

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA:

Questa avventura è stata ideata per unire in un'unica soluzione due giochi di ruolo e due sistemi di gioco tanto ben riusciti quanto differenti. Il nostro primo intento è sempre stato quello di far divertire ed appassionare i giocatori coinvolti. Ci rendiamo conto della complessità della trama, ma è la conseguenza dell'idea strampalata di far andare indietro nel tempo gli investigatori, rispettando il più possibile coerenza e credibilità della storia.

L'avventura è stata giocata al tavolo di prova due volte (con l'impiego di due differenti master, ciascuno impegnato in una parte della storia), occupando in entrambi i casi più sessioni di gioco; la presentazione alle Ruolimpiadi del 2004 ci impegnava (noi due, Custode e Marshall) nel tentativo di farla giocare in un'unica soluzione, purtroppo non ci siamo riusciti e dopo circa due ore e mezza di gioco la sessione si sospendeva sul colpo di scena centrale dell'avventura, il salto indietro nel tempo. Nonostante non si abbia avuto il tempo per concludere degnamente l'avventura, giocatori e giudici di gara devono aver gustato a pieno il colpo di scena dell'evento e, visti i risultati, hanno premiato l'idea, l'impegno e la fatica che abbiamo fatto a tirare su "A spasso nel tempo".

Qui di seguito è trascritta l'avventura per intero, allegate abbiamo inserito le fotografie delle schede personaggio degli schizzi e delle mappe, non è materiale indispensabile ma di aiuto per lo studio dell'avventura da parte del/dei master. E' possibile crearsi da sé le schede dei personaggi, con le dovute caratterizzazioni, ed in due formati differenti: scheda personaggio del Richiamo di Cthulhu, scheda personaggio "DeadLands" (consigliamo di creare prima le schede di Cthulhu ed in seguito convertirle nel sistema di DeadLands, è più semplice).

Per chi non conosce il sistema di Deads Lands (di certo più complesso di quello di Cthulhu) non c'è problema, la seconda parte può essere facilmente convertita e fatta giocare con il mitico sistema percentuale di Cthulhu.

CREDENZIALI:

Per gli antichi grimori e gli oscuri segreti degli abissi contattate liberamente Filippi Edoardo presso edofranci@hotmail.com

Per le aride steppe del West e un gancio con un buon Bounty Killer fatevi vivi con Massimo Filippi presso sevendragon@libero.it

Ringraziamenti:

Un grazie va a tutti i giocatori che hanno testato l'avventura, per quelli delle Frecce Dorate, per quelli di GiocaFossano; grazie ancora a Francesca, la maestra, che ha corretto l'ortografia, Gianluca che ha disegnato i ritratti e per chi come Cristina e Gian Mauro, volenti o nolenti si sono sorbiti i fratelli Filippi che ideavano la trama.

Buon divertimento e buona fortuna. Edo & Max

"A SPASSO NEL TEMPO"

**AVVENTURA "BI-SISTEMA"
IL RICHIAMO DI CTHULHU-DEADLANDS**

CRONOLOGIA DEGLI EVENTI:

1862, deserto della California, un meteorite di origine aliena cade nei pressi di una miniera d'argento abbandonata, il meteorite contiene il seme di Worach, un seme destinato a crescere per mano umana e divenire un alto monolito che fungerà da antenna ricettiva per l'evocazione sulla terra dell'antica Prole di Shub Niggurath. Il seme dalle sfumature argentee viene trovato e custodito come un prezioso tesoro da un vecchio cercatore d'argento.

1863, il seme, considerato prezioso a causa della rassomiglianza con l'argento, viene depositato nella piccola banca di Red Rock, paesino sperduto della California.

1899, Red Rock, Geremia Mc Tears, artigiano orologiaio locale, viene in possesso del seme come pagamento per un lavoro commissionato da un anziano del posto.

1902, l'influenza maligna del seme fa sì che Geremia si avvicini allo studio dell'occultismo tanto da comprendere l'origine aliena del seme e, con il suo fidato apprendista Edwards, inizia a coltivarlo ed a adorare le perfide divinità cthuliane.

1912, a Geremia e Edwards si aggiungono tre cultisti, che sono assoldati dall'orologiaio come servitori della magione; i tre iniziano Geremia ed Edwards al culto di Shub Niggurath. Grazie al loro aiuto ed alla loro fede blasfema il seme cresce con rapidità, piantato a terra al riparo da sguardi indiscreti all'interno del laboratorio.

1928, Geremia continua ad accudire la strana pianta-monolito comprendendone in parte il potenziale ed usufruendone avidamente, unisce le sue conoscenze tecniche da orologiaio alle nuove arcane scoperte e crea un connubio tra scienza e potere occulto, il risultato è una sorta di rudimentale antenna stellare (un portale temporale) che gli permette di essere trasportato nel tempo con i suoi collaboratori. Grazie a quest'antenna la setta prende contatto con un gruppo di Mi-Go che stabilisce un laboratorio per le truci lobotomie nelle cantine segrete della magione ed attende che l'antenna finisca di crescere per impadronirsene (a scapito del gruppetto di cultisti), ed utilizzarla per i suoi interessi.

1937 I vari tentativi portano Geremia ed i suoi collaboratori nel passato di 80 anni. I viaggi temporali hanno come destinazione il punto in cui si trova il seme, come durata 18 ore e non permettono il trasbordo di oggetti in metallo. La piccola setta di adoratori di Shub Niggurath capitanata da Geremia elabora un piano geniale: modificare il passato per renderlo più favorevole al loro obiettivo, corrompere il mondo. Il primo passo per assicurarsi il potere sul territorio circostante è quello di entrare in possesso di diversi beni immobili, i cultisti iniziano quindi a dare avvio ad una serie di eventi ed intrighi volti all'acquisizione terriera.

La faccenda si fa bollente quando Geremia riesce a sintonizzare la "scala-portale" su un preciso periodo dell'anno, quando cioè il presidente dell'unione Abramo Lincoln, per un guasto al suo treno, fu costretto a soggiornare per alcune ore nel piccolo paese. I libri di storia raccontano come Lincoln, proprio in quelle ore trascorse a Red Rock, prese la cruciale decisione di affidare il comando dell'esercito al Generale Grent,

mossa strategica decisiva che gli permise di vincere la guerra di secessione. Obiettivo dei cultisti è quello di far assassinare Lincoln da un sicario in modo da cambiare la storia in favore dei confederati (sudisti) e di conseguenza del culto di Shub Niggurath. Gli ultimi viaggi nel passato servono per trovare un basista che organizzasse l'agguato pur mantenendolo all'oscuro di alcuni elementi incomprensibili per una mente non ancora corrotta dal culto. Tutto sembra procedere nel verso giusto fino a quando...

