

Una Notte di Halloween



Personaggi: Un fanatico dell'occulto vestito da Mago Merlino, la commessa di un negozio di scarpe truccata da vampira e un meccanico con il costume dell'Uomo Lupo.

Additional Credits

Creatore:
AngelusLaguna
Supervisore:
Klaus

Scopo: Uscire vivi dalla casa...possibilmente tutti interi.

Luoghi: Il Cimitero Stregato e la casa del custode.

Nemici: Zombie, una maledizione misteriosa.

Alleati: Una Vampira, il Fantasma del precedente proprietario, Daniel.

Prologo

I ragazzi stanno festeggiando la ricorrenza quando vedono un loro amico (Daniel), fidanzato della ragazza, che ultimamente ha raccontato di aver fatto brutti sogni, è diventato irascibile e ha iniziato a comportarsi in modo sempre più strano.

I nostri inconsapevoli eroi lo vedranno muoversi in fretta ma con difficoltà, inciampando e addirittura strisciando per terra nel tentativo di rimettersi in piedi senza fermarsi, con i vestiti tutti lacerati; sotto il loro sguardo incredulo, egli scavalcherà la recinzione del cimitero abbandonato con un salto impensabile e scomparirà nella nebbia.

Oltre al cimitero, nel complesso funerario sorge la casa del becchino, morto di infarto poche ore prima fa che nessuno ne sappia nulla; ora è un fantasma. La ragazza ha iniziato a sospettare che il ragazzo abbia un'altra, del tutto ignara di *cosa* stia capitando al suo ragazzo. Nemmeno gli altri si aspettano minimamente quello che sta per capitare a *loro*.

Inizio

Per iniziare, lasciate che i giocatori si calino nella parte mentre descrivete la festa. Fateli interagire tra loro per un tempo significativo: il substrato di normalità è quanto mai fondamentale per rendere più intenso l'impatto con il soprannaturale che spazzerà via le loro vecchie vite, per sempre.

"La luna è piena stanotte. La nottata è stranamente calda per le medie stagionali: forse per colpa dell'inquinamento e dell'effetto serra, hanno detto alla televisione, non era un Halloween così caldo dagli ultimi 168 anni. Tra le risate, le luci delle insegne, i bambini travestiti scortati dai genitori verso qualche festa nei giardini, c'è qualcosa che non va stanotte.

Siete vicino al cimitero abbandonato: mille storie e leggende si aggirano su quel luogo e sul giorno di Halloween. I bambini dicono che è infestato, che hanno paura ad andarci pervia dei "mostri" che lo abitano. Effettivamente, solo oggi riflettete come la zona sia abbandonata pur essendo ancora in buono stato. C'è una nebbia che pare venire da tale direzione... ma non solo: c'è Daniel! Il vostro amico Daniel sta correndo, zoppicando sarebbe più corretto dire, verso la nebbia come se fosse inseguito!"

A questo punto è probabile che i personaggi vorranno soccorrere Daniel o quantomeno cercare di seguirlo. Nel caso qualcuno cerchi di chiamarlo al cellulare, fategli capitare qualcosa di strano; un esempio: "la solita voce automatica afferma che "Il numero selezionato è inesistente", ma si zittisce di colpo prima della fine. Guardando il display, vedi che il cellulare si è spento senza alcuna ragione."

Il terrore va coltivato in modo quanto più sottile, questa dopotutto è la notte di streghe, fantasmi e quant'altro si nasconde nelle tenebre!

Alla fine la ragazza non potrà certo fare a meno di inseguire il suo amato...

"Addentrandovi nella nebbia la visuale diminuisce sempre di più finché, poco prima di non vedere a un palmo dal naso riuscite a scorgere Daniel. La sua figura è indistinta, ma lo sentite gridare come per uno sforzo intensissimo: si è arrampicato sul cancello distante da voi ancora 100 metri ed è saltato oltre, dritto nel cimitero."

