloso per i PG, perché nel bosco vi è un branco di lupi che potrebbe essere sulle loro tracce. Con un test su Ascoltare Usuale i PG potrebbero udire il suono di movimenti nella boscaglia. Chiunque riesca in un test Intuito Difficile o Addestrare Animali Usuale potrà capire che degli animali selvatici si stanno avvicinando ai PG e che probabilmente sono bestie affamate, altrimenti fuggirebbero sentendo degli umani avvicinarsi.

Se i PG affretteranno il passo e cercheranno di darsela a gambe riusciranno ad allontanare la minaccia dei loro inseguitori, se perderanno tempo oppure non si cureranno dei rumori (o peggio, andranno loro incontro) si troveranno a dover affrontare dei lupi.

I lupi sono quattro (vedi le schede dei Lupi in questo stesso manuale) e attaccheranno i PG se non verranno respinti con colpi di armi da fuoco oppure uccidendo almeno uno.

I lupi sono affamati, ma si ritireranno se le loro prede si riveleranno troppo ostiche.

La sera del secondo giorno i PG dovranno montare la tenda e accamparsi all'aperto. La notte scorrerà tranquilla, ma mille saranno i rumori strani e sospetti che potrebbero allertare chi è di guardia.

Il Terzo Giorno

Se i PG avranno mantenuto una normale velocità di marcia, senza aver cambiato percorso o essersi dilungati in attività inutili, arriveranno verso mezzogiorno alla comunità di Quelli della Chiesa.

La Chiesa

La Chiesa è un monastero autosufficiente, con un orto interno e un pozzo proprio. Sul campanile Martin fa la guardia e sarà il primo a scorgere l'arrivo dei PG, avvisando il resto della comunità. I PG rimarranno fuori dalla Chiesa per circa venti minuti (nessuno si aspettava il loro arrivo e Martin deve parlare con gli altri per annunciarli e chiedere cosa fare), poi verrà loro aperto il portone principale e verranno fatti entrare dentro senza essere disarmati.

I PG verranno fatti riposare in una stanza appositamente preparata per loro (è una stanza normalmente non utilizzata, che diviene la camera da letto dei membri della Fattoria quando essi giungono qui per barattare le loro merci).

Martin e Anna, i due PNG che apriranno loro la porta e che li scorteranno alla stanza, non faranno cenno a nessun cambiamento nella comunità (così è stato loro ordinato) e si limiteranno a glissare su eventuali domande riguardanti Pierre il Buono o la situazione del rifugio. I PG verranno rifocillati e poi verranno portati in una grande sala, dove sanno che di solito Pierre tiene consiglio. Qui troveranno gli altri membri della comunità, col loro nuovo capo e con tre persone che non avevano mai visto prima.

Cosa è successo nella comunità di Quelli della Chiesa negli ultimi mesi

Tre mesi prima la comunità di Quelli della Chiesa ha subito un importante cambio al vertice in seguito all'arrivo di quattro sopravvissuti che sono stati accolti al suo interno. I quattro sono membri della Legione Straniera che hanno a lungo combattuto in Africa per poi riuscire a tornare solo recentemente in patria. Ottimi combattenti e persone del tutto prive di qualsiasi scrupolo, hanno ben presto fatto valere la loro superiore capacità militare per cercare di prendere il controllo della comunità. Pierre il Buono è riuscito però a contrastare l'irruenza dei Legionari, almeno fino a quando è stato vivo! Un mese fa, però, Pierre il Buono è morto in seguito a un infarto e si è risvegliato quasi immediatamente come Ferox, attaccando chi era accorso attorno a lui per soccorrerlo. Uno dei Legionari, combattendo contro Pierre, è stato morso gravemente e ha trascinato il Morto nel pozzo, cadendo però anch'egli. Il cadavere di Pierre ha fatto scempio delle carni del Legionario nell'acqua stagnante che doveva sostenere Quelli della Chiesa. Il pozzo adesso è conta-

minato e non può più essere utilizzato.

Da quel momento i restanti tre Legionari hanno fatto in modo che a capo della comunità subentrasse Lucien. Lucien non è un buon leader, ma è abbastanza manovrabile da essere un comandante solo di facciata, in pratica fa quello che i Legionari vogliono.

Alcuni individui della comunità, che non hanno assistito alla lotta tra Pierre-Ferox e Fabien, che li ha portati a cadere nel pozzo, sono convinti che Pierre sia stato ucciso dai Legionari. Questa è solo una diceria di alcuni, ma può essere utilizzata da qualche PG per alimentare malcontento all'interno della comunità e far in modo che molti membri della stessa possano vedere nei PG dei "liberatori" dal governo di Lucien e dei Legionari.