1940 febbraio, Per la prima volta Geremia riesce a compiere un salto temporale verso il futuro e si materializza in casa sua nel 1945, ma ciò che vede non è quello che si aspetta; comprende che se le cose proseguono come stabilito la sua fine sarà inevitabile e tremenda, i Mi-Go si impadroniranno della magione lobotomizzando i suoi abitanti e si spaventa a tal punto da decidere di mandare all'aria il piano per uccidere Lincoln. Prima cerca di convincere i suoi servitori senza risultati perché il fanatismo li spinge a continuare nei loro intenti a qualunque costo; quando capisce che nulla può ormai fermarli decide di agire nel segreto e cerca di sabotare il piano con l'aiuto del fedele Edwards. Geremia consegna l'unica chiave in grado di attivare il portale (un curioso amuleto) all'amico e gli chiede di consegnarla insieme ad una sua lettera agli unici parenti ancora in vita. Mentre Edwards è in viaggio, Geremia finge di continuare a collaborare con i suoi servitori ma nel segreto prepara uno stampo in legno per forgiare proiettili in argento, l'unica arma in grado di fermare il Prete, il sicario assoldato con la sua banda dal basista nel 1863. Nell'ultimo viaggio che compie nel passato lascia lo stampo al basista richiedendogli di produrre alcuni proiettili per la sua prossima comparsa. Manda inoltre il suo fedele amico Edwards alla ricerca dei suoi eredi, per consegnare loro lettera e pendaglio. I cultisti, insospettiti dal viaggio di Edwards alla ricerca degli eredi, lo intercettano al suo ritorno e lo eliminano cercando prima di strappargli alcune informazioni sul complotto, (tentativo fallito dato che la tecnologia utilizzata saltuariamente dai Mi-Go è ancora inaccessibile a menti umane) e tramutandolo poi in "non-morto senza cervello". I cultisti decidono poi di non dare peso alla scomparsa di Edwards, che non fa notizia in città. Geremia purtroppo non è abbastanza cauto e viene messo alle strette dai suoi collaboratori insospettiti, inoltre lui stesso sospetta il peggio per il mancato ritorno del suo aiutante, per lui non rimane che un unico modo per evitare le sofferenze che lo avrebbero atteso nel prossimo futuro, il suicidio; il povero scienziato su butta sotto una carro trainata da cavalli che passa davanti a casa. I cultisti sono alla ricerca dell'amuleto, indispensabile per concludere il piano. A tal scopo stilano un falso testamento in cui si afferma che la proprietà della magione e gli oggetti in genere posseduti da Geremia vengano venduti per un'adeguata cifra ad una compagnia, che farà dell'immobile un museo sulle opere dell'artigiano. In verità si tratta di una gran messa in scena per garantire alla setta, che è proprietaria della compagnia interessata, il recupero dell'amuleto ed il diritto di continuare ad operare indisturbata nella magione.

1940 giugno Gli investigatori sono contattati dall'esecutore testamentario di Geremia per ricevere i suoi beni. Le persone interessate sono la famiglia del proprietario terriero Franck Mc Tears ed il lontano pronipote (di cui lo stesso Geremia ignorava l'esistenza) Tomas Mc Tears. Il loro arrivo in città è atteso soprattutto dalla servitù che crede così di potersi impadronire di nuovo della chiave per il portale che loro sospettano essere o custodita nella cassetta di sicurezza personale di Geremia o nelle mani dei parenti.

INIZIO DELL'AVVENTURA:

L'avventura è nata per essere giocata in più sessioni ma è stata qui adattata ad un torneo di un'unica sessione di gioco della durata di due ore e mezza. E' quindi stato necessario ridurre in "story-talling" la prima parte investigativa e giocare di ruolo quella "d'azione" del Richiamo di Cthulhu e tutta quella di Deads Lands.

PRIMA SEZIONE IN "STORYTALLING":

8 Maggio 1940, la famiglia di Franck Mc Tears riceve una strana visita. In una piovosa e ancora fredda sera di primavera suonano alla porta e si presenta sull'uscio uno strano tipo trafelato ed assolutamente zuppo d'acqua dalla testa ai piedi, il suo viso è al contempo stanco e spaventato, tra le mani stringe un pacchetto di carta oleata e mentre parla volta di continuo lo sguardo alle sue spalle come sospettoso che qualcosa o qualcuno stia arrivando. Parlerà velocemente e in modo confuso, la sua intenzione sarà quella di incontrare personalmente Franck Mc Tears per consegnargli il pacchetto. Dirà che un affare urgentissimo e che lui non ha tempo da perdere, che ne ha già impiegato troppo per trovarli e che ha fretta di ritornare a casa.

Appena si sarà accertato che a ricevere il pacchetto sia stato veramente Franck Mc Tears fuggirà senza rispondere a domande o accettare alcuna proposta di ristoro.

21 Giugno 1940, Tomas Mc Tears e Franck Mc Tears ricevono il seguente telegramma:

SPIACENTE INFORMARLA - STOP -

DECESSO GEREMIA MC TEARS - STOP -

T OSBORN ESEC TESTAMENTARIO - STOP -

CONTATT 01-485 RED ROCK CALIFORNIA - STOP -

Il primo ad arrivare a Red Rock sarà Tomas con il suo aiutante fotografo, i due per

deformazione professionale curio seranno in città ottenendo le seguenti informazioni dai paesani:

Han e Oliver Pichet, proprietari della locanda "Il BarLume" affermano che Geremia non si vedeva più come una volta, negli ultimi anni era meno socievole e più introverso, diceva in continuazione che non aveva tempo da perdere e che preferiva passare le ore a studiare o in preghiera. "...si doveva essere convertito, anche se in chiesa non lo si è mai visto."

Ben Lemley, negoziante ferramenta riferisce che da tre o quattro anni Geremia aveva smesso di realizzare orologi da vendere. "...l'ultima volta che lo vidi, circa un anno fa, mi disse che aveva un grande progetto in mente, ma si vede che non ha vissuto a basta per realizzarlo."

Marck Senders, contadino della zona riforniva di generi alimentari la magione, "...acquistai da lui una pendola più di dieci anni fa e da allora non ha mai tardato un rintocco ... certo però che per una persona affabile come il vecchio Geremia avere dei servitori così scontrosi!?!"

Pat Smit, postino locale che ha investito ed ucciso Geremia, si dice molto dispiaciuto dell'accaduto, anche perché Geremia era un anziano che lui conosceva da tempo e che non si meritava di fare una fine così triste. Smit sostiene con fermezza che l'uomo era deciso in quello che ha fatto, ha aspettato fino all'ultimo, sicuro che i cavalli non si sarebbero potuti fermare e poi si è buttato sotto proprio nel momento in cui lui lo stava salutando.

Il resto dei parenti arriverà in città il mattino del giorno dopo e di tutta fretta si recherà al cimitero dove sta per iniziare il rito funebre. Proprio lì incontreranno: il loro parente sconosciuto e ignorato Tomas, il suo aiutante, i tre servitori di Geremia e conosceranno anche Taddeus Osborn che chiederà a tutta la parentela di seguirlo nel suo ufficio dove darà lettura del testamento.

Prima di andare via, il becchino (avido e rozzo personaggio di nome Igor.....chi ha orecchi per intendere intenda.....), riconosciuto Tomas come giornalista gli propone una soffiata e, dopo un'adeguata mancia, bisbiglia con fare furtivo: "...certo che di bare tanto leggere io non ne avevo mai seppellite...".

Nello studio legale di Osborn verrà letto ai presenti il testamento (falso ma falsificato a dovere) che vuole che gli averi di Geremia vengano venduti alla società terriera "Silversmile" per fare della sua magione un museo per trasmettere ai posteri la dedizione e l'impegno per il lavoro artigianale svolto nella sua vita. I primi commenti che seguono la lettura del testamento saranno interrotti dall'ingresso nell'ufficio di un piccolo ometto, Robert Trevar, agente della società pronto a fare un'offerta irrinunciabile ai famigliari, ben 5000\$ per un appezzamento che ne vale poco più della metà. Trevar non pretenderà una risposta immediata a darà appuntamento agli interessati nei prossimi giorni.