Nel caso i giocatori facciano domande, non esitate a sottolineare che è assurdo come un cimitero sia rimasto abbandonato e che nessuno ne abbia preso cura, di come i loro personaggi siano passati spesso nella zona vicina e solo *oggi* abbiano iniziato a farci caso, dopo anni.

Il senso di paranoia dovrebbe di conseguenza, sino all'inizio della vera avventura.

Se i personaggi cercano di attirare l'attenzione di Daniel, lui non si girerà, come se non li avesse né visti né sentiti.

“Arrivati al cancello vedete che è vecchio e logoro; il muretto di recinzione è pieno di polvere e macchie di umidità. Un pesante catenaccio assicura la chiusura del cancello, che è alto circa due metri: scavalcarlo è un'impresa difficile vista l'umidità”.

Se i personaggi cercano un punto di accesso attorno al cancello o ispezionano il muro, un tiro di Prontezza + Autocontrollo oppure Prontezza + Investigare (entrambi penalizzati di 2 dadi per via della nebbia e della relativa oscurità della sera) mostrerà un punto dove il muro è franato ed è possibile entrare senza problemi all'interno (vedi pp. 45-46 di *Mondo di Tenebra* per le regole su questo genere di tiri).

Se invece cercano di scalare il cancello possono tirare Forza + Atletica (vedi pag. 67 di *Mondo di Tenebra*), ma con una penalità di -3 dovuta alla mancanza di strumenti adeguati e alla facilità con cui possono scivolare sul metallo umido.

Un'ultima possibilità è che il meccanico voglia tentare di scassinare la serratura con gli strumenti di lavoro che ha (provvidenzialmente!) dimenticato nella tuta. L'impresa è un'azione prolungata (vedi pp. 127-129 di *Mondo di Tenebra*) che richiede una serie di tiri in Destrezza + Criminalità; sono necessari 5 successi per portarla a termine, e ogni tiro rappresenta un turno – tre secondi – di lavoro.

Se i giocatori si perdono in discussioni che diventano monotone o fanno cadere la tensione, spaventateli con un fulmine accecante che cade dentro la villa, seguito da uno scroscio di pioggia improvvisa e un urlo disumano (in realtà l'urlo è dovuto a una

nuova mutazione di Daniel, spaventato al contempo dal fulmine ma tutto sommato in buona salute).

“Alla fine riuscite a entrare, e sul terreno zuppo notate le orme delle scarpe di Daniel... e subito dopo, i suoi pantaloni. Le orme si fanno sempre più confuse, come se avesse girato in tondo, e a un certo punto spariscono. Il tempo di guardarsi intorno vi è sufficiente a notare un'abitazione, probabilmente quella del custode, e il resto del cimitero, con le sue lapidi a forma di croce, la totale assenza di fiori...siete finiti in mezzo a una schiera di fredde lastre di marmo con incisi nome e date, circondati dalla luce della luna e da una nebbia avvolgente...”

Se per caso i personaggi si facessero prendere dal panico e volessero tornare indietro, avete diverse opzioni. Anzitutto, la nebbia farebbe confondere loro la direzione, e potreste farli tornare al punto di partenza un numero fisso di volte, imponendo anche la perdita di un punto Volontà a causa dello sconcerto (se conoscete *Maghi: Il Risveglio*, questo effetto equivale a un incantesimo di Spazio 5) o per simulare la resistenza dei personaggi a tali eventi, nel caso si mostrassero troppo “coraggiosi”.

Alternative valide è “staccare” dalla loro ambientazione e tornare al cancello, che magari si richiude da solo con un sonoro “Clang!”, o al muro di mattoni dove i mattoni si vedranno riformare come per magia. Badate bene a sottolineare la tecnica cinematografica: i giocatori sono consapevoli di quanto accade, *i loro personaggi no*. In tal modo, sottilmente, li scoraggerete dal voler tentare questa strada, e se anche lo facessero sarebbero costretti a giocare ancora di più la paura dell'impossibile che sta loro accadendo. Eventuali tentativi di scassinare (magari di nuovo) la serratura del cancello andrebbero permessi, causando però una serie di problemi via via sempre più improbabili, come una raffica di vento che faccia perdere la presa sugli arnesi o addirittura il fatto che si spezzino, o che gli ingranaggi diventino talmente duri da risultare impossibili da manipolare. Lasciateli tirare i dadi e non vergognatevi a lanciare

qualche dado dietro a un paravento, ridacchiando per un risultato che non ha alcun valore. Fare scena, in questo caso, pagherà!