I Legionari non sono sadici né stupidi e il loro governo è solo autoritario, non apertamente crudele, per questo i membri della comunità non li hanno ancora rovesciati e si sono piegati abbastanza docilmente ai loro voleri. Inoltre i Legionari hanno armi e sanno sparare, quindi nessuno se l'è mai sentita di dar loro apertamente torto.

Con l'arrivo dei PG i Legionari si sono messi sul chi vive. Essi non useranno la forza se non è necessario, ma in caso lo fosse non esiteranno a sparare e a uccidere per mantenere l'ordine nella comunità.

Descrizione dei PNG di rilievo

Pierre il Buono

Quello che rimane di Pierre è un mostro affamato di carne umana che si dibatte nell'acqua in fondo al pozzo. Il Legionario caduto con lui, chiamato Fabien, adesso è un Simplex che se ne sta sotto il fondo dell'acqua del pozzo. Anche Fabien cerca di risalire il pozzo ma, proprio come fa Pierre, i suoi eterni sforzi non giungono ad alcun risultato.

Martin

È un uomo di cinquantacinque anni, pacifico e del tutto normale. Ha una notevole pancia e dei capelli ricci malmessi. Martin è un uomo che avrebbe vissuto una vita del tutto normale in un mondo senza Morti. Nelle Terre Perdute ha dovuto apprendere come sparare e come sopravvivere in un mondo meno civilitizzato e con meno comodità di quanto avrebbe voluto. Per sua fortuna è riuscito a integrarsi al meglio nella comunità comandata da Pierre il Buono, dove è stato prezioso per le sue notevoli abilità di tuttofare: falegname, muratore e giardiniere. Martin è un uomo incapace di comandare e di prendere decisioni che possano esporlo al pericolo. Sarà dalla parte dei PG solo se si accorgerà che le loro vite sono in pericolo, ma potrebbe anche parteggiare per i Legionari se i PG si rivelassero ingiusti o prevaricatori. Martin ama lo status quo, che adesso è incarnato nel dominio di Lucien. Sarà dalla parte dei PG se essi saranno ragionevoli e pacifici, ma non lo sarà se si dimostreranno un pericolo per la sua comunità.

Tarocco Dominante: la Temperanza.

Anna

È l'equivalente femminile di Martin, ovvero una donna pacifica, vicina alla sessantina, grassa e bassa, profondamente contraria alla violenza, come tutti i membri della comunità fondata da Pierre il Buono. La caratteristica principale di questa donna è l'ottima capacità di lavorare con gli altri e la sua instancabilità. Di fatto la comunità di Pierre è riuscita a sopravvivere grazie al forte affiatamento e alla stabilità mentale dei membri che la componevano. Anna non apprezza Lucien e non è felice che lui sia il nuovo capo, ma ha già compreso che il vero comandante della comunità è Eugène, un uomo minaccioso, ma che non sembra un pericolo per la stabilità di Quelli della Chiesa. Anna è ancora molto scossa dalla morte di Pierre e non sarà di grande aiuto ai PG se vorranno usare la violenza per rovesciare i Legionari. Appoggerà invece i PG se essi cercheranno strade non violente per la gestione di eventuali conflitti con i Legionari. Anna e Martin vanno perfettamente d'accordo tra loro.

Tarocco Dominante: la Temperanza.

Lucien

Questo giovane di ventisei anni è un ragazzo alto, con capelli lunghi fino alle spalle, una faccia non proprio vispa e la brutta abitudine di tenere la bocca aperta quando ascolta qualcuno parlare, cosa che rende la sua espressione ancora più beota. Effettivamente Lucien non è intelligente ed è anche carico di boria (come molte persone poco intelligenti, dopotutto). È sempre stato un elemento di disturbo per la comunità, ma non avendo spina dorsale non è mai stato veramente capace di andarsene o di fare alcunché né di dannoso, né di utile.

I membri della comunità hanno imparato a sopportarlo e a fargli fare dei lavoretti di pubblica utilità. Con l'arrivo dei Legionari, Lucien si è apertamente schierato dalla loro parte e ha iniziato a idolatrare e a comportarsi come un loro sottoposto. Questo ha fatto sì che, alla morte di Pierre, i Legionari abbiano deciso di mettere Lucien a capo della comunità. Questo fatto ha, paradossalmente, calmato Lucien, il quale, responsabilizzato, sembra essere notevolmente migliorato e maturato come persona (cosa che tutti i PG noteranno, visto che già hanno avuto il dispiacere di incontrarlo nei precedenti scambi tra comunità). Lucien non andrà mai contro quello che i Legionari gli ordinano velatamente, a meno che qualcuno dei PG non riesca a far leva sulla sua superbia.