Durante il frugale pranzo offerto dal sig. Osborne, il notaio non mancherà di commentare che era molto amico del defunto perché entrambi amavano il gioco dello scacchi, e che ormai erano diversi anni che Geremia aveva smesso con la scacchiera e da allora si erano persi di vista.

TESTAMENTO GEREMIA MC TEARS:

Io Geremia MC TEARS, nel pieno possesso delle mie facoltà mentali, dispongo che la

magione e tutto ciò che mi appartiene venga lasciato a disposizione della Compagnia Silversmil, affinché questa possa realizzare, come da accordi presi, un museo per mantenere e diffondere l'umile arte dell'orologiaio. Lascio ai miei eredi la facoltà di decidere in merito.

In fede,
Geremia Mc Tears

Testimone,
Cob Crusher

SECONDA SEZIONE IN GIOCO DI RUOLO:

Il Richiamo di Cthulhu:

Nel pomeriggio i parenti saranno accompagnati alla magione dove alloggeranno le notti che si fermeranno in città e qui faranno maggiore conoscenza con i servitori e "con la casa". Tenete presente che la giornata è stata molto impegnativa per tutti e che dopo cena tutti sentiranno il bisogno di riposare e di rimandare all'indomani curiosità inadatte al momento.

LA MAGIONE

La magione occupa una vasta zona pianeggiante e boscosa della campagna, è costituita da una casa su due piani in stile coloniale e dalla tenuta vera e propria che non ha nulla di particolare ed è lasciata all'incuria da alcuni anni (da quando la mente del vecchio Geremia ha cominciato ad ottenebrarsi). Si accede al piano inferiore da un portone a due ante, sormontato da un'affascinante meridiana in stile moderno, raffigurante una clessidra tra un incudine ed un martello. Il secondo piano è contornato su due lati da una lunga balconata, la cui ringhiera in legno appare malconcia e rovinata dal tempo. Un attento osservatore (tiro individuare dimezzato) noterà che il piano superiore sembra essere stato modificato o aggiunto in un secondo momento rispetto alla costruzione della casa.

PIANO TERRA

Atrio:

Locale ampio ed accogliente, è arredato con un grande lampadario in ferro battuto, un guardaroba in legno, qualche attaccapanni, un portaombrelli ed un grandioso orologio a pendolo.

Disimpegno:

E' un corridoio di passaggio che dà accesso alla maggior parte delle stanze della casa ed alla scala che porta al piano superiore. A terra c'è una lunga e logora passerella rosso porpora, ad una parete è appeso un quadro raffigurante un uomo stilizzato che urla come disperato

(l'Urlo di Munch) ed in un angolo trova posto una pendola dal meccanismo rumoroso.

Bagno:

Un comune bagno arredato secondo le possibilità dell'epoca.

Salotto:

E' una stanza molto luminosa e apparentemente poco utilizzata. Un paio di vecchie poltrone, un divano in pelle ed uno spesso tappeto persiano riempiono il locale, su un parete è appeso un curioso orologio da muro, un piccolo mobiletto contiene l'indispensabile per farsi una buona bevuta e una buona fumata con pipa o sigari. Una scacchiera impolverata è su un tavolino posto tra le due poltrone.

Cucina:

Abbastanza sporca ma comunque ordinata. Si nota un grande e sporco orologio da parete.

Sala da pranzo:

Un lungo tavolo in legno pregiato è posto al centro della stanza, le pareti sono occupate da due credenze contenenti suppellettili per la cucina. Tra le due finestre troneggia un grosso camino di marmo, attrezzato con due alamari in metallo. dalla forma di improbabili umanoidi palmati (chi ha un minimo di abilità in Miti capirà che si tratta di Abitatori del profondo).

Anche in questa stanza non manca l'orologio, un alto e stretto pendolo.

Corridoio di servizio:

Vi si accede con una porta a doppia anta che si mimetizza con la tappezzeria delle pareti; il corridoio è utilizzato dalle persone di servizio e dà accesso alla cucina. A terra è distesa una lunga e logora passerella sotto la quale è celata la botola, che porta alla cantina. Un semplice orologio da parete è posto di fianco allo stipite della porta della cucina.

Lo Studio:

Questa stanza era utilizzata da Geremia per studiare i testi arcani, che lo hanno portato prima alla comprensione dell'origine dell'"alieno seme" e poi alla sua pazzia. Lo studio è scaldato da una preziosa stufa in maiolica, mentre a rompere il silenzio del locale è il cigolare degli ingranaggi del complesso orologio adagiato ad un muro.

Al centro della stanza si trova una scrivania con cassetti, al cui interno sono accumulate scartoffie e ricevute risalenti a circa tre anni fa e che trattano di ordinazioni e riparazioni di orologi.

Su una parete è appesa una bacheca, al cui interno sono esposti in bella vista 3 fucili Winchester in ottimo stato, non sono presenti munizioni. All'angolo si trova una scaffalatura che contiene una settantina di libri che trattano di orologeria e meccanica di precisione e storia d'America negli ultimi 200 anni. Con un tiro in biblioteconomia riuscito si individueranno facilmente (altrimenti saranno necessarie 1d4 ore) tre curiosi testi, che sembrano avere poca attinenza con gli altri testi, e sono:

I. "Ricette senza gloria" (Primi e secondi piatti per i palati più fini), ed. Boole 1943;

II. "Miti e leggende del medioevo", ed. White 1941;

III. "I capricci del tempo" (manuale sulle scienze atmosferiche), ed. Technical 1944

Se i testi sono stati trovati con bibl. ci si accorgerà automaticamente che gli anni di edizione sono incongruenti perché ancora appartenenti al futuro; altrimenti il personaggio dovrà richiedere esplicitamente di leggere la data di edizione.

Un tiro individuare dimezzato farà capire che i cassetti della scrivania sono stranamente disordinati rispetto al resto della stanza, come se qualcuno vi avesse frugato dentro.

Il Laboratorio:

Due sono le cose che attirano subito l'attenzione dell'investigatore: il grande disordine che regna nella stanza e la grande e curiosa struttura che si erge a spirale a forma di scala.

L'elemento più strano della scala non è tanto la serie di scalini, che sono in legno sorretti da una struttura tubolare in ferro, quanto ciò che la scala a chiocciola contiene, o meglio circonda, e cioè una colonna vagamente conica, la cui superficie è interamente incisa in una serie di rune anch'esse inscritte, molto finemente, a spirale intorno ad essa. La scala porta alla camera da letto di Geremia, posta al piano superiore ed al primo livello delle segrete. Per accedere in quest'ultimo locale è però necessario attivare un meccanismo, che farà sì che parte del pavimento in legno alla base della scala scorra verso il basso formando così gli scalini di discesa. Il meccanismo è attivabile manovrando le lancette dell'orologio, nello studio, sulle 0.02. Il materiale di cui è composta la colonna a vedersi è molto simile ad un minerale ma una volta toccato tende ad essere considerato più vegetale; una certa rugosità e la temperatura, una via di mezzo tra il tiepido ed il freddo, fanno pensare al legno, ma è evidente che legno non è.

Il resto della stanza, dato che la scala è voluminosa ed ingombrante e ne occupa una certa porzione, è stato attrezzato come un laboratorio, che è una via di mezzo tra quello di un orologiaio e quello di un falegname. Morse, cacciaviti, pinze, lenti di ingrandimento, ingranaggi di ogni sorta e quadranti sono solo alcuni degli oggetti sparsi qua e là. Un lungo bancone da lavoro con molti cassetti è posto a ridosso della parete destra, al centro del laboratorio c'è un grande tavolo di lavoro con piano in marmo, utilizzato da Geremia per costruire i meccanismi degli orologi. A destra e a sinistra della porta dello studio ci sono due armadi, al cui interno sono ammassati pezzi di ricambio per orologi, lancette, molle a spirale, vetri, ecc.... Il pavimento della stanza è in legno, ma il parquet è posto in modo curioso, a spirale, il cui centro è occupato dalla base della scala.

