

RBB presenta



**Torneo GDR
Trail of Cthulhu**

SEMPER FIDELIS

**Chivasso
12/13 e 19/20 Ottobre 2013**

www.revelshblindbeholders.net





Crediti e Sommario

SEMPER FIDELIS

Avventura ufficiale del XIV° Torneo di gioco di ruolo
dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders.

Valevole come tappa del Campionato CGDR 2013

CREDITI

Ideazione e Sviluppo (in ordine alfabetico):

Alessandro "Nardone" Adamo - Marco "Arad" Femia
Barbara "Winry" Fregona - Federica "Canc" Marelli - Federico "Aza" Veggian

Approvvigionamento premi:

Diego "Galahad" Barbera - Marco "Mark" Colla.

Gestione Allegati:

Diego "Galahad" Barbera

Grafica e Impaginazione:

Luca "Elfoscuro" Riccio

Schede tecniche:

Andrea M.A. "Szass Tam" Barbera - Sara "Sif" Borella

Locandina e Disegni:

Diego "Galahad" Barbera - Marco "Tex" Tessiore

Logistica di torneo

Revelsh Blind Beholders

Revisione

Sara "Sif" Borella - Federica "Canc" Marelli - Clara "Leanan" Vironda

Video introduttivo:

Alessandro "Nardone" Adamo

Master:

Alessandro "Nardone" Adamo - Andrea M.A. "Szass Tam" Barbera - Alessandro "Alone" Bena - Beppe "Caino" Benenati - Sara "Sif" Borella - Cristiano "Dissidio" Carulli - Marco "Mark" Colla - Andrea "Endriu" De Fazio - Marco "Arad" Femia - Barbara "Winry" Fregona - Elisa "Turingwethil" Gallinatto - Gianmarco "Dj" Gaviglio - Marco "Pardo" Giardino - Giuseppe "Android" Giudice - Federica "Canc" Marelli - Renato "Milo Greenbottle" Mauro - Roberto "Random" Pozzati - Luca "Elfoscuro" Riccio - Davide "Ravakain" Rospi - Federico "Aza" Veggian - Gabriele "Wolf" Vissio - "Vikk".



Crediti e Sommario

Playtester:

Andrea M.A. “Szass Tam” Barbera - Diego “Galahad” Barbera - Alessandro “Alone” Bena - Beppe “Caino” Benenati - Sara “Sif” Borella - Cristiano “Dissidio” Carulli - Marco “Mark” Colla - Andrea “Endriu” De Fazio - Dino “Shardan” Destefano - Elisa “Turingwethil” Gallinatto - Gianmarco “Dj” Gaviglio - Giuseppe “Android” Giudice - Renato “Milo Greenbottle” Mauro - Daniele “Cadfael” Milanese - Sara “Kira” Monfardini - Roberto “Random” Pozzati - Luca “Elfoscuro” Riccio - Davide “Ravakain” Rospi - Clara “Leannan” Vironda - Gabriele “Wolf” Vissio

Ringraziamo inoltre:

Il Comune di Chivasso, nella persona dell’Assessore alla cultura Mazzoli Giulia.

L’Istituto Professionale di Stato per i Servizi Alberghieri e della Ristorazione “ C. Ubertini” di Chivasso, nelle persone del preside e del vicepresidente che quest’anno ci hanno concesso l’utilizzo dell’istituto per ospitare la manifestazione.

Giochi Uniti per aver fornito i premi del torneo.

La Gilda del Grifone per averci permesso l’utilizzo dei locali dell’associazione e per la collaborazione nella masterizzazione.

Ringraziamo inoltre tutti coloro che, pur non essendo stati citati nei punti precedenti hanno, a diverso titolo, contribuito alla riuscita dell’evento.