Tarocco Dominante: la Torre.

I Legionari

I veri nomi dei quattro Legionari non sono quelli qui riportati, visto che ognuno di loro ne ha ricevuto uno nuovo quando è entrato nella Legione, ma questi sono i nomi che loro useranno e che oramai valgono per loro più di quelli di battesimo. I tre Legionari rimasti sono uomini pronti a tutto, con una enorme competenza militare e un equipaggiamento ben tenuto e funzionante.

Eugène, detto "il Capitano"

È il comandante dei Legionari. Sebbene non faccia valere il suo grado è un capitano della Legione ed è colui che ha tenuto insieme il gruppo dei Legionari in questi anni infernali. Non parla volentieri del suo passato, limitandosi a dire che ha combattuto per la Francia nella Legione e che "quando questo casino dei Morti è iniziato" è divenuto il leader di un gruppo di trenta soldati con lo scopo di riuscire a trovare un posto sicuro in cui stare. Eugène è un uomo furbo, determinato a sopravvivere a tutti i costi e non è uno stupido. Non è nemmeno un cuore tenero e mette la propria sopravvivenza e quella dei suoi uomini al primo posto. Non è un leader brutale e non ha nessun interesse a divenirlo. Il suo unico scopo è quello di far divenire la comunità un luogo sicuro, dove poter iniziare una vita normale, che in fondo lui non ha mai avuto: se si dovesse aprire con qualche PG (esclusivamente femminile) potrebbe raccontare la sua triste storia di ragazzo minorenne costretto a fuggire dal suo paese e trovare rifugio nella Legione per "una zuffa tra ragazzi finita male... quelle cose banali che avvengono quando c'è una donna di mezzo, ma che se non stai attento ti portano diritto alla ghigliottina". Eugène sa combattere e sa usare bene le armi. Con l'arrivo dei Legionari la sicurezza della comunità è aumentata, non altrettanto il senso di comunità che la pervadeva da sempre sotto il comando di Pierre il Buono. Eugène non esiterebbe un attimo a uccidere chiunque possa sembrare un intralcio al benessere della comunità. Gira sempre col suo MP40 ancora carico. Ha altri tre caricatori pieni, nella sua camera.

Tarocco Dominante: l'Imperatrice.

Gilbert

È un tizio alto, silenzioso, pallido e magro. Non certo un adone, questo individuo taciturno pende dalle labbra del "Capitano", come chiama Eugène. È un individuo con seri problemi sessuali, che potrebbe rivelarsi molto pericoloso se non ci fosse più Eugène a controllarlo. È armato con un fucile Mauser carico.

Tarocco Dominante: la Morte.

Bastien

Uomo alto, biondo, con occhi azzurri di un chiarore glaciale. Lui è l'unico dei Legionari sopravvissuti a essere un tedesco fuggito dalla Germania per entrare nella Legione essendo un convinto anti-nazista. Bastien è totalmente fedele a Eugène ed è convinto che l'unico modo per sopravvivere in questo nuovo mondo sia seguire alla lettera tutto quello che "il Capitano" ordina. Dopotutto Bastien è sopravvissuto a molte situazioni disperate proprio grazie alla forza di volontà e alla capacità di comando del Capitano. Bastien non esiterebbe un secondo a premere il grilletto per eliminare chiunque si opponesse al Capitano, sebbene non lo farebbe mai senza un suo ordine diretto. Bastien è un amante della lettura e può rivelarsi un ottimo amico se si riesce a superare la sua riservatezza. Ha sempre con sé un Mauser carico.

Tarocco Dominante: la Luna.

Il confronto con i Legionari

I Legionari chiederanno informazioni sui PG agli altri membri della comunità, non appena si presenteranno davanti alla Chiesa.

Rassicurati della buona fede dei PG i Legionari permetteranno a Lucien di farli entrare. I PG non verranno disarmati immediatamente (dopotutto nei precedenti incontri potevano portare con sé le armi, e non vogliono metterli in agitazione), ma i Legionari e gli altri membri della comunità saranno a loro volta armati.

I Legionari non si presenteranno a meno che non siano i PG a chiedere chi siano questi tre nuovi arrivati nella comunità e faranno in modo che sia sempre Lucien a prendere le decisioni (tanto se Lucien prendesse iniziative scomode sarebbe comunque avvicinato dai Legionari che lo "consiglierebbero" su cosa fare).

Se verranno fatte domande ai Legionari essi risponderanno in maniera totalmente sincera, dopotutto non hanno niente da nascondere.

Mostreranno senza problemi Pierre in fondo al pozzo e sottolineeranno che la Chiesa non è più il luogo ideale dove stare perché il pozzo contaminato obbliga la comunità a spostamenti per prelevare acqua da una fonte sorgiva esterna.