Un elemento importante, a cui gli investigatori dovranno arrivare senza alcuno aiuto, è che in questa stanza non ci sono orologi funzionanti e che, cosa più difficile da notare e da spiegare, in presenza del monolito, i propri orologi non funzionano o rallentano vistosamente.

Nella stanza ci sono ancora un caminetto modificato e trasformato in fornace ed una scrivania con scrittoio. Nella scrivania sono contenuti centinaia di fogli scritti a mano che riportano le rune molto simili a quelle del monolito. Con un buon tiro in biblioteconomia si noterà che gli scritti sono il risultato di un lungo allenamento alla scrittura.

Nei cassetti del banco da lavoro, con un tiro individuare, si troveranno alcuni stampi per la fabbricazione di proiettili stranamente costruiti con del legno (unico materiale utile che Geremia ha potuto trasportare nei suoi viaggi temporali).

Camera degli ospiti:

Un letto, un armadio, un comodino e una piccola scrivania arredano la stanza. Sopra lo stipite della porta c'è un piccolo orologio da parete.

Camera del maggiordomo:

Questa camera sarà sempre chiusa a chiave (scassinabile solo con attrezzi da scasso); al

suo interno l'arredamento è molto semplice: un letto, una scrivania, una libreria, un armadio, una stufa, un orologio da parete. I cassetti della scrivania sono chiusi a chiave e contengono circa 1000\$ in contanti e documenti che attestano ai tre servitori la proprietà di una quindicina di edifici e appezzamenti terrieri della zona. Il cassetto centrale della scrivania non è chiuso a chiave e contiene carta, inchiostro e un revolver cal. 38 carico.

Nell'armadio non c'è nulla di particolare, mentre la libreria è zeppa di libri di occultismo, di chirurgia e di storia moderna, tra cui un paio di libri molto rari e di valore per un esperto in materia occulta e due libri sui Miti, contenenti gli incantesimi conosciuti da Crusher.

PIANO SUPERIORE

Biblioteca:

La stanza è molto ampia e luminosa, al centro è posizionato un biliardo in disuso, il panno difatti è macchiato in più punti di inchiostro, come se fosse stato utilizzato più da tavolo di scrittura che da tavolo da gioco.

Su di un apposito tavolino ci sono lo schedario dei libri ed uno scrittoio, lo schedario è piuttosto disordinato e difficilmente consultabile.

Nei numerosi scaffali sono stipati centinaia di libri i cui argomenti sono per buona parte di carattere tecnico e di cultura generale. In un'apposita sezione sono contenuti libri di occultismo e di giardinaggio, strano connubio (che si spiega con le ricerche portate avanti sul seme).

Anche qui una pendola è posta tra due finestre.

Camera degli ospiti:

Un letto, un armadio, un comodino e una scrivania arredano la stanza; una porta finestra dà accesso alla balconata esterna. Un piccolo orologio a parete è posto sopra la testiera del letto. Questa stanza dà accesso ad un ripostiglio, utilizzato per ammucciarvi mobili in disuso o attrezzature da orologiaio vecchie e quant'altro di poca importanza.

Camera degli ospiti:

Del tutto simile alla prima, se non che è riscontrabile una modifica strutturale recente; con un tiro riuscito in riparazione meccanica si noterà come un muro della stanza sia stato abbattuto e rifatto per far guadagnare pochi centimetri in più alla stanza adiacente; procedura alquanto insolita per una modifica degli spazi tanto ridotta.

Camera di Geremia:

Questa camera è stata modificata di recente (vale il tiro della stanza precedente), sembra per dare spazio all'uscita della curiosa scala a chiocciola, che viene dal laboratorio. La colonna che sale al centro della stanza si interrompe a circa tre o quattro dita dal soffitto, come a volerlo sfiorare, sulla sua superficie continuano ad esserci i medesimi segni che salivano a spirale già nella parte del laboratorio ma qui, raggiungendo la sommità si confondono in un intrigo di linee senza logica che finiscono in una piccola spirale sulla cima. Il resto della camera è arredato in modo spartano ed essenziale: un letto, un armadio, un lavabo; qui Geremia ci doveva solo dormire. Nella stanza non ci sono orologi. Con un tiro riuscito a metà del valore di individuare si troverà un asse di legno del pavimento in cui è ricavato un nascondiglio per i preziosi appunti sul funzionamento del portale.

Bagno:

Un comune bagno arredato secondo le possibilità dell'epoca.

Camere della servitù, corridoio di accesso e bagno:

Nulla di particolare da notare, se non che sono locali piccoli angusti e poco puliti. In ognuno c'è un orologio poco pregiato.

CANTINA E SEGRETE

Cantina:

La cantina è un locale umido, piuttosto piccolo e ingombro di casse e barili contenenti generi alimentari e qualche materiale da lavoro con relativi attrezzi. Il pavimento è in terra battuta e le pareti ricoperte da assi di legno. Vi si accede scendendo da una botola posta sotto la passerella del corridoio che porta alla cucina. Dietro alcune casse, in una porzione di mura lasciato libero si può individuare un passaggio segreto che porta al primo livello delle segrete.

1° livello segrete:

Ad aspettare gli intrusi in questo locale c'è uno zombie armato di un bastone con alcuni chiodi rugginosi conficcati ad un'estremità, l'essere si muoverà con grande lentezza e goffaggine, sbucando dalla penombra; solo una fioca luce proveniente da una botola aperta sul pavimento rischiarerà la stanza.

La stanza, ricavata occupando una parte dell'originale cantina, dà accesso al livello inferiore mediante la botola (lasciata aperta dai cultisti) ed al piano superiore, al laboratorio, mediante una scala che è uguale a quella descritta nella stanza soprastante. Uniche differenze sono la mancanza degli ultimi gradini in alto e che a metà del monolite è applicato un quadrante d'orologio come incastonato nel monolite. Osservando la parte posteriore dell'orologio si vedranno i meccanismi a molla e le ruote dentate come avvolti e sorretti da tante piccole ramificazioni del monolite che formano un complesso intrico, in cui si fatica a distinguere dove finisce l'orologio ed inizia la curiosa materia di cui è composta la colonna. L'orologio è una pendola, la cui estremità oscillante è la copia ingrandita del pendaglio, di cui dovrebbero essere ancora in possesso gli investigatori. Il quadrante ha una serratura per accedere al meccanismo (la chiave è in mano al maggiordomo) e sotto di esso è posto un intaglio a croce atto ad ospitare il pendaglio, una volta inserito non potrà più essere tolto e fungerà da chiave di attivazione del portale, da questo momento le lancette si porteranno sulle 0.00 rimanendo immobili e il monolite comincerà a surriscaldarsi ed a mutare molto lentamente, tanto da non essere visibile nei primi minuti.

Oltre allo Zombie, alla scala ed alla botola nella stanza c'è un armadio, dentro cui sono riposti gli abiti dei tre cultisti e i paramenti che abitualmente indossavano Geremia ed Edwards.