SOMMARIO

1. Introduzione per i master.....	3
1.1. Ordine di lettura consigliato	3
1.1.1. <i>Introduzione per i giocatori</i>	3
1.2. Ambientazione	3
1.2.1. <i>La Guerra del Vietnam (panoramica generale)</i>	4
1.2.2. <i>La guerra del Vietnam dal 1954 al 1964</i>	4
1.2.3. <i>La guerra del Vietnam dal 1965 al 1969</i>	4
1.2.4. <i>La guerra e le vittime</i>	5
1.2.5. <i>Il clima</i>	5
1.3. Il Sistema di Gioco.....	5
1.3.1. <i>Abilita' Investigative</i>	6
1.3.2. <i>Spesa di punti abilita'</i>	6
1.3.3. <i>Abilita' Generiche</i>	7
1.3.4. <i>Sanita' mentale</i>	7
1.3.5. <i>Equilibrio Psicico</i>	7
1.3.6. <i>Altre caratteristiche della scheda</i>	8
1.3.7. <i>Il combattimento</i>	9
1.3.8. <i>Home Rule RBB: la Stamina</i>	9
1.4. Gli avvenimenti che precedono l'avventura.....	10
1.4.1. <i>Dal 1939 al 1945</i>	10
1.4.2. <i>Eisenhower Presidente</i>	10
1.4.3. <i>Il progetto A.T.G.</i>	10
1.4.4. <i>Escalation</i>	10
1.4.5. <i>La conferenza di Malta</i>	11
1.4.6. <i>Le caviglie inconsapevoli</i>	11
1.4.7. <i>Particolarita' del trattamento</i>	11
1.4.8. <i>Nota sul Rituale</i>	12
1.4.9. <i>Il coinvolgimento dei PG</i>	12
1.5. Soluzione dei personaggi.....	12
1.5.1. <i>Lance Hartley</i>	12
1.5.2. <i>Billy Joe Braxton</i>	13
1.5.3. <i>Christopher (Chris) Donald Williams</i>	14
1.5.4. <i>David Meishel Lezinsky</i>	15
1.6. Avventura in breve.....	16
1.6.1. <i>Il risveglio nel bunker</i>	16
1.6.2. <i>In esterno (arrivo della jeep)</i>	16
1.6.3. <i>Verso Moc Hoa (la giungla)</i>	17



Crediti e Sommario

1.6.4.	<i>Verso Tuyen Nhon (la battaglia)</i>	17
1.6.5.	<i>La base di Moc Hoa</i>	17
1.6.6.	<i>La città diroccata di Tra Cu</i>	19
1.6.7.	<i>Conclusione</i>	20
1.7.	<i>Note per i master</i>	20
1.7.1.	<i>Leggere le parti lette: descrizioni e dialoghi</i>	20
1.7.2.	<i>I punti Stamina</i>	21
1.7.3.	<i>Breve Vademecum del saluto militare</i>	21
1.7.4.	<i>Tabelle</i>	21
1.7.5.	<i>La vita dei soldati in Vietnam</i>	22
1.7.6.	<i>Tecniche di guerriglia dei viet cong</i>	22
1.7.7.	<i>Il tempo atmosferico</i>	23
1.7.8.	<i>Resa ambientazione (consigli)</i>	23
1.7.9.	<i>Domande di ignoranza sul proprio background o sulla propria scheda tecnica</i>	23
1.7.10.	<i>Domande al master e FAQ</i>	24
1.7.11.	<i>Varie</i>	24
1.7.12.	<i>Preparazione al gioco</i>	25
2.	Scene parte I	26
2.1.	<i>Il Risveglio nel Bunker</i>	26
2.1.1.	<i>Generalità</i>	26
2.1.2.	<i>Informazioni di questa scena</i>	26
2.1.3.	<i>Note necessarie per gestire la scena</i>	27
2.1.4.	<i>Inizio dell'avventura per Lance e Billy Joe</i>	27
2.1.5.	<i>Inizio dell'avventura per Chris e David</i>	28
2.1.6.	<i>Corridoio</i>	29
2.1.7.	<i>Sala Radio</i>	30
2.1.8.	<i>Ufficio di Murphy</i>	31
2.1.9.	<i>Sala di Comando</i>	32
2.1.10.	<i>Le altre stanze</i>	33
2.2.	<i>Uscire dal bunker</i>	34
2.3.	<i>All'esterno del Bunker</i>	34
2.3.1.	<i>Generalità</i>	34
2.3.2.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	34
2.3.3.	<i>Note necessarie per gestire la scena</i>	35
2.3.4.	<i>Conoscenze standard dei png fuori dal bunker di Kinh Quonh Ii</i>	35
2.4.	<i>Esterno del bunker</i>	35
2.5.	<i>A piedi verso Moc Hoa</i>	38
2.5.1.	<i>Generalità</i>	38
2.5.2.	<i>Perché i PG possono arrivare qui</i>	38
2.5.3.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	38