Ci sono ora due possibili direzioni rimaste: esplorare il camposanto o ricercare nella casa qualche indizio di Daniel.

Nel caso i giocatori avessero la malsana idea di separarsi o comunque di cercare Daniel in mezzo al cimitero, potete usare questa strategia: lasciate che lo facciano e poi mettete all'inseguimento uno zombie che sembrerà in un primo momento Daniel. Tale evenienza è ottima soprattutto nel caso la ragazza sia sola: fatele sgranchire le gambe contro le teste degli Zombie che sbucano dalla nebbia (sì, proprio come in un remake de *L'Armata delle Tenebre!*).

Se ritenete che un personaggio possa avere la peggio in uno scontro diretto, non esitate a permettere che le sue urla possano attirare l'attenzione degli altri, oppure scoraggiateli sin dal principio facendo scendere la pioggia sempre più fitta (sottolineando come la nottata fosse calda e serena fino a pochi minuti prima) e mostrando che la porta di ingresso si sta aprendo, lasciando intravedere una luce. Se anche questo non è sufficiente, per ogni Zombie che mettono al tappeto fatene apparire altri due, mettendoli ben presto in inferiorità numerica.

Alla fine, l'unica speranza sembrerà essere la casa del custode.

Il "Mago Merlino" ha diritto, a ogni incontro con gli zombie, a fare un tiro di Intelligenza + Occulto (non dimenticatevi della sua specializzazione!) per ricordare che molto probabilmente *esiste* un particolare anatema che può distruggere facilmente gli zombie; tuttavia, egli non è in grado di determinare quale (la scelta dell'anatema è a discrezione del Narratore; le linee guida sono indicate a pag. 141 di *Mage: The Awakening*).

Gli altri personaggi possono fare il tiro, ma con una penalità di -3 dovuta alla mancanza dell'abilità.

"Finalmente entrate nella casa, al sicuro. L'abitazione in legno è povera e male arredata, le macchie di muffa sui muri sono evidenti e un odore sgradevole, come di

morte, proviene dalla stanza dove siete, che sembra essere una cucina. Ci sono un frigorifero, un lampadario, un fornello a gas e un grosso tavolo circolare con sopra una tovaglia color rosso tenue lunga sino al pavimento. Ci sono 3 sedie, disposte a triangolo, e un libro rilegato in pelle scura, posato su quello che sembra a prima vista un tagliere con accanto una scatola di cereali."

L'odore di morte che proviene dalla stanza è dovuto al cadavere, oramai quasi del tutto putrefatto e avvizzito, del guardiano, che è sotto il tavolo, nascosto dalla lunga tovaglia. Il frigorifero contiene solo una birra andata a male.

Se i personaggi guardano il libro da vicino, vedranno che è intitolato "Sacri Riti Romani", che contiene all'interno della sovraccoperta una monetina d'argento.

Il "mago" riconoscerà immediatamente questo libro come un testo riguardo gli spiriti e i metodi per allontanarli. La stanza ha come unica entrata e uscita la porta, che si chiuderà di scatto, anche se prima vi era qualcosa a bloccarla, incluso un eventuale personaggio che verrà sbalzato per terra. Fategli fare un tiro di Atletica + Destrezza, e in caso di qualche successo dategli che è riuscito a cadere in modo da evitare danni. Altrimenti, assegnateli un danno contundente.

Il Mago Merlino dovrebbe percepire qualcosa di strano, come un brivido lungo la schiena o la sensazione di un freddo innaturale, che dovrebbe metterlo in guardia sul fatto che "qualcosa" è lì con loro. Con un tiro di Prontezza + Occulto potrà capire che c'è effettivamente un fantasma nella stanza. Per imparare i riti è necessario un tiro di Intelligenza + Occulto.