Attivazione del portale e suo funzionamento:

Dopo che è stato inserito il pendaglio nell'apposita feritoia il monolite inizierà lentamente a mutare aspetto, colore e temperatura; dopo circa cinque minuti diventerà tiepido, le rune appariranno leggermente luminescenti ed aumenteranno l'intensità fino a mutazione ultimata, e cioè quando il portale è pronto per essere utilizzato; quindi la temperatura sarà ulteriormente aumentata, la colonna vibrerà con una frequenza simile ad un rantolo umano e

le stesse rune inizieranno a muoversi inspiegabilmente in un moto rotatorio a spirale verso l'alto. La vista di questo fenomeno causerà la perdita di 1/1d4 PS. Solo quando il portale sarà pronto, gli scalini mancanti nella parte alta scenderanno con uno scricchiolio di ingranaggi a posizionarsi al loro posto per dare libero accesso al laboratorio. Chi percorrerà la scala, una volta attivato il meccanismo, avrà come la sensazione che la luce si affievolisca di colpo e gli scalini cambino improvvisamente pendenza risultando così in discesa, a questo punto sarà inevitabile un ruzzolone che farà perdere conoscenza al personaggio e lo porterà a sua insaputa indietro nel tempo.

Per modificare il periodo di destinazione del viaggio temporale è necessario agire sui meccanismi interni alla pendola; tale procedimento è molto complicato e a conoscenza solo di Geremia, gli unici appunti sull'impostazione degli ingranaggi rispetto al periodo storico di destinazione sono ben nascosti nella camera da letto del defunto; possono essere utilizzati con successo solo con l'aiuto di un bravo orologiaio o un esperto in meccanica (almeno 75% in riparazione meccanica).

II° livello segrete:

Vi si accede tramite una scala a pioli che scende del I° livello per alcuni metri in un tunnel verticale nel sottosuolo. Si tratta di una grotta che sembra naturale (un tiro riuscito in geologia o simili fa capire che non è naturale ma non si spiega il modo di escavazione utilizzato per ricavarla), umida e illuminata da una lampada elettrica che penzola dal soffitto. La scala a pioli prosegue in basso in un secondo tunnel, a prima vista ben più lungo del primo.

Nella grotta si noterà subito, ben illuminata, la sagoma di un cadavere posto su un largo tavolato, è sicuramente un cadavere dato che ha impiantati nel corpo almeno una quarantina di cavi elettrici, che finiscono ad un'apparecchiatura posta su un altro tavolo ed ha il cranio scoperto e la quasi totalità del cervello asportato. Intorno al cadavere (che non si fatterà a riconoscere come quello di Geremia), sulla superficie del tavolo, è presente uno spesso residuo cristallino bianco, un tiro riuscito in chimica o simile rivelerà che è sale. Individuata la presenza del sale un tiro in occultismo farà venire in mente all'interessato che diverse leggende raccontano come nella creazione di zombie e gaul si utilizzino il sale.

Lungo le pareti della grotta un complesso intrigo di fili elettrici porta energia a delle strane apparecchiature (indubbiamente futuristiche) poste su tre tavoli rozzi e costituiti da assi di legno inchiodati. Un grande interruttore di forza a leva dà alimentazione alle apparecchiature ed è applicato al muro in posizione abbassata. I primi due tavoli affiancati sono stranamente bassi (alti circa un metro), hanno appoggiati sopra due scatole metalliche scure sopra cui sono collegate delle ampole di vetro contenenti ciascuna un cervello umano. I due macchinari sono collegati, da cavi elettrici, tra loro e ad un macchinario principale posto sul terzo tavolo. Questo è nettamente più grande, metà è occupato da ampole, ferri chirurgici rugginosi e maleodoranti e provette da chimico (nulla di etichettato), l'altra metà la occupa il grande macchinario, un parallelepipedo di metallo scuro ricoperto di led, interruttori e leve; sopra la scatola spicca un microfono (tipo quelli da radio) e a lato tre lampadine. Se verrà fatto scattare l'interruttore generale il corpo sussulterà sul tavolo per poi rimanere immobile ed iniziare a produrre un crepitio di "carne sullo spiedo", dopo qualche istante alcune luci si accenderanno producendo un continuo ronzio di sottofondo e, se qualcuno parlerà in prossimità del microfono, le tre lampadine sommitali si accenderanno in combinazioni diverse; dopo qualche prova si comprenderà che uno dei due cervelli sta rispondendo con un codice alle domande che gli vengono fatte.

Vicino ad una parete passa, dal suolo al soffitto, il solito monolito, spoglio delle scale ma ancora inciso di rune.

La vista del cadavere e dei cervelli causerà la perdita di 0/1 PS, l'ulteriore vista dei macchinari in funzione causerà un ulteriore trauma da 1/1d4 PS.

III° livello segrete:

L'ultimo livello è quello che ospita le radici del monolito. L'ampia grotta simile nella conformità alla precedente ma molto più ampia ed è accessibile da un lungo tunnel verticale munito di scala a pioli.

Lo spettacolo che si presenterà agli esploratori sarà il seguente:

la grotta è completamente allagata ad eccezione di un isola centrale sulla quale sorge il monolito ed alcuni fuochi sono accesi ed illuminano ad effetto l'ambiente.

Sulle pareti della grotta si scorge nella penombra l'aprirsi di cunicoli allagati, che danno accesso ad altre ramificazioni sotterranee.

Intorno al monolito è stato acceso un alto falò che lambisce, con le sue fiamme, le iscrizioni lucenti ed in movimento del monolito. Intorno ad esso sono in atteggiamento di "trans" tre figure in abiti sacerdotali; Cob, Pam e Abool. Intorno a loro, levitando goffamente a pelo d'acqua nella penombra, ci sono una decina di Mi-Go intenti ad accompagnare, ronzando, il canto blasfemo intonato dai cultisti.

La vista dei Mi-Go, che appaiono come sagome innaturali nella penombra, necessita un tiro sulla San e provoca la perdita di 0/1d6 punti San; un eventuale incontro alla luce chiara di una torcia potrebbe essere più deleterio per l'equilibrio dello sfortunato (2/1d4).

Dopo aver dato un rapido sguardo alla grotta gli intrusi saranno scoperti, Cob darà l'ordine esplicito, ma in una lingua incomprensibile, ai Mi-Go di attaccare ed agli avventori non rimarrà altra scelta che la fuga o la rassegnazione alla morte.

BACKGROUND DEI PERSONAGGI GIOCANTI:

Franck Mc Tears

Uomo d'affari maturo e sicuro di sé deve i suoi beni ed il suo potere alla famiglia da cui proviene. La laurea in lettere l'ha ottenuta grazie alle influenze del padre e l'attuale ruolo di proprietario terriero gli calza a pennello dato che non richiede particolari doti per essere mantenuto. E' il classico cittadino borghese che si concede il lusso di vivere in campagna nella sua lussuosa villa. Ama collezionare auto ed è appassionato di caccia. Fuma sigari di ottima qualità e porta da sempre gli occhiali da vista. È sposato, in seconde nozze, con una donna molto più giovane di lei, dalla quale pretende le attenzioni che una moglie deve ad un marito, ma la privacy che il capoufficio pretende da un subordinato. Considera il figlio di prime nozze uno scavezzacollo ma non pretende da lui nulla di diverso se non un po' di carriera militare e che in futuro quando sarà stufo di arricchirsi prenda il suo posto.