2.6.	Il villaggio di Tuyen Nhon	40
2.6.1.	<i>Generalita'</i>	40
2.6.2.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	41
2.6.3.	<i>Note necessarie per gestire la scena</i>	41
3.	Scene Parte II	44
3.1.	La base militare di Moc Hoa.....	44
3.1.1.	<i>Generalita'</i>	44
3.1.2.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	44
3.1.3.	<i>Note necessarie per gestire la scena</i>	44
3.1.4.	<i>Vita e abitudini della base militare</i>	45
3.1.5.	<i>Conoscenze standard dei png nella base di moc hoa</i>	46
3.1.6.	<i>L'arrivo alla base</i>	47
3.1.7.	<i>Gli uffici del Comando</i>	48
3.1.8.	<i>La furberia</i>	49
3.1.9.	<i>L'ospedale militare</i>	50
3.1.10.	<i>L'ufficio di Kane</i>	54
3.1.11.	<i>La redazione del giornale</i>	56
3.1.12.	<i>Lo spaccio militare</i>	57
3.1.13.	<i>I dormitori</i>	58
3.1.14.	<i>La morte del capitano Murphy</i>	60
3.1.15.	<i>Lasciare la base</i>	61
4.	Scene parte III	64
4.1.	Laboratorio segreto di Tra Cu.....	64
4.1.1.	<i>La base di Tra Cu</i>	64
4.1.2.	<i>Generalita'</i>	64
4.1.3.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	65
4.1.4.	<i>Conoscenze standard PNG della base di Tra Cu</i>	65
4.1.5.	<i>La base</i>	65
4.1.6.	<i>Il laboratorio</i>	66
4.1.7.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	67
4.1.8.	<i>L'ufficio</i>	68
4.1.9.	<i>A colloquio con Kane</i>	70
4.1.10.	<i>Scontro con Gol-Goroth.</i>	72
4.1.11.	<i>Informazioni chiave di questa scena</i>	72
4.1.12.	<i>Arrivo a Tra Cu a piedi</i>	73
4.1.13.	<i>Troppo tardi!</i>	74
4.1.14.	<i>La vittoria di Kane</i>	74
5.	Finali	77
5.1.	I tre Finali.....	77
5.1.1.	<i>Finale Stelle e Strisce</i>	77



Crediti e Sommario

5.1.2.	<i>Finale Gol-Goroth</i>	78
5.1.3.	<i>Finale Rambo</i>	79
6.	Appendice 1: note di cultura militare	81
6.1.	Il corpo dei marines: storia e regole	81
6.2.	Breve storia del corpo.....	82
6.3.	Diventare un marine	82
6.4.	Il credo del fuciliere.....	83
6.5.	Gergo dei marines	84
6.6.	Armi utilizzate durante la guerra.....	86
6.7.	Cibi acquistabili allo spaccio	86
6.8.	Le droghe.....	87
7.	Appendice 2: abilita' tecniche	88
7.1.	Le Abilita' Investigative.....	88
7.2.	Le Abilita' Generiche.....	89
8.	Appendice 3: flashback	90
8.1.	I primi flashback.....	90
8.2.	I Flashback notturni.....	91
9.	Appendice 4: Tabella generica dei nomi	93
10.	Appendice 5: elenco degli allegati	94
10.1.	Allegati.....	95
10.2.	Note.....	97
10.3.	Materiali Iniziali	98
10.4.	Planimetrie.....	99



INDICE DELLE TABELLE

<i>Tabella 1: Tempistiche medie degli spostamenti a piedi ore/km.....</i>	<i>22</i>
<i>Tabella 2: Tempistiche medie degli spostamenti in automobile ore/km.</i>	<i>22</i>
<i>Tabella 3: Tempistiche dell'avventura.....</i>	<i>25</i>
<i>Tabella 4: Conoscenze standard convoglio Iron Fist.....</i>	<i>35</i>
<i>Tabella 5: Conoscenze standard PNG base di Moc Hoa.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabella 6: Conoscenze standard PNG base di Tra Cu.....</i>	<i>65</i>
<i>Tabella 7: Gergo utilizzato durante la Guerra del Vietnam dai soldati.....</i>	<i>84</i>
<i>Tabella 8: Armi utilizzate durante la Guerra del Vietnam dai soldati.....</i>	<i>86</i>
<i>Tabella 9: Generi acquistabili allo spaccio.....</i>	<i>87</i>
<i>Tabella 10: Droghe acquistabili dallo spacciatore.....</i>	<i>87</i>
<i>Tabella 11: Riepilogo delle abilità investigative di ogni PG.....</i>	<i>88</i>
<i>Tabella 12: Riepilogo delle abilità generiche di ogni PG.....</i>	<i>89</i>
<i>Tabella 13: Elenco nomi generici di americani e vietnamiti.....</i>	<i>93</i>
<i>Tabella 14: Elenco degli allegati (con grafica).....</i>	<i>95</i>
<i>Tabella 15: Elenco delle note.....</i>	<i>97</i>
<i>Tabella 16: Elenco degli iniziali.....</i>	<i>98</i>
<i>Tabella 17: Elenco delle