La tavoletta è un quadrante per comunicare con gli spiriti.

"La porta si richiude di scatto e la luce si abbassa, permettendovi a malapena di vedervi a vicenda. La tavoletta si agita brevemente, poi tutto si ferma."

Il fantasma del custode sta cercando di comunicare con i personaggi, anche se probabilmente li sta spaventando. Eppure,

esso è la loro unica possibilità di uscire - in qualche modo - da quella maledetta casa.

Nel caso il "Merlino" tenti rapidamente un esorcismo, dimostrando sagacia e spirito di iniziativa, fate cadere la scatola di cereali e lasciate che i cereali mostrino la parola SALVIAMOCI. E fate scomparire, al primo tentativo, ogni altra manifestazione soprannaturale, a parte la porta bloccata. La parola dovrebbe suggerire qualcosa ai personaggi... al "Merlino" certamente, dietro suggerimento o meno, verrà in mente di usare la tavoletta per una seduta spiritica.

Per entrare in stato "ricettivo" chiedete a tutti di fare un tiro di Meditazione, con una penalità di -2, richiedendo a ciascuno un numero di successi pari a 5 - l' Autocontrollo del personaggio

Il mago del gruppo non avrà penalità, e dato il suo ammontare di dadi raggiungerà lo stato di trance molto più facilmente degli altri.

Una volta che tutti i personaggi saranno sprofondati nello stato meditativo, permettete l'uso della sua tavoletta Ouija e richiedete un tiro di Fermezza + Autocontrollo come lavoro di squadra (vedi pag. 134 di *Mondo di Tenebra*) : lo scopo è convogliare le energie e mantenere il contatto che permetterà al fantasma di comunicare con i tre vivi.

Il "maghetto" sarà da considerarsi il leader, e ogni successo aumenterà la sua riserva di dadi. Per ogni successo finale, permettete di fare una domanda allo spirito, alla quale risponderà con parole sintetiche, ma precise.

Anche se i personaggi lo ignorano, gli Zombie non possono entrare in casa per nessun motivo. Se uno zombie viene preso e gettato in casa, trascinato o altro, "muore" istantaneamente.

Seguono alcune domande che i giocatori potrebbero voler porre al fantasma, con alcuni suggerimenti per le relative risposte.

Chi sei? – Custode Morto.

Come usciamo da qui? – Spezzare maledizione rompete bastone.

Dov'è Daniel? – Vivo pericoloso <pausa> Rompete bastone salvate me <pausa> salvate impalata. <pausa> troverete lui

Come spezziamo la Maledizione? Salvate tutti <momento in cui fa una pausa> uscite porta <pausa> uscite cancello

Tutti chi? – Io <pausa> impalata <pausa> Daniel.

Dobbiamo esorcizzare la casa/il cimitero? – Rompete bastone prima di Daniel esorcismo poi lui verrà.

Come salviamo te, sei morto no?! – Seppellitemi <pausa> rompete bastone prima.

E gli Zombie? – Rompete bastone seppellite me dopo.

Come uccidere Zombie? – Casa uccide zombie.

Che facciamo con l'impalata? – Liberate corpo.

Dov'è l'impalata?- Cantina.

Dov'è il bastone? – Impalata prima <pausa> poi saprete.

Dov'è il tuo corpo, dove sei? – Sotto voi. (Questa domanda però, verrà risposta alla fine, dopo tutte le altre. Avvisate il "Merlino" che il fantasma risponderà dopo a questa domanda, facendo rispondere "DOPO" al fantasma)

Se alcune domande fatte dai giocatori sembrano inutili, fare sì che il fantasma non risponda, dando loro modo però di farne altre. Finita la conversazione, la porta si aprirà da sola. Ai personaggi la macabra scoperta del corpo.

"Seguendo le indicazioni del custode, uscite dalla stanza e vedete che le scale che portano al piano di sopra sono crollate senza speranza, mentre quelle inferiori sono avvolte nell'oscurità.