Nicole Mc Tears

Ha sposato Franck esclusivamente per il suo portafogli e un'eventuale eredità, ma nonostante tutto gli vuole bene e se ne prende cura. Ha un "tresca" con l'autista di famiglia che considera un buon amante, con cui compensare le mancanze del marito. Il valore

maggiore per Nicole è il potere economico e non riesce a fare a meno di sentirsi molto attratta dal "dollaro". È una donna bellissima la cui seconda passione, dopo la cartamoneta, sono i cavalli, che monta giornalmente e con cui va anche a caccia saltuariamente insieme al marito. Considera Anthony il figlio di suo marito e non suo, per questo non ha un gran rapporto con lui.

Anthony Mc Tears

Giovane ed unico rampollo della famiglia, fa il mantenuto ed è il classico scavezzacollo. Ha una laurea in lettere come il padre ottenuta nello stesso modo. E' amante della bella vita e dei viaggi. È reduce dalla ferma militare in artiglieria, in cui ha rifiutato di far carriera, come gli veniva richiesto dal padre.

Nonostante l'aspetto gracile è un uomo coriaceo e duro da mettere a terra in un'azzuffa.

Non ha grandi opinioni della matrigna e sospetta della tresca con l'autista, ma non ha nessun interesse a smascherarla ... per il momento.

Daniel Scott, detto Scotty

Uomo piacente dal passato burrascoso, ha avuto seri guai con la giustizia prima di iniziare a fare l'autista e per questo non tollera la gente in divisa (che lui stesso non porta). È appassionato di corse clandestina d'auto, anche se da anni non può parteciparvi perché non ha un'auto di proprietà. E' molto impulsivo.

Da qualche tempo ha instaurato una relazione segreta con la moglie del suo capo, di cui si è perduto innamorado.

Andrea Gibson (il giocatore deve stabilire il sesso del personaggio, la descrizione al maschile è esemplificativa)

Oltre ad essere il legale di Frank, è suo grande amico e gli deve non pochi favori, tra cui l'averlo tirato fuori dai guai finanziari non poche volte. Andrea è difatti appassionato del gioco d'azzardo e la fortuna lo ha abbandonato da anni o forse i due non si sono mai incontrati. È un fumatore incallito ed utilizza sempre il bocchino.

Tomas Mc Tears

Giornalista squattrinato da anni in cerca dello scoop per sfondare, ha una serie di collaborazioni per piccole riviste che lo portano a viaggiare di continuo in compagnia del suo giovane aiutante fotografo, a cui è molto affezionato.

E' molto appassionato di storia e grande conoscitore di marche di whisky, con cui si consola quando fa un buco nell'acqua (cosa che ultimamente gli succede non di rado). È una persona molto curiosa, gira sempre munito di valigetta con macchina da scrivere, taccuino e lapis, con cui si appunta ogni cosa indifferentemente con la mano destra o sinistra (è ambidestro).

Sam Bishop

Giovane ragazzino con un passato da circense, che abbandona non appena scopre la fotografia. Un fortunato incontro gli fa conoscere Tomas, con cui inizia una collaborazione continuativa praticamente non retribuita (i due vivono con quello che guadagnano). Sam è

instancabile ed è capace di stare appostato immobile per ore, pur di scattare una buona foto. Parla tanto, in continuazione e solo Tomas, che considera come un fratello maggiore, ha la capacità di zittirlo.

PERSONAGGI NON GIOCANTI :

Il maggiordomo, **Cob Crusher**

FOR 10

COS 9

DES 12

TAG 10

INT 16

MAN 15

FAS 12

PF 9

PM 15

Il maggiordomo è a conoscenza degli incantesimi: Avvizzimento, Crea Zombie e Evoca Mi-Go.

Cob è un uomo distinto e dall'aspetto ordinato, ha cinquant'anni e lineamenti di origine asiatica, è completamente calvo e sulla nuca il cranio presenta un'appariscente deformazione, come una esagerata rientranza. Senza alcun dubbio Crusher sa fare bene il suo mestiere, è difatti molto gentile e servizievole, ha sempre la risposta pronta ed adeguata alla situazione, anche se rimarrà molto vago se gli verrà chiesto dei recenti studi di Geremia, "...il Signore non voleva mai essere disturbato quando si rinchiudeva in laboratorio o nei suoi locali...". In verità lui e Edwards sono stati i suoi unici e stretti collaboratori. Se interrogato su Edwards risponderà che il giovane è sempre apparso molto fragile sia nel corpo che nello spirito e che la sua tragica morte (dirà che è caduto malamente dalla scala mentre era in laboratorio) aveva colpito a tal punto Geremia da farlo aggravare nella malattia. Cob affermerà che "il Signore" è morto per causa naturali, ...un male incurabile attanagliava la sua salute, ma lui si è sempre comportato come nulla fosse rifiutando le cure e tenendo segreta la malattia fino all'ultimo."

Il maggiordomo è il cultista di riferimento per gli altri abitanti della casa, è lui che ha contattato i Mi-Go ed ha instaurato con loro una stretta relazione che dura tuttora. Geremia d'altronde era uno scienziato ed accettava le implicazioni del culto solo per ampliare le sue conoscenze, ed essendo l'unico in grado di attivare il portale monolitico, era tenuto molto in considerazione dai Mi-Go e da Cob, almeno fino a quando hanno scoperto i suoi intenti sabotatori.

La cosa che interessa maggiormente Cob è il medaglione e per questo osserverà da subito molto bene gli investigatori e si informerà su chi è il "capofamiglia" per poi gentilmente offrirsi per togliergli il cappotto e porgerlo ad Abool che lo frugherà per bene.

La cuoca, **Pam Bradley**

FOR 8

COS 10

DES 7

TAG 16
INT 8
MAN 10
FAS 8
PF 13
Osservare 45%
Ascoltare 60%
Uso coltellaccio da cucina 40%

Donna di 55 anni, molto grassa e goffa nei movimenti, è muta perché priva della lingua. Passa le giornate in cucina o in giro per la casa a pulire; la presenza degli investigatori in casa la porterà ad impegnarsi molto nella pulizia per poter origliare ciò che dicono i nuovi venuti. Pam ha anche il compito di decapitare i cadaveri per fornire i cervelli ai Mi-Go o di prepararli per il processo di creazione degli zombie.

L' "uomo di fatica" tuttofare, **Abool Sunda**

FOR 17
COS 14
DES 8
TAG 10
INT 6
MAN 9
FAS 9
PF 12
Bonus al danno +1d4
Uso bastone, pala o zappa 35% infliggendo 1d8+1d4 pf

Abool è un negro di 40 anni, basso, tarchiato e più che robusto, di notte russa rumorosamente. Parla poco e male l'inglese, porta appesi al collo strani amuleti, che Cob dirà essere di origine africana ma che ad un occhio esperto appariranno di origine ben diversa e cioè cthuliana. Gli investigatori vedranno da vicino Sunda solo al loro arrivo nella casa, quando verrà loro presentato insieme alla cuoca da Cob, dopodiché per loro lui sarà solo un'ombra che si aggira indaffarata all'esterno della casa; in verità anche lui sarà ben attento ad osservare dalle finestre i movimenti degli ospiti.

Zombie, ciò che rimane del fedele Edwards

FOR 15
COS 16
DES 7
TAG 11
MAN 1
PF 13
Movimento 6
Bonus al danno +1d4
Perdita di SAN 1/1d6
Morso 30% infligge 1d3+1d4 pf
Mazza chiodata 20% infligge 1d4+1d4 pf

Il 22 Settembre 1862 il presidente unionista *Abramo Lincoln* dà una svolta alla guerra che oppone il SUD confederato al NORD unionista e che vede i sudisti in deciso vantaggio... con un solenne proclama "libera" tutti gli schiavi appartenenti agli Stati "ribelli" del SUD e modifica l'alto comando dell'esercito nordista, sostituendo i generali *McClennan* e *Burnside* con il più brillante e determinato Generale *Ulysse Grant*, quest'ultimo in pochi mesi di guerra riesce a ribaltare la situazione portando la bilancia militare nettamente a favore della fazione unionista del NORD....questo é quello che é successo, ma....