I Legionari vogliono spostarsi e questo avverrà solo dopo che un gruppo di ricognitori avrà trovato una nuova base appetibile, con un pozzo interno e una buona capacità difensiva.

Eugène sarà molto chiaro nel dire che a suo avviso il disastro del pozzo si sarebbe potuto evitare se la comunità avesse avuto regole più rigide sul modo in cui sbarazzarsi degli individui appena morti.

Se i PG parleranno del fatto che hanno bisogno di medicine i membri Legionari si diranno disposti allo scambio, ma se verrà fuori che le medicine sono per un individuo vecchio e malato essi cambieranno atteggiamento.

Eugène non vuole perdere medicine per qualcuno che non ha speranze, pertanto non sarà disposto a scambiare gli oggetti, ma si approprierà di quelli portati dai PG, dandogli però la possibilità di entrare a far parte della comunità.

Eugène ha intenzione di potenziare la comunità di Quelli della Chiesa, cercando un nuovo rifugio e acquistando un nuovo medico. Con la morte di Pierre, Quelli della Chiesa non hanno alcun medico e per questo Eugène non esiterà a forzare un eventuale PG medico o con l'abilità Pronto Soccorso a rimanere con la comunità.

Eugène pensa al benessere della comunità e alle sue possibilità di sopravvivenza e non è interessato alle sorti della Fattoria.

Si dirà disposto a lasciare liberi altri PG non medici e farà loro presente che possono entrare nella comunità di Quelli della Chiesa se lo vorranno.

Eugène non è un sadico, ma pensa primariamente alla sopravvivenza, dopotutto ha passato l'inferno in questi ultimi tredici anni e se è sopravvissuto lo deve solo alla mancanza di compassione per chi è troppo

tenero, debole o indifeso.

Se i PG si impunteranno e non vorranno lasciare il loro amico medico, vorranno riprendersi le loro cose o semplicemente non cederanno le loro armi nel momento in cui sarà chiaro che non vogliono sottostare alle proposte di Eugène egli dirà chiaramente che ucciderà uno dei PG (non il medico) e lo farà senza esitazioni.

Gli altri PNG della comunità non verranno in soccorso dei PG, a meno che i PG non abbiano fatto una operazione fruttuosa di convincimento.

Il cadavere del PG assassinato verrà gettato nel pozzo. Eugène parlerà molto chiaramente ai PG sopravvissuti dicendo: "sono dispiaciuto per quello che è successo, ma l'ho dovuto fare per assicurare la sopravvivenza alla comunità. Non sono malvagio e se starete con noi lo capirete facilmente. La vostra comunità è oramai inutile, vivete con noi e avremo più possibilità di cavarcela tutti insieme, dopotutto dobbiamo spostarci per forza da questo posto: il pozzo è contaminato. Se starete con noi imparerete a comprenderci e mi darete ragione. La pace e la mollezza non vi aiuteranno, se siete sopravvissuti fino a ora è solo questione di fortuna."

Se i PG rimarranno nella comunità di Quelli della Chiesa l'avventura continuerà con le loro prossime imprese: cercare un nuovo rifugio nei dintorni con un pozzo utilizzabile, cosa che non si rivelerà un compito semplice.

Se i PG se ne andranno senza il PG medico o senza medicinali Barba Bianca morirà.

Se i PG riusciranno a sistemare i Legionari otterranno le medicine, ma Barba Bianca si salverà solo se il medico riuscirà in un test Medicina e Chirurgia Difficile.

La comunità di Quelli della Chiesa, priva dei Legionari e sotto il comando di un leader inconcludente come Lucien, si sfalderà e i membri si divideranno andando incontro a morte certa, a meno che la Fattoria non li aiuti.

Eugène

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
5	5	6	9
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
5	8	4	4
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
6	4	6	6
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
3	-	5	5
Attacchi			
MP40: P+1 (3/5)			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
26			
Speciale			
Tutte le abilità di Uso armi a +3, Rissa +4, Impartire Ordini +4			

Gilbert

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	5	4
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
3	3	5	2
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
4	4	4	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
4	-	3	3
Attacchi			
Mauser: P+2			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
16			
Speciale			
Lanciare +2, Rissa +2. Tutte le Abilità di Uso armi a +2			

Bastien

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	4	4	5
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
6	4	2	3
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
5	5	5	5
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
2	-	5	4
Attacchi			
Mauser: P+2			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
18			
Speciale			
Lanciare +2, Rissa +4. Tutte le Abilità di Uso armi a +2			

Ferox

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	3	8
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
5	0	5	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi			
Morso: Morso +1			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
17			
Speciale			
Nessuno			