Le scale portano nella cantina: uno spazio privo di luce, angusto e spettrale. C'è una finestra che porta verso l'esterno, da cui penetra un vento freddo.

Nella stanza c'è appeso con una corda un sacco nero... ma sentite di nuovo di morte aleggiare. Con rapidità impensata gli Zombie hanno sfondato la finestra di legno ed entrano, uno dopo l'altro, muovendosi minacciosi verso di voi!"

È il momento di lottare: la maledizione che uccide gli zombie che si avventurano in casa

non vale per la cantina sotterranea. Il numero di zombie può variare a vostro piacere, ma fate sì che prediligano la ragazza come bersaglio, nel caso ella non abbia ancora combattuto. Se i personaggi aprono il sacco, vedranno una donna pallida trafitta al cuore da un paletto di legno. Nel momento in cui lo toglieranno essa si libererà, avventandosi contro gli zombie: se questi sono ancora "attivi" lotterà contro di essi, con furia selvaggia priva di ogni ragione. Se invece l'ambiente è "tranquillo" guarderà i tre con occhi famelici e le zanne snudate, per poi riprendere "normalità" poco dopo. La vampira crede che i personaggi siano Ghoul della sua congrega, l'Ordo Dracul, venuti per salvarla, pertanto sarà inizialmente ben disposta nei loro confronti.

Ogni reazione esasperata dei personaggi è permanente "intonata".

"Mhh... immagino di dovervi ringraziare miei cari... io sono Samantha. Immagino che siate venuti a salvarmi, e per questo vi devo ringraziare. Sono in debito con voi. Mi è apparso in torpore il custode, e mi ha spiegato che siete vittime quanto me della maledizione di questa casa. Non temete, non vi farò del male. Sarei un idiota a farlo, appena morti, diverreste subito zombie pronti ad attaccarmi. No, non credo proprio che sarò una cattiva ragazza irrispettosa. Deduco che sia tutto vero, quindi, quello che diceva il custode, non era un sogno della mia mente intorpidita. Il bastone...è il paletto che si è animato e mi ha trafitto. Non sono riuscita a spezzarlo, pensavo di usare la motosega che è nel garage...ma è molto rovinata. Se solo la potessi riparare...è magica questa schifezza e non so in che altro modo danneggiarla. Gli zombie e la maledizione vengono da lì. Accidenti al mio rivale per averla scatenata e avermi lasciata qui a languire...<digrigna le zanne> "

A questo punto, la vampira non ha alcuna intenzione di spiegare i misteri del vampirismo ai giovani. Li lascerà in vita, ma non vuole sapere nulla di altro: considera saldato il debito d'onore nei loro riguardi. Arrivare al garage significa uscire e affrontare un'altra ondata di zombie, stavolta però con

l'aiuto di Samantha (che non ha molta voglia di rimanere lì).

"Il garage è spartano, e soprattutto... non protetto dagli zombie! Stanno venendo ancora a frotte, questo è il momento che il meccanico tra voi dia il meglio di sé".

Riparare l'oggetto è un lavoro complesso che richiede 10 successi; un tiro rappresenta un turno. Una volta terminato basterà usare la motosega sul bastone e tutti gli zombie cadranno come stecchiti, polverizzandosi all'istante. Lasciate che i personaggi seppelliscano il corpo del custode, il rilascio del cui spirito verrà percepito dai personaggi come un sospiro spettrale a malapena intelligibile.

Senza la minaccia degli Zombie, l'esorcismo sarà semplice. La maledizione ha una forza di volontà pari a 5 (vedi pag. 213 di *Mondo di Tenebra* per le regole sugli esorcismi).

Con un tentativo di gruppo sarà presto risolta la questione e Daniel apparirà.

"Dalla nebbia che si dirada, un lupo dal pelo marrone ulula di dolore dirigendosi da voi.

Al collo ha ancora una spilla d'argento regalategli dalla fidanzata. È fatta di argento e gli si è conficcata provocandogli grande dolore."