E ORA UN PO' DI VARIANTI DEADLANDS

1929 RED ROCK

Non stiamo ad occuparci dei motivi, trattandosi di cultisti con evidenti problemi mentali... il piano é semplice quanto diabolico, grazie alla possibilità di viaggiare indietro nel tempo, un gruppo di questi subdoli ed "instabili" individui organizza nella piccola città di Red Rock una "festa di benvenuto" al presidente unionista *Abramo Lincoln* .

Nei libri di Storia la cittadina di Red Rock, é citata unicamente come tappa "obbligata" del presidente Lincoln in viaggio da Denver a San Francisco, il treno presidenziale é costretto a fermarsi per un guasto, la città più vicina alla ferrovia (20 minuti a cavallo) é Red Rock quindi...

Il piano consiste nell'uccidere il presidente facendo quindi volgere definitivamente la guerra a favore dei confederati del SUD o in alternativa favorendo chi nel governo del NORD cerca un'occasione per imporre la firma di un trattato di pace con i secessionisti.

CITTADINA DI RED ROCK 1862 - Abitanti 890 -

Red Rock é un insediamento recente; quando circa tre anni fa sono stati scoperti giacimenti d'argento sulle colline intorno alla Red Rock Valley, a circa una settimana di cavallo da Salt Lake City, un folto gruppo di minatori si é insediato vicino all'unico corso d'acqua della zona il Big Sandy River, fondando la città .

Red Rock é un insediamento composto da una ventina di edifici di una certa rilevanza, allineati lungo due strade polverose che si incrociano perpendicolarmente; un buon numero di baracche sono situate nei dintorni, così come tende sparse nelle vicinanze delle tre miniere principali della zona da cui si estrae l'argento.

- CHIESA DI RED ROCK

Grande Edificio in legno con la facciata in pietra, sul tetto svetta un'alta croce in legno che sormonta la campana di bronzo; l'interno é molto modesto: una ventina di banchi in legno, qualche candelabro in ferro battuto e un altare ricavato da un grosso tronco d'albero costituiscono l'arredamento.

Reverendo NATHAN JHONSONN (39)

- EMPORIO DA SWENSON'

Piccolo edificio in legno con un'ampia tettoia per proteggere l'ingresso, l'insegna recita "da Swenson" e penzola evidente e colorata sulla strada di fronte. L'interno é stracolmo di ogni tipo di mercanzie, dagli aTtrezzi da minatore fino all'abbigliamento femminile passando per

sacchi di granaglie per animali armi da fuoco e qualsiasi cosa possa venire in mente.
EDWARD SWENSON (41), LAURA (36) moglie, DANIEL (8) CLARISSA (6) figli

- UFFICIO CONCESSIONI MINERARIE

Grande edificio in legno su due piani, funge da ufficio cittadino per le licenze minerarie di Red Rock; al piano terra si trova un grande ufficio arredato con un certo gusto, il secondo piano é adibito ad archivio, sul retro dell'edificio si trovano due stanze: una é una cucina e l'altra un bagno...

JOHN ROWEL (51) sindaco e direttore dell'ufficio, MARIE DIKINSON (44) segretaria

- BANCA DI RED ROCK - SALT LAKE NATIONAL BANK

Edificio in pietra su due piani: al piano terra un lungo bancone in legno con tre sportelli protetti da inferiate, accanto all'ingresso un paio di poltroncine in velluto rosso e un'ingombrante pendola in legno, dietro al bancone si trova l'ufficio del direttore arredato con una bella scrivania e un mobiletto con bottiglie di wisky per i clienti "importanti"; nel retro un ampio locale protetto da una cancellata in metallo con all'interno custodita la cassaforte.

Il secondo piano prevede un bagno e un paio di stanze addette ad archivio.

LEONARD TURNER (53) direttore, REGINALD DARSON (35) cassiere

- HOTEL KIRBY

L'edificio più grande della città, su tre piani costruito in legno e pietra, l'interno é ricco tappezzerie velluti che rendono l'ambiente decisamente "pesante", il piano terra é occupato dall'atrio dove si ricevono i clienti, una stanza per i pasti, due camere adibite a cucina e stanza da letto dei proprietari.

Il secondo piano é occupato dalle stanze; l'hotel può accogliere fino a venti clienti in camere singole e un paio di doppie.

IKE KIRBY (48) proprietario, CYNDIA KIRBY (38) moglie

- STALLE / MANISCALCO DA TILGHMANN

Le stalle sono gestite dal fabbro insieme al figlio, insieme gestiscono anche le stalle dove si possono ospitare cavalli e occasionalmente comprarne...il recinto contiene sempre almeno una decina di animali.

JOHN TILGHMAN (42) maniscalco, ADAM (18) figlio addetto alle stalle

- UFFICIO DELLO SCERIFFO

Edificio piccolo in legno, con un paio di avvisi di taglie appesi fuori dalla porta, le finestre sono con inferiate l'ufficio comprende un tavolo con quattro sedie una rastrelliera con tre fucili (due Winchester e uno Sharp di precisione a un colpo), il retro conta tre celle piuttosto malconce dove passano le nottate I cowboys che al saloon esagerano "troppo" con il whisky

RICHARD BURNS (48) sceriffo, DANIEL DAVIS (26) vice sceriffo

- HOTEL MC HARTY

Grande edificio in legno su due piani, meno lussuoso del 'Kirby ma altrettanto poco pulito, le stanze al secondo piano possono ospitare una quindicina di clienti, le stanze sono doppie.

NED MC HARTY (55) proprietario, JACOB (25) figlio, CLARETTE (19) cameriera

- SALOON O'CONNOR

Posto proprio di fronte all'hotel Kirby, é un edificio in legno su due piani, al piano terra c'è un ampio locale con una dozzina di tavoli il bancone copre l'intera parete ed é sormontato dalla balconata che porta alle camere al secondo piano.

Le camere vengono usate dalle ragazze del locale per "prestazioni particolari".... Sul lato opposto del bancone c'è una pianola suonata dal vecchio JACOB (77), si gioca pressoché solo a poker si beve whisky, birra e rhum.... Il locale é sempre aperto ma si riempie solitamente solo dopo le 18.

ISAAC O'CONNOR (52) proprietario, JULY (43) moglie, DEBBY, MOLLY, MATILDA, CARRIE, (da 21 a 38 anni) ragazze del locale.

- STUDIO DEL DOTTORE / PARRUCCHIERE

Lo studio del Dott. OLSEN é presso la sua abitazione, mentre la bottega del parrucchiere é in centro paese di fronte alla banca, il dottore si arrangia in quest'altra attività per arrotondare. Dott. ZACARIAS OLSEN (55)

- BOTTEGA DEL BECCHINO

Il becchino del paese é FRANK IPSON (72), lo si trova alla sua bottega durante il giorno il lavoro non manca data la vita dura del West e soprattutto i grilletti facili che si aggirano in zona.

- PRESIDENTE ABRAMO LINCOLN (60)

Un uomo dal grande carisma, vestito in maniera sobria ma elegante con vestiti scuri, porta lunghi basettoni e barba curata incute rispetto.... Ed é identificabile dal tipico cappello nero (tuba)...

