Occhi di serpente

Avventura in solitario per GUS Dark West
di Ferdinando Simonetti alias Rimmon alias Graine

Isaia 34:15

Là il serpente farà il suo nido, deporrà le sue uova,
le coverà e raccoglierà i suoi piccoli sotto di sé;
là si raccoglieranno gli avvoltoi, l'uno chiamando l'altro.

SOMMARIO

Presentazione del Modulo **3**
Cosa sono GUS e Dark West 3
Scheda del personaggio 3
Ringraziamenti 3
Introduzione per il Narratore **4**
Per chi e' adatta quest'avventura 4
Dove e quando... dell'avventura 4
Il lontano passato 4
Inizio Avventura **6**
Prologo 6
Conferimento dell'incarico 6
Il ranch di Mr. Weatherby 6
Il secondo piano e la stanza di Beth 7
PNG "accessori" 7
I luoghi dell'avventura 8
In citta' 9
Il luogo della consegna 9
L'esterno del Fucile del Diavolo 9
All'interno del Fucile del Diavolo 9
Verso la meta 9
Primo incontro col Serpente 9
Beth e la seconda tentazione 10
Jimmy la Donnola 10
Risalita dagli inferi 10
La terza tentazione 11
Il libero arbitrio e le sue conseguenze 11
Arriva Mr. Weatherby 12
Le conseguenze 12
Postfazione 12
Sviluppi futuri 13
Personaggi principali **14**
Doug Mc Brannagh 14
Jimmy la Donnola 14
Mr. Weatherby 14
Angel e Ramon 14
Beth 15

PRESENTAZIONE DEL MODULO

Cosa sono GUS e Dark West

L'avventura che state per leggere fa parte dell'ambientazione Dark West ideata sul sistema di regole GUS (Gdr Universale Sperimentale), un metodo per giocare di ruolo in modo semplice, veloce e gratuito, ideato da Gabriele Pellegrini alias TheKeeper.
Il Dark West fonde elementi tipici della tradizione western americana e spaghetti-western con elementi sovrannaturali, quali la magia indiana, il voodoo, i misteri delle civiltà precolombiane, le credenze popolari su streghe, diavoli e lupi mannari. Ne segue una fantastoria dai tratti cupi e grotteschi, dove il selvaggio ed epico west si intreccia con l'horror.
Potete trovare il tutto (ambientazione, regolamento e molto altro) a questo indirizzo http://run.to/icb.

e-mail di TheKeeper:
thekeeper31@yahoo.com

Scheda del personaggio

Dopo aver letto il manuale di base di GUS (due pagine, quindi nessuna tragedia), siete pronti a creare il vostro personaggio: per semplicità, come viene suggerito in GUS: Elenco dei tratti, il narratore può creare una sua lista personalizzata di tratti per aiutare i personaggi nella creazione dei personaggi. Ecco qui alcuni tratti che io consiglio (secondo il metodo 2):

Uso pistole
Uso fucili
Cavalcare
Riflessi (tratto difesa)
Freddezza/Forza di Volontà
Costituzione (tratto di energia vitale)
Guidare diligenze
Seguire tracce
Leggere/Scrivere (l'istruzione non é per tutti nel Dark West)
Addestrare animali
Convincere/Oratoria
Reputazione

Esistono anche altri innumerevoli tratti utili, che possono caratterizzare il personaggio. E' lasciato alla fantasia del giocatore e del narratore rendere questi tratti sulla propria scheda di gioco.

NOTA: Sul sito è possibile trovare una scheda del personaggio già pronta per il Dark West.

Ringraziamenti

Un ringraziamento particolare va al Nucleo (http://www.ilnucleo.org), che supporta da anni tutte le attività amatoriali inerenti ai giochi di ruolo.

INTRODUZIONE PER IL NARRATORE

Per chi e' adatta quest'avventura

L'avventura e' pensata per introdurre alle meccaniche di gioco (ed all'ambientazione a tinte fosche tipica del Dark West) un nuovo giocatore: e' stata pensata per un PG Cacciatore di Taglie, in questa presentazione ne verra' utilizzato uno di nome Doug Mc Brannagh, di padre bianco e madre indiana (entrambi defunti).

Dove e quando... dell'avventura

L'anno e' il 1871, l'immaginario paesello nei dintorni del quale e' ambientata la maggior parte dell'avventura (**Stampede**) e' a poche miglia dalla frontiera col Messico, in una zona desertica, nota col nome di "Piana dei Serpenti".
Una possibile descrizione e' riportata qui sotto...

Stampede... un paese sorto dal nulla quasi alla frontiera col Messico... deve la sua esistenza alla costante presenza d'acqua nei pozzi, mentre per almeno 50 miglia intorno non ve n'e' traccia: una vera manna per chi ha appena attraversato la Piana dei Serpenti, che si estende tutto intorno alla cittadina per centinaia di miglia quadrate...

Sorge all'incrocio di quelle che erano due piste, ora sono un po' piu' larghe e percorse da diligenze... una arriva da Nord e si interrompe appena entrati in paese, l'altra ricalca da lontano il confine messicano... ma comunque in territorio texano... poco fuori da Stampede, svolta bruscamente a Sud per poi costeggiare il Rio Grande in direzione Est.

Non c'e' granche' da vedere in citta'...

Un saloon abbastanza mal tenuto, con il grasso proprietario Jack O'Connor... un omone costantemente sudato, anche nelle peggiori giornate invernali.

Di fronte al saloon, la stazione di posta dove avviene il cambio dei cavalli per le diligenze che passano di li'... se ne occupa Dirty Harry, un negro alto alto, magro magro, assieme ad un numero variabile di ragazzini del paese...

L'ufficio dello Sceriffo... che ha addirittura un vice, anche se il paese contera' si e' no 29 anime... ha anche un paio di celle per gli eventuali ubriachi... poi si riconosce l'ufficio postale e telegrafico, esattamente di fronte.

Una piccolissima banca, in effetti il direttore e' anche l'unico impiegato, Frank Ducroix, un ometto viscido con la faccia da topo, che scruta tutti da dietro le mezze lenti... completa il quadro degli edifici "non residenziali", a fianco dell'ufficio dello sceriffo.

In questo bel posticino c'e' anche un dottore... Doc... tutti lo chiamano solo cosi', nessuno sa da dove venga o quale sia il suo vero nome... deve aver combinato qualcosa che cerca di dimenticare... e di solito ci riesce... ogni tanto, pero', si sveglia la mattina *ricordando* e provvede a spegnere questi ricordi sotto tutto il whiskey che riesce ad ingurgitare...

Il resto sono catapecchie (non vale proprio la pena di chiamarle "abitazioni"), occupate da gente che, evidentemente, non ha trovato di meglio da fare nella vita, e si e' andata ad infognare in questo posto dimenticato da Dio... ecco, vedete? Mi ero dimenticato la macellaia... Maud... una negra tanto grassa quanto Harry e' magro, che piu' o meno gestisce un negozio di generi alimentari e varie assieme a suo figlio, un ragazzetto con una spiccata attitudine a cacciarsi nei guai...

Il lontano passato

Mille anni prima, piu' o meno, un asteroide fiammeggiante si e' schiantato sulla superficie terrestre nei pressi del luogo dove, molto piu' tardi, sarebbe sorta la cittadina di Stampede... non prima di aver tranciato la cima di una collina aguzza... si e' conficcato in profondita' nel terreno, scavando un tunnel con le pareti vetrificate, praticamente rettilineo e lunghissimo...

Quando l'asteroide ha attraversato il cielo, gli Indiani della zona (con gli sciamani al

seguito) si sono recati al tunnel appena scavato, ed e' subito apparso loro evidente che li' in fondo si agitava qualcosa di malvagio... per cui sono stati sistemati i sigilli, e le pitture rituali, ed e' stata posizionata una grossa pietra davanti all'ingresso per maggior sicurezza.

I nativi americani che accorsero in zona identificarono lo spirito imprigionato nella roccia con Gnasky, figlio nato dall'incesto fra Unk (dea della rivalita') e Maka (personificazione della terra)... un demone pericolosamente seducente...

All'interno dell'asteroide sono imprigionati gli spiriti vitali di predatori alieni... che sono l'unica forma di vita predatrice/carnivora nella loro terra d'origine... popolato invece da una quantita' inverosimile di piccoli/medi/grossi erbivori... la presenza di un feroce predatore contribuisce a contenere il numero degli erbivori a quantita' "sostenibile" dal pianeta... e la natura estremamente bellicosa del predatore (lotte fino alla morte per le femmine o per qualunque altro motivo) contribuisce a tenere sempre "calmierato" il numero di esemplari di quest'ultima specie...

Ad un certo punto, la specie dominante del luogo d'origine dei nostri *amici*, molto intelligente ed evoluta "decide" che non vuole piu' vedere morti violente, e allora decide di "bandire" i predatori... da' loro la caccia, uno per uno... li rinchiude tutti in un asteroide, che poi viene sparato nel cosmo... ed e' finito in questo strano posto... sono 800 anni che e' li' e gli spiriti intrappolati non possono nemmeno uscire (tranne che per "interposto organismo vivente")... e' perfettamente normale che siano usciti un po' di testa, no?

L'influsso del *campo energetico* che e' tutto cio' che rimane dei predatori sugli umani e' quello di risvegliare una parte del cervello umano molto primitiva, donando una quasi sovrannaturale capacita' di percezione con sensi come l'odorato e l'udito, ma facendo anche in modo che il malcapitato sia guidato dalle emozioni piu' "primarie"... a seconda del carattere della persona colpita, l'effetto sulla psiche e' quello di farlo agire come predatore implacabile o come preda terrorizzata.

Jimmy la Donnola ha creduto di agire accortamente, sfruttando quelle che crede superstizioni dei selvaggi, nascondendo il suo 'pacco' in fondo al tunnel, ma ha sbagliato i suoi calcoli...

Beth (la ragazza rapita) e' stata posseduta da uno dei predatori, il piu' intraprendente, mentre Jimmy subisce solo una cattiva influenza da quelli che sono ancora intrappolati...

INIZIO AVVENTURA

Prologo

Beth e' stata rapita da *Jimmy la Donnola*, ed il riscatto e' stato fissato in 1000$.
Mr. Weatherby ha inviato *Angel*, con i soldi, nel luogo convenuto per lo scambio.
Sfortunatamente, sono gia' passati tre giorni e non ci sono notizie ne' di *Beth*, ne' di *Angel*...

Mr. Weatherby a questo punto e' disperato, e non appena sente che nel saloon cittadino si e' fermato un cacciatore di taglie, peraltro gia' abbastanza conosciuto nonostante la giovane eta', scende in strada e manda *Ramon* a contattarlo.

Ramon e' abbastanza preoccupato per la sorte del fratello, e non sara' particolarmente gentile nell'approccio con il PG cacciatore di taglie... a recuperare la situazione, prima che accada qualcosa di brutto, **deve** intervenire (sfruttando la sua caratteristica di *Autorita'*) *Mr. Weatherby* in persona.

Conferimento dell'incarico

Le spiegazioni di Mr. Weatherby sono brevi e concise, e la ricompensa offerta e' assai allettante per il cacciatore di taglie (che a questo punto ha circa 40$ in tasca).

"Jimmy la Donnola ha preso mia figlia... lei sa di chi sto parlando, giusto?"

Chiaramente, il PG **deve** saperlo...

"Ha stabilito il riscatto... mille dollari... per me non sono niente, ho accettato subito, cosi' ho mandato un mio uomo di completa fiducia con i soldi nel luogo indicato per la consegna... purtroppo, sono gia' passati tre giorni e non so piu' nulla, ne' di mia figlia, ne' di lui".

"Non credo proprio che Angel, il fratello di Ramon qui presente, abbia fatto qualcosa di avventato... lo conosco da quando era un bambino... temo che sia successo qualcosa di imprevisto e terribile".

Si accende la sigaretta.

"Ha completa carta bianca per riportarmi mia figlia... Beth... e' una ragazza dolce e delicata, non merita cio' che le e' successo... Le forniro' 2000 dollari, 1000 saranno per lei... porti a termine la transazione, ammazzi Jimmy, non mi importa come decidera' di agire".

"Per favore, signor McBrannagh, mi dica che accetta l'incarico e mi prometta che fara' del suo meglio per riportarmi la mia Beth" il signor Weatherby fissa negli occhi, con un'intensita' disperata, il cacciatore di taglie.

Il ranch di Mr. Weatherby

Qui riporto una descrizione di massima, l'importante e' che il PG si renda conto che ci vive una piccola ma prospera e felice comunita'... e che ben difficilmente si trovera' li' dentro qualcuno che abbia motivo di astio nei confronti di Mr. Weatherby o di sua figlia Beth.

Raggiungono la recinzione esterna della tenuta di Mr. Weatherby.

Si possono osservare, in lontananza, sparse sul terreno pianeggiante, alcune costruzioni che si innalzano fiere...

Ramon fa da cicerone a Doug, spiegandogli cio' che vede... "La casa piu' grande e' quella dove vive Mr. Weatherby, al piano terra c'e' il salone, al primo piano c'e' quella che era la stanza da letto padronale e lo studio, il secondo piano l'ha fatto costruire quando e' nata Beth, ed e' interamente riservato a lei... l'ha fatto arredare esattamente secondo i suoi desideri... la signora Jenny e' morta dando alla luce Beth... e lui ha fatto trasferire il pianoforte che era della signora al secondo piano, per quando la figlia sarebbe cresciuta abbastanza".

Doug si volta per un attimo e coglie qualcosa... l'ombra di una lacrima? negli occhi del messicano.

"Quella costruzione grande laggiu'" indica una solida casa a due piani, costruita per durare, non come le tipiche baracche in cui vengono di solito alloggiati i lavoranti "e' l'alloggio dei dipendenti scapoli".

"La casa laggiu', quasi finita, e' quella di mio fratello, io alloggio con gli altri 'ragazzi'" pausa, poi "In quell'altra casa, quella con le pareti bianche, abitano Fiore del Sonno e suo figlio Roccia Muschiosa".

Deve cogliere un vago sussulto di Doug **[NDR Doug, il mio PG d'esempio, e' mezzo indiano]**, perche' si volta e spiega: "Scusa, non puoi conoscerli... Fiore del Sonno e' la balia indiana... e suo figlio e' nato pochi giorni prima di Beth... per fortuna, visto che non ci sarebbe stato nessuno per dare il latte alla piccola... ti prego, quando parlerai con lei, di essere paziente... da quando Beth e' scomparsa, Fiore e' disperata, proprio come se avesse perso il suo vero figlio".

... altri indizi...

"Mr. Weatherby e' stato categorico, tutto nella stanza di Beth e' stato lasciato assolutamente come l'abbiamo trovato, per consentire a gente piu' esperta di noi in questo genere di indagini di compiere il proprio lavoro".

"Le ricerche sono state condotte da Mr. Weatherby, da me e mio fratello... anche se si deve a Roccia Muschiosa la scoperta del punto da dove il rapitore sorvegliava la casa, in attesa del momento adatto: su quella collinetta lassu' c'e' un tratto di prato circondato da cespugli abbastanza radi, ed il ragazzo ha notato erba schiacciata e resti di cibo in una posizione tale da poter vedere benissimo le finestre della camera di Beth, ed in generale tutta la facciata del lato Ovest; sembra che l'appostamento sia durato un po'...".

"Abbiamo trovato anche (ma queste ormai sono cancellate) tracce di qualcosa che e' stato trascinato dalla casa al punto piu' vicino della recinzione perimetrale... e tracce fresche di un carro... poi, al primo bivio, la strada da fangosa si fa dura e parecchio trafficata... non e' stato possibile seguirle oltre".

"Vuoi vedere la casa e la stanza? Ah, dimenticavo... nella stanza, nonostante la finestra rimasta aperta, si sentiva ancora un odore stranissimo... stordente..."

Il secondo piano e la stanza di Beth

Questa e' una descrizione di massima, serve a dare un'idea di una ragazzina, ancora per meta' dentro l'infanzia, **ma ormai entrata nell'ordine di idee di dover, un giorno, condurre l'attivita' di famiglia.**

Entrati in casa, Doug puo' notare una serie di ritratti di una giovane donna che assomiglia tantissimo alla ragazza ritratta nel medaglione... e come ci sia un netto contrasto fra l'arredamento, spartano e funzionale, del piano a cui dorme e lavora Mr. Weatherby e quello che si puo' trovare al secondo piano, il "regno" di Beth.

A parte i mobili, molto piu' curati nelle finiture, si possono trovare vasi di fiori freschi, soprammobili... in particolare la stanza da letto di Beth e' una specie di "nido delle favole"... un letto con cuscini dall'aria molto soffice, lenzuola di ottima qualita', colori tenui ovunque, bambole allineate su uno scaffale... ed un paio di cose che contrastano con l'aspetto "infantile" della camera: una sella da lavoro [di quelle col pomo molto pronunciato] su un piccolo cavalletto, dall'aria usata ma tenuta benissimo (a terra, li' vicino, c'e' un barattolo di grasso o qualcosa del genere) e, appeso ad una parete, un Winchester 44, anch'esso oliato alla perfezione [calibro .44, 15 colpi, 2d6 danno, modificatore +1].

Il letto sembra, effettivamente, essere stato teatro di una colluttazione... e c'e' qualcosa che non va anche nella disposizione dei mobili e della stufa a legna che e' piu' o meno a centro stanza... in pratica, Doug puo' notare che la stufa sembra essersi disassata leggermente rispetto alla sua canna fumaria, ed uno degli armadi e' leggermente scostato dal muro su un lato... su una delle zampe dell'armadio si notano segni che possono essere stati lasciati dallo strisciamento di una corda...

Spiegazione: la Donnola pesa 50 kg, non e' abbastanza forte per caricarsi sulle spalle un peso morto e scendere di nuovo per la grondaia... quindi ha usato la zampa dell'armadio e la stufa come carrucole improvvisate su cui far scorrere la corda, per ridurre lo sforzo necessario a calare il corpo inerte di Beth dalla finestra; se il PG osserva la finestra stessa, notera' segni di strisciamento della corda anche sul davanzale... nonche' segni di forzatura della stessa, all'esterno.

PNG "accessori"

Fiore del Sonno: una **bella** donna Cherokee, poco piu' che trentenne, era in viaggio, incinta, con il suo compagno quando sono stati sorpresi da una tormenta di neve... il suo

compagno Coyote Ululante e' precipitato in un crepaccio morendo sul colpo, lei e' stata trovata appesa al bordo dello stesso crepaccio da Mr. Weatherby e da Ramon che passavano di li' con una mandria: salvata, e' stata trasportata al ranch... si e' rivelata indispensabile dal momento che la madre di Beth e' morta di parto pochi giorni dopo la nascita del figlio che Fiore portava gia' in grembo, ed ha allattato entrambi... segni particolari: *un fiore di papavero sempre fra i capelli*.

Roccia Muschiosa: un ragazzo sedicenne, Cherokee purosangue, ben adattato alla vita nel ranch, non e' particolarmente propenso ad uscirne in quanto soffre i pregiudizi dei bianchi "esterni"... deve il suo nome ad una pietra che ha trovato chissa' dove quando aveva appena cominciato a gattonare, e che adesso porta al collo, forata, infilata in un laccio di cuoio.
Affezionatissimo a Beth, che considera sua sorella di latte, chiedera' con insistenza al PG di poter partire con lui alla ricerca della ragazza... se si passa un po' piu' di tempo con lui, si scoprira' che su quel praticello sopra descritto, tre primavere fa, i due ragazzi si sono baciati con reciproca soddisfazione... e comune imbarazzo, visto che entrambi si considerano come fratello e sorella... questi teneri incontri sono andati avanti (senza mai sconfinare) fino a quando Beth non e' stata rapita.

I luoghi dell'avventura

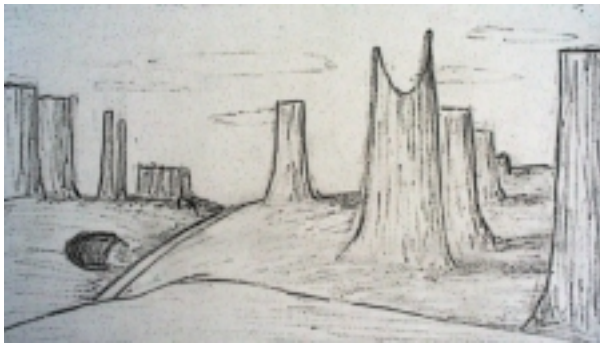
Il posto stabilito per la consegna del riscatto e' non molto distante dalla cittadina di Stampede, nei pressi di una zona desertica, un altopiano profondamente inciso da una serie intricatissima di canyon... insomma, il luogo ideale per rendere pressoche' impossibile un inseguimento di chi voglia far perdere le proprie tracce.

La cittadina ed il luogo delle consegna (chiamato il *Mirino del Diavolo* per la sua forma particolarissima) formano un triangolo pressoche' equilatero con una grotta perfettamente rettilinea, chiamata *Il Fucile del Diavolo*... nei pressi della grotta c'e' un fiumiciattolo, con acqua in abbondanza ma largo solo tre-quattro metri, e con un tratto quasi pianeggiante dove la velocita' della corrente e' molto bassa.

La cittadina e' piccola e sonnacchiosa, anche qui si puo' trovare un saloon scalcinato, un ufficio postale/telegrafico, una stazione di posta, una sottospecie di dottore (il PG lo notera' completamente ubriaco, con la testa infilata in un abbeveratoio).

La grotta, rettilinea, ha sezione pressoche' circolare ed una pendenza costante... nessuno sa quanto e' profonda, e gli Indiani della zona da tempo la evitano ritenendola un posto molto pericoloso... *Cattiva medicina in fondo alla Tana del Serpente di Fuoco*, dicono: il nome dato dai bianchi al cunicolo (*Fucile del Diavolo*) e' pero' entrato nell'uso comune... anche perche' la tribu' indiana che aveva dato il nome precedentemente citato e' scomparsa da tempo a causa di una pestilenza.

Sia la grotta che il luogo della consegna del riscatto sono stati formati da un asteroide caduto circa 800 anni prima, formato da metalli pesanti, che ha attraversato l'atmosfera con un'angolazione di circa 30 gradi, ed ha asportato di netto un pezzo della cima della collina (il *Mirino del Diavolo*) prima di infilarsi a folle velocita' negli strati superficiali del suolo di quelle parti, abbastanza morbido, ed ha scavato per centinaia di metri prima di arrestarsi contro uno strato di roccia molto piu' dura.
Ovviamente, questa storia non la sa nessuno... pero' tutti sanno, Indiani soprattutto, ma anche bianchi, della cattiva fama di quei posti.



Ecco una vista della zona del Mirino del Diavolo.. sulla sinistra, il Fucile del Diavolo: courtesy of Elena of Valhalla

In citta'

Se il PG chiede in giro, magari al telegrafista, ci si ricorda perfettamente che tre giorni prima e' comparso un tizio rispondente alla descrizione di Jimmy la Donnola, freddo e controllato come suo solito... ha inviato un telegramma a Mr. Weatherby nel quale descriveva il luogo della consegna, concludendo con:

pagamento alla consegna del pacco

Una scena madre colpira' il PG: una nera molto grassa e' disperata, e si attacca a quello che passa per sceriffo della cittadina, un mezzo citrullo (ed anche al PG quando scopre che e' un cacciatore di taglie) supplicandoli di ritrovare suo figlio che da due giorni manca da casa...

Glie l'avevo detto io, di non girare dalle parti di quella maledetta grotta! Lo sanno tutti che e' un posto pericoloso!

Bisogna che al PG sia perfettamente chiaro che questo **non** e' un comportamento che collima con il modus operandi tipico di Jimmy... lui e' piu' portato al "colpo e via" senza confronti diretti con eventuali disturbatori...

Il luogo della consegna

Si trova facilmente, visto che e' una collina aguzza con la cima scavata a forma di mirino... immaginate di asportare ad un cono la punta, usando un utensile cilindrico... vista di fronte, la cima della collina ha uno scavo tondeggiante... anche questo posto, tutti in paese sanno indicarlo al PG.
Qui il giocatore trova, riverso e mezzo mangiato (da animali?), il cadavere di Angel, almeno, si puo' ipotizzare che sia lui... ci sono due serie di impronte, una di Angel che arriva fin li', ed una lasciata da un paio di stivali diverso, che si dirige verso il cratere e poi se ne allontana... in direzione, approssimativamente, della miniera.
Non ci sono, se il PG cerca, tracce di animali.
La cosa strana e' che la sacca con i soldi e' ancora li', intatta, con i 1000$ dentro... a poca distanza dal corpo di Angel e dai resti di un fuocherello ormai spento da tempo (tre giorni, se il PG effettua con successo un tiro Sopravvivenza).

L'esterno del Fucile del Diavolo

Se il PG cerca per bene, ritrova le tracce di stivali, nonche' tracce di piedi (piccoli) nudi e tracce di lotta.

All'interno del Fucile del Diavolo

L'ingresso della grotta e' quasi completamente ostruito da una grossa pietra, se il PG cerca, si puo' notare che sembra sia stata spostata da poco, prima, evidentemente, era stata posizionata per bloccare completamente l'accesso.
Oltrepassato il pertugio, praticamente la luce del giorno scompare alla vista, senza torcia il PG e' praticamente cieco.
Subito dopo l'ingresso, il PG notera' che le pareti e la volta della grotta sono decorate con pitture rupestri di foggia indiana, che raffigurano guerrieri colti nell'atto di opporsi ad una specie di serpente di fuoco, che sembra salire dal fondo del tunnel... ci sono segni che indicano *pericolo* e *sigilli per bloccare gli spiriti maligni* tutt'intorno.

Verso la meta

Appena il PG oltrepassa la zona delle pitture rupestri, sara' preso alla sprovvista dall'influenza di un'entita' che e' intrappolata in fondo al tunnel... piu' avanti avra' la possibilita' di resistere mediante tiri Volonta', la prima volta no.

Primo incontro col Serpente

Da leggere (o parafrasare) al giocatore:

La testa ti gira per un attimo... quando riprendi l'equilibrio senti una voce, aspra, dura, prepotente, che ha ben poco di umano, direttamente nella tua testa:

C'E' CARNE LAGGIU' IN FONDO
NE PUOI SENTIRE L'ODORE
LA CARNE ORA E' TUA

E' necessario a questo punto un *check Volonta' (a piacere del narratore)*, se fallito il PG molla torcia ed arma e si precipita nel buio, guidato solo da odorato e tatto, se non fallisce gli rimane la presenza di spirito necessaria per non fare a meno di arma e fonte di luce...
Il PG si accorge che effettivamente, riesce a percepire distintamente l'odore di qualcosa laggiu' in fondo al tunnel... sente odore di sangue e di carne umana, anche se gli sembra impossibile, razionalmente... in ogni caso ne e' attratto irresistibilmente.

Beth e la seconda tentazione

Arrivato al termine del cunicolo, centinaia e centinaia di metri dopo, quindi praticamente a contatto con quello che resta del meteorite, al PG si presenta una scena terribile: trova sia Beth, accuratamente imbavagliata e strettamente legata (polsi, braccia, caviglie, ginocchia), con la faccia sporca di terra e rigata di lacrime, che e' solo in grado di farfugliare terrorizzata, con le pupille dilatate al punto che e' impossibile stabilire di che colore abbia gli occhi, e di fianco a lei quello che pochi giorni prima era un ragazzino di colore, ora ridotto ad ossa con ancora attaccati brandelli di carne sanguinolenta.
Questo ovviamente il PG lo vede solo se e' giunto fin li' con la torcia, altrimenti puo' solo sentire i lamenti soffocati e, toccando qua e la', puo' intuire la presenza di un secondo corpo.
Da leggere o parafrasare al giocatore:

Ancora una volta senti la voce nella tua testa, e' molto piu' insistente:

LA CARNE HA PAURA
HA PAURA DI TE, ADESSO
PERCEPISCI IL SUO TERRORE SULLA PELLE

A questo punto c'e' un attimo di tregua per il PG, per dargli il tempo di riordinare le idee (o di assalire Beth, se ha fallito il check sulla *Volonta'*)... dopodiche'...

Jimmy la Donnola

La voce!!! Stavolta allarmata!!!

UN RIVALE!!!
VUOLE PORTARTI VIA LA CARNE!!!
DISTRUGGILO!!!

... e subito la Donnola, ormai ridotto allo stato di predatore istintivo senza un barlume di coscienza umana, si scaglia sul PG cercando di morderlo, graffiarlo, strappargli gli occhi... quasi certamente la torcia cadra' a terra spegnendosi, ma la lotta continuera' senza problemi, in quanto entrambi i contendenti hanno ora i sensi *amplificati* dalle emanazioni dell'essere ancora imprigionato nell'asteroide, li' intensissime.

Durante la lotta far eseguire ancora al PG un check di *Volonta'*, riuscendoci uscira' dallo stato di trance animalesca nel quale e' precipitato e si ricordera', ad esempio, di avere un'arma da fuoco a disposizione o un coltello o qualcosa che lo condurra' finalmente a prevalere.

Risalita dagli inferi

Un'ipotesi per terrorizzare ulteriormente il PG durante la risalita del cunicolo e' la seguente:

Avanzi lungo il cunicolo, mentre la tua mente e' a tratti "visitata" dalla stessa Voce che sentivi fino a poco fa... "NON PORTARLA FUORI! FUORI CI SONO RIVALI! TI ATTACCHERANNO E TE LA PORTERANNO VIA!"... riesci comunque a controllarti, fino a quando...

Le pareti del tunnel si richiudono su di te, lasciando il posto ad una giungla di felci rosse e viola... molto alte, ma ti consentono ancora di vedere il cielo... del solito, confortevole, verde... e le tre lune sono di nuovo li' ad illuminare a giorno... "CASA"... questo pensiero, unito ad un devastante senso di nostalgia, si affaccia repentino alla tua mente... solo per esserne scacciato, subito dopo, da uno strillo di terrore di Beth che ti si aggrappa con la forza della disperazione... evidentemente, "anche lei" sta vedendo la stessa cosa... o peggio...

In qualche modo il PG si industriera' per portarsi dietro Beth, che si dibatte furiosamente, ed uscire all'esterno... dopodiche' si deve dedicare alla difficile operazione di liberarla da bavaglio e corde...

Innanzitutto gli occhi della ragazza hanno ancora le pupille ingrandite al massimo, non sembra esserci stata la normale reazione alla variazione di luminosita' fra l'interno del cunicolo (ricordiamolo, buio totale) e l'esterno (giornata limpida): questo si puo' spiegare sia con lo shock sia con la prolungata permanenza al buio piu' assoluto.

Se le viene tolto il bavaglio, Beth si limita ad ansimare ed emettere suoni senza senso agitando la testa convulsamente.

Per liberarla dalle corde sciogliendo i nodi, e' necessario riuscire in una prova di *Usare Corde* con difficolta' 15, se si fallisce, si e' costretti ad usare il coltello per tagliarle: questo provochera' un parossismo di terrore nella povera ragazza.

Se il PG le parla con calma, e magari le dice il suo nome, Beth si acquietera', almeno apparentemente.

Se le si liberano prima le gambe, la ragazza scattera' immediatamente, un po' incespicando e un po' correndo verso una roccia poco distante che le sembra offrire un riparo... viene raggiunta facilmente ma lotta con vigore.

Se le si liberano prima le braccia, cerchera' di raggiungere la roccia strisciando sulla pancia come una lucertola, finendo cosi' di fare a brandelli la camicia da notte che indossava da quando e' stata rapita... si prosegue come sopra.

La terza tentazione

Una volta raggiunta Beth e bloccatala a ridosso della roccia, leggere (o parafrasare) quanto segue al giocatore:

Ti sta accadendo qualcosa di strano... ti rendi conto che tenerla li', bloccata contro la roccia, in tuo potere, TI STA PIACENDO... e sembra proprio che ANCHE A LEI PIACCIA.

la ragazza s'immobilizza, si gira a guardarti...
"rrrrrrrRRRRR..."... "bello..."

con gli occhi trasfigurati da un desiderio senza freni, antico quanto il mondo, una lussuria che trova solo in se' stessa la sua ragione di esistenza... gli occhi del Serpente nel Giardino dell'Eden, che promettono qualsiasi cosa... in cambio di tutto... e tu sai, con un punto del tuo cervello alla base del collo, che gli stessi occhi li sta vedendo anche lei, ed il Serpente ha il tuo volto.

Qui il giocatore ha due scelte: puo' (tentare di) resistere alla tentazione (check di *Volonta'* contrapposto al *Fascino* (10) della ragazza, **piu' un modificatore per prova *Ardua, +4***) o lasciarsi andare ad essa, nel secondo caso (o dopo il fallimento della prova) si leggera' quanto segue:

La luna e' gia' alta nel cielo quando riapri gli occhi... sei riverso su di lei, con il cuore che batte all'impazzata ed il respiro affannoso... senti un dolore fortissimo appena sotto l'occhio sinistro, tasti e trovi uno squarcio sanguinante che arriva fino a meta' guancia... ti rendi conto, adesso, di sanguinare da almeno una dozzina di profondi graffi, sul volto, sulla schiena, sul collo, e di avere il labbro inferiore profondamente ferito.
Ti metti in ginocchio, allarmato... anche lei respira affannosamente, la camicia da notte che indossava e' sparsa, in brandelli, tutto attorno a voi... e' piena di lividi, sulle braccia, sulle spalle, sui fianchi, e soprattutto si notano attorno al collo i segni bluastri lasciati da dita forti... sanguina copiosamente [era vergine], ha la bocca sporca di sangue e nei suoi occhi non ha piu' la luce ferina che li illuminava prima che il mondo si spegnesse attorno a voi.

Il libero arbitrio e le sue conseguenze

Se il PG ha scelto di resistere alla tentazione, Beth ripiomba in uno stato quasi catatonico, a questo punto non resta che mandare a

chiamare Mr. Weatherby (e magari un dottore *vero*)...
Se NON ha (volente o nolente) resistito, a questo punto gli sorgono un po' di problemi (se non altro di coscienza, ma anche di ordine pratico).

Quelli di coscienza li puo' risolvere Beth stessa, in modo simile a questo...

Ti si avvicina... non l'hai neanche sentita, si muove in perfetto silenzio… ti si pone di fronte, ti appoggia le mani sulle spalle e ti guarda... "hai combattuto per me... ed hai vinto... cosa c'e' di sbagliato? E poi... chi muore ha sempre torto"… Noti che non ha aperto bocca, le parole che hai sentito si sono formate direttamente nella tua mente, e la Voce che hai sentito sembra una combinazione di quella del cunicolo e di quella che potrebbe avere una ragazzina…

Ti perdi nei suoi occhi e vedi…

Mani grandi e forti che ti sollevano delicatamente, e tu sei piccola e ridi e sei perfettamente al sicuro…
Mani delicate che ti accarezzano…
La prima volta su un cavallo... ma e' cosi' grande! Davvero saro' al sicuro li' sopra?
Le mandrie… le cavalcate in mezzo alle pianure…
La prima volta che hai sparato... era un bel barattolo, certo…
Un pianoforte, la musica ed altre persone che ti guardano, felici…
Roccia Muschiata, corse, risate... un prato…
Notte… Luna piena... un bacio... perche' e' cosi' bello ed e' cosi' sbagliato?
Un'altra notte... qualcosa sulla bocca... soffoco! No!
Prigionia, terribile prigionia... terrore...
Salvezza!

Sai, con assoluta certezza, che anche lei ha visto cio' che e' stata la tua vita fino a quel momento… e ne hai la conferma quando la Voce/Ragazza si fa di nuovo sentire, senza che lei debba muovere le labbra "**NomeDelPG... qualche accenno al suo background**... possiamo mantenere questo piccolo segreto... e dare tutta la colpa a questo perdente".

Poi, nuovamente, si accascia a terra... e' cosi' leggera che, anche a peso morto, riesci facilmente a sorreggerla alla vita con una sola mano…

In ogni caso Beth ormai si lascia docilmente condurre dove desidera il PG, ma fugge a precipizio terrorizzata in una direzione a caso, oppure, se trattenuta, cerca di nascondere la faccia nella camicia del PG, non appena vede qualcun altro.

Arriva Mr. Weatherby

Il padre di Beth e' comprensibilmente scosso per lo stato in cui e' stata ritrovata la figlia, e' arrivato a tempo di record trascinandosi dietro il medico di famiglia: la prima reazione di Beth sara' una fuga disperata, quando la si riesce a raggiungere ed a calmare lei inizia ad annusare suo padre, sembra cosi' riconoscerlo, e finalmente lo abbraccia...

Poi, Mr. Weatherby ha una reazione rabbiosa (abbastanza comprensibile) nei confronti del PG, magari per una perdita di tempo precedente in interrogatori del personale del ranch e...

LA CARNE E' INFURIATA
LA CARNE VUOLE UCCIDERTI

Il PG puo' trattenersi dall'assalire il padre di Beth con un check su *Volonta'*...

Le conseguenze

Probabilmente il PG lo scoprira' entrando nel primo saloon che trova sulla sua strada, con le tasche ben gonfie: la permanenza nel cunicolo, anche molto vicina all'entita' malefica, gli consente (gli effetti svaniranno progressivamente, col tempo) di *percepire* le emozioni **primarie** delle persone accanto a lui, non e' *lettura del pensiero*, e' *istinto animale*... e puo' indurre anche un *sovraccarico sensoriale* in posti affollati come, ad esempio, un saloon...

Postfazione

In realta' i comportamenti descritti sono piu' da "felino" che da "rettile", ma l'influenza della dottrina cristiana fa si' che il PG (se, naturalmente, e' cristiano) percepisca questa parte primitiva di lui come il **Serpente Tentatore**...

Sviluppi futuri

Il PG potra' cercare qualcuno che lo liberi da quella che sente come una maledizione, oppure voler dare una mano alla povera Beth... varie ed eventuali

PERSONAGGI PRINCIPALI

Doug Mc Brannagh

Cacciatore di taglie, armato con Remington a 2 canne segate (2d6+2d6 di danno, modificatore 0) e coltellaccio da scuoio (1d6+2, modificatore 0).

Energia vitale: 20

Fortuna:	6
Riflessi:	8
Robustezza:	10
Volontà / Coraggio:	8

Fucili:	9

Individuare/Cercare/Trovare	9
Nascondersi/Seminare/Cancellare tracce/Depistare	7
Percezione/Sesto Senso/Avvertire pericoli/Ascoltare	7
Raccogliere informazioni/Interrogare	8
Intimidire/Carisma/Doti di comando/Autorità	7
Seguire tracce/Pedinare	7

Jimmy la Donnola

Un metro e sessanta per cinquanta chili di fredda determinazione, capelli radi e rossastri, occhi grigi e freddi, specializzato in rapimenti di familiari di persone ricche e nella precisa valutazione dell'entita' del riscatto da richiedere, calibrata in modo tale da far ritenere preferibile pagare subito (e riavere indietro il familiare intatto) piuttosto che tirare a fregarlo (e ritrovare il figlio crocifisso): una sola persona, ad oggi, ha provato a tendergli un tranello... gli altri hanno imparato alla svelta **(taglia su di lui, vivo o morto, 2500$)**.

Energia vitale: 12

Fortuna:	6
Riflessi:	6
Robustezza:	6
Volontà / Coraggio:	8

Pistole	7
Atletica/Correre/Saltare/Arrampicarsi	7
Buone maniere/Convincere/Oratoria/Mentire	7
Individuare/Cercare/Trovare	7
Lazo/Uso corde	8
Muoversi silenziosamente/Furtivita'	8
Nascondersi/Seminare/Cancellare tracce/Depistare	9
Orientamento/Conoscenza Territorio	8
Perczione/Sesto Senso/Avvertire pericoli/Ascoltare	9
Raccogliere informazioni/Interrogare	7
Borseggiare/Scassinare	7
Falsificare/Camuffare	7
Intimidire/Carisma/Doti di comando/Autorità	10
Reputazione	6
Seguire tracce/Pedinare	7
Sopravvivenza	7

Mr. Weatherby

Ricco proprietario terriero gia' di una certa eta', governa i suoi uomini con pugno di ferro ma con senso di giustizia... ha ancora tutti i capelli, ormai bianchi, cosi' come bianchi sono i folti baffi a manubrio... stravede per la figlia Beth che e' praticamente identica a sua moglie morta di parto.

Energia vitale: 12

Fortuna:	6
Riflessi:	6
Robustezza:	6
Volontà / Coraggio:	8

Pistole	8

Buone maniere/Convincere/Oratoria/Mentire	9
Cavalcare/Guidare diligenze	7
Orientamento/Conoscenza Territorio	8
Raccogliere informazioni/Interrogare	7

Addestrare animali	7
Commercio/Contrattare	9
Conoscenze generali/Istruzione/Scienze	7
Intimidire/Carisma/Doti di comando/Autorità	10
Legge/Disciplina militare	7
Lingue (oltre alla propria) Francese, Messicano, Cherokee, Sioux	7
Medicina/Pronto soccorso	8
Sopravvivenza	7

Angel e Ramon

Angel (si pronuncia *Anghel*) e Ramon sono due fratelli gemelli messicani, fidati dipendenti di *Mr. Weatherby*, le statistiche non sono particolarmente importanti: il primo e' gia' morto prima dell'inizio dell'avventura vera e propria, il secondo viene incontrato dal PG solo all'inizio.

Beth

figlia di *Mr. Weatherby*, affezionatissima al padre, **e' cresciuta nel ranch ed ha imparato sia le buone maniere che si convengono ad una signorina di buona famiglia, sia le tipiche occupazioni di un ranchero, ivi compreso l'addestramento di animali e la conduzione degli affari**: una dolcissima sedicenne, capelli lunghi e neri, occhi verdi, esile come un giunco ma decisa, che un fato avverso ha condannato ad un crudele destino... o no? Le uniche statistiche che contano sono:

Energia vitale: 12

Fortuna	6
Riflessi	6
Robustezza	6
Volontà / Coraggio	6

Addestrare animali	7
Attitudini artistiche	8
Buone maniere/Convincere/Oratoria/Mentire	9
Cavalcare/Guidare diligenze	8
Commercio/Contrattare	8
Fascino/Sedurre	10
Conoscenze generali/Istruzione/Scienze	9
Fucili	8