Non è molto difficile: al momento in cui la spilla viene tolta, la pelle del mostro appare bruciata ed esso ulula di dolore colpendo violentemente al volto la fidanzata, uccidendola. Diventerà un mostro peloso, un uomo lupo alto 3 metri circa, evento che causerà il Lunatismo nei presenti ma non nel meccanico il quale... muterà a sua volta! Fateli lottare assieme, l'uno contro l'altro, mentre la vampira Abbraccia la ragazza in punto di morte. Intanto il mago, fuggendo a causa del Lunatismo, finirà in una bara che gli si chiuderà sopra e vivrà il suo Risveglio. Giocate a turno le seguenti scene e fate rinsavire i due mannari. Sarete pronti per "L'Epilogo".

Epilogo

"Il Mago, sì, ora è davvero un MAGO, esce dalla tomba... la ragazza si riprende, salvata in extremis con l'abbraccio da parte della

vampira, e i due mannari vedono le loro ferite ricucirsi da sole, rapidamente.

Daniel: Mi dispiace... io...ho creato un gran disastro... volevo cercare un posto dove potermi trasformare...sapevo che sarebbe successo, me lo sentivo dentro... non sapevo che la zona era maledetta... mi spiace...mi spiace tanto...< piange>"

Lasciate ai vostri giocatori il seguito. I loro costumi , con cui hanno interpretato un "ruolo" che li ha travolti e inghiottiti, sono ora una nuova vita che ha spazzato via quanto essi hanno mai conosciuto, per sempre. Quello che succederà dopo spetta solo a voi!

Schede dei Personaggi

Andrei Solomon

"Evvai, finalmente è arrivata la copia del *De Occulta Philosophia* !"

Sei sempre stato attratto dall'occulto, dalla stregoneria: sciamanesimo e wicca, ufologia e tutto quello che gli altri chiamano "stramberie".

Il tuo mondo è pieno di segreti personali, come gli amori, gli odi, le antipatie e la ricerca di una dimensione che dia significato alla tua vita.

Hai fatto sogni strani ultimamente, come di vedere una strana torre da lontano verso cui correvi senza mai raggiungere. Da sveglio pensi che sia una simbologia del Graal, una conquista che richiede tempo e dedizione per un elevamento spirituale, oppure un banale sogno con simbologia erotica: ultimamente con le ragazze non è che vada tanto bene, anzi non vada QUASI MAI bene.

Non è colpa tua, ma scappano. Scappano sempre. Appena parli un po' del tuo mondo, ecco che "Scusa mi sono ricordata di un impegno" oppure " Ma te l'ha mai detto nessuno quanto è affascinante? Guarda, ora devo andare ma non vedo l'ora di continuare la prossima volta!".

Le persone scappano da te, dalla tua passione che per gli altri è ossessione. Non sai nemmeno tu come è nata, ma è forte: ti tuffi nelle filosofie new age e nei testi

di alchimia medievale con lo stesso fervore. C'è qualcosa che si nasconde dietro tutto questo, forse un messaggio cifrato da parte di entità di un altro mondo...

Stanotte hai deciso di vestirti da Merlino, il mago saggio e potente della corte di re Artù. Forse nella notte delle streghe troverai un'ispirazione? Di certo vuoi divertirti con i tuoi amici!

Samantha Weelson

"Daniel, è la terza volta che ti chiamo: sono stanca di poterti sentire solo tramite sms e messaggi in segreteria. Non reggo più i tuoi modi di fare, DOBBIAMO vederci STASERA, intesi?! Mi sto preparando, ciao..."

Il Kung Fù è fenomenale per distendere i nervi, e di questi tempi sapersi difendere è importante per una ragazza: soprattutto per una ragazza *carina* come tu ti vedi. Sei un po' narcisista: la tua mania per gli specchi e i vestiti rasenta il patologico, sei una shopping-dipendente.

Ma che ci puoi fare? Tutti hanno un punto debole, e poi ti senti così bene dopo! Alla fine delle finite lavori, compri tutto – beh, quasi tutto - con i tuoi soldi e sei brava a scuola. Tra palestra, lavoro, studio, amici e un ragazzo avrai pur diritto a prenderti qualcosa di bello per te stessa, no?