- CONSIGLIERI DEL PRESIDENTE - DANIEL LEMLEY (50) HOWARD SIMPKINS (45)

- AGENTI PINKERTON - HENRY SUTTER (37), JACOB THOMSON (40) addetti alla sicurezza del presidente, l'agenzia Pinkerton é quello che ai giorni nostri verrebbe indicato come I servizi segreti.

PERCEZIONE 3d10 FORZA 3d8 VIGORE 4d6 DESTREZZA 2d12
RAPIDITA' 3d10 SPARARE 3d10

- SCORTA DELL'ESERCITO COLONNELLO LEONARD SPENCER (41)

Un uomo che ha dedicato la vita alla carriera militare, estremamente ligio al suo dovere, onorato del compito che gli spetta non lascia mai nulla al caso sempre molto cauto é al comando di 30 uomini del 33°cavalleria dell'Iowa. Mal sopporta la presenza degli agenti Pinkerton su cui non fa nessun affidamento dato che non sono ai suoi ordini .

PERCEZIONE 4d8 FORZA 3d10 VIGORE 1d12 DESTREZZA 3d8
RAPIDITA' 2d12 SPARARE 3d8

Sergente HUGHES (54),

PERCEZIONE 2d10 SPARARE 3d8

15 Uomini della scorta (da 20 a 35 anni)

PERCEZIONE 3d6 SPARARE 2d10

Gli uomini sono armati con fucili Winchester 44 a quindici colpi e pistole Colt 44 Army, inoltre data l'importanza del compito svolto la compagnia ha a disposizione una nuova arma, una mitragliatrice Gatling nuova di fabbrica montata per l'occasione su un carro coperto, questo apparirà come un normale trasporto rifornimenti, in caso di bisogno i due inservienti che stazionano nel retro faranno uso della sua eccezionale potenza di fuoco. (Velocità 1 CDT 3 Portata 20m Danni 3d8 Affidab. 19)

I... CATTIVI :

JHON WESLEY HARDIN (48) - detto "IL PRETE"

Uomo alto con capelli brizzolati, veste abiti eleganti e scuri non parla mai molto e in pochi possono vantare di essere sopravvissuti a una sparatoria nella quale era coinvolta la sua pistola.

L'aspetto é molto rispettabile porta un cappello nero a tesa larga, e indossa un cinturone doppio nel quale tiene sempre pronte all'uso due Colt Navy con manico d'avorio, le pistole hanno il mirino limato per renderle più rapide da estrarre.

Come Killer é spietato e estremamente efficiente, a lui devono la morte una cinquantina di persone,

ricercato in tutto il paese la taglia sulla sua testa ha raggiunto la considerevole cifra di 12.000\$ nel territorio unionista, spesso si accompagna con un gruppo irregolari confederati.

PERCEZIONE 3d10 FORZA 2d8 VIGORE 4d10 DESTREZZA 2d12

RAPIDITA' 5d10 SPARARE 4d12

- NINJO (41)

Capo della banda di irregolari confederati, é un grassone che non brilla per arguzia, ma compensa ampiamente con la presenza fisica e l'esperienza sul campo di battaglia.

Indossa un ampio poncho con disegni messicani, avvolto intorno al corpo da due bandoliere di munizioni per il suo fido Winchester 44 un fucile dal quale non si separa mai, neanche per dormire.

Tagli a su di lui 3.000 \$ in tutto il territorio unionista

PERCEZIONE 3d8 FORZA 2d12 VIGORE 4d10 DESTREZZA 3d8

RAPIDITA' 4d10 SPARARE 5d8

- WILDE (36) detto "IL GOBBO"

Biondo con occhi azzurri ma quasi deforme per la gobba che gli solca la schiena, cammina un po' incurvato ma nonostante le apparenza "fragili" é secondo in pericolosità solo al "Prete", questo perché é decisamente "psicopatico" e irascibile. Taglia 2.000 \$

- GRONGHI (40)

- SLIM (38)

- PACO (41)

- SANCHO PEREZ (33)
- BLOODY BILL (38)

CRONOLOGIA DEGLI EVENTI :

28/11/1929 - Ore 23.15 - Arrivo degli avventurieri a Red Rock

- I PG arrivano nella stanza 17 dell'Hotel McHarty, l'arrivo é alle 23.15 della sera la stanza é debolmente illuminata da una lampada a olio tenuta al minimo. Dopo un primo momento di disorientamento da far giocare, entrerà in scena Paul Bishop.... Consegna la borsa con i \$ aprendo la cassaforte della stanza e mostrando "il Seme" che vi é custodito.

28/11/1929 - Ore 23.40 - Incontro con la banda

- I PG incontrano "Il Prete", Chico e un paio di altri "ragazzi" consegnano la borsa con i soldi e saggiano per la prima volta la vista di questi "autentici" figli del West.

29/11/1929 - Ore 12.45- Arrivo del Presidente Lincoln e della scorta

- Il Presidente viaggia su una diligenza appositamente approntata insieme ai due consiglieri e agli agenti Pinkerton, segue un carro con i bagagli (e la Gatling!!!), la scorta é composta da una quindicina di uomini a cavallo comandati dal Colonnello Spencer. Lincoln prende alloggio all'Hotel Kirby e durante il pomeriggio non esce dalla sua stanza, dopo aver cenato sempre in camera decide di fare due passi seguito come un'ombra dagli agenti della Pinkerton.

29/11/1929 - Ore 17.45- Telegrafo da Pawnee Creek

- Lo Sceriffo riceve una comunicazione via telegrafo da Pawnee Creek, la banca locale é stata assaltata, accorre al galoppo (Pawnee Creek é distante 45minuti), naturalmente é un trucco con cui i confederati si vogliono togliere di mezzo uno scomodo ostacolo.

29/11/1929 - Ore 18.00 - Assalto al Kirby

- "Il Prete" e la sua banda assaltano il Kirby, dopo essersi sbarazzati in modo efficace e assolutamente silenzioso delle sentinelle lasciate intorno alla città, danno l'assalto all'Hotel... se i soldati NON si aspettano alcun attacco i confederati avranno facilmente la meglio sulle guardie all'esterno impadronendosi anche della Gatling (che però non utilizzeranno).

29/11/1929 - Ore 18.20 - IN TRAPPOLA

- Il Presidente verrà difeso dai soldati sopravvissuti (tra il quali naturalmente il Col. Spencer) e dai due agenti della Pinkerton, che si rintaneranno al secondo piano dell'edificio.

A seconda di come agiranno i PG le cose possono cambiare, se non ci sono interventi dall'esterno in meno di un'ora di combattimenti la banda del "Prete" avrà la meglio sulla scorta del Presidente che finirà appeso alla finestra dell'Hotel Kirby a penzolare con un cappio al collo e una pallottola nel cuore.

Una valida variante (nel caso in cui I PG siano un po' lenti ad agire) é quella di far fuggire i

due agenti della Pinkerton con il Presidente verso le miniere d'argento, dove si può inscenare un'ulteriore combattimento senza vie di fuga....all'interno delle gallerie.

29/11/1929 - Ore ?? - IL RITORNO

- In base a quanto si é stabilito nella parte precedente dell'avventura I PG saranno rispediti da dove e soprattutto da QUANDO sono venuti, in un "futuro" che a seconda degli eventi potrà essere MOLTO diverso da come se lo ricordavano....

Buon divertimento Amigos...!!!!