A proposito di ragazzo, ma che accidenti combina?! Non lo vedi da una settimana, prima diceva che stava male, salta le lezioni, è evasivo al telefono e inventa mille scuse per non vederti... che diavolo si è messo in testa, un'altra!? Non sia mai! È il *tuo* ragazzo e nessuna smorfiosa al mondo potrà mai rubartelo, a costo di insegnarle da vicino le tue tecniche.

Stanotte gli hai dato l'ultimatum: DEVE farsi vedere, e si chiarirà tutto stanotte. Prima di questo periodo era un ragazzo molto dolce, anche romantico vecchio stile, con le poesie, i fiori, le passeggiate al parco con la luna piena... sono ricordi indimenticabili che non puoi gettare nel nulla, anche se magari l'ultima uscita, con quell'enorme cane randagio che lo morse al polpaccio, non era davvero "romantica".

Scott Barnabei

"Et Voilà, signori, un vero SPINTEROGENO, mmhhh. Eheh...capita la battuta? Ragazzi?...Ehi! Dove andate!? Non lasciatemi qui!"

In officina sei nel tuo elemento. Davvero eh, non c'è storia, nessun paragone, nessun confronto. Niente è meglio che mettere mano a un bel motore o sistemare una moto per le corse di tuo fratello. È una passione, quella per la meccanica. Stai risparmiando soldi per il college proprio per avanzare al meglio nei tuoi studi: vuoi diventare un meccanico da corsa, pronto con la tua tuta nei pit stop per far correre come proiettili i bolidi della F-1.

È una cosa di famiglia: siete meccanici da quattro generazioni ormai, e il rombo di un motore è meglio di Chopin per te. E poi, diciamocelo, le macchine hanno un'anima, un mondo tutto loro. Chi ha detto che il contatto con la natura è in verdi prati e colline ridenti? Le meccaniche ti fa sentire parte di qualcosa, anche se nemmeno tu sai dire che *cosa*. Truccare un motore è un'opera d'arte, l'astuzia che si imprime nella materia. Hai sempre avuto questo entusiasmo, ma ora è diverso: senti proprio un ruggito che ti sale dentro... tuo padre è *orgoglioso* di te, è sempre stato fissato con le tradizioni di famiglia e il tuo fervore lo galvanizza come nient'altro. Le ragazze invece... ci stai dedicando meno tempo ultimamente. Di solito è normale durante un periodo di esami e messa a punto di tante macchine in officina, ma stavolta non è così: è Halloween, eppure ti senti pieno di energia... non ti senti male, ma diavolo, sei un fascio di nervi. Dove hai messo il costume da uomo lupo?! Te lo ha regalato l'anno scorso tua nonna materna: è sempre stata strana, sempre distante, per i fatti suoi, e con la fastidiosa mania di annusarti ad ogni pranzo domenicale. A volte pensi che sia un po' "matta" anche se non puoi negare che porta davvero bene i suoi settantenni. Vita sana, all'aria aperta, esercizio e una dieta equilibrata. Sembra avere l'età di tua madre! Chissà perché mamma non ti ha mai parlato granché della nonna, anche se si vogliono

bene.

In ogni caso, stanotte come mai senti che è quello l'abito giusto per te.

Scheda degli Zombie

Per una trattazione più dettagliata degli zombie, vedi pag. 141 di *Mage: The Awakening*.

Prestanza 3

Accuratezza 2

Resistenza 2

Taglia 5

Salute 6. Ogni danno che subiscono è raddoppiato: due danni contundenti valgono come quattro.

Difesa 1

Velocità 1

Iniziativa 1

Riserva di dadi per l'attacco: 5 dadi. Gli zombie infliggono danni contundenti.

Informazioni Aggiuntive

Descrizione: Avventura per 3 personaggi nel Mondo di Tenebra.

Versione: 1.0

Ultimo aggiornamento: 10/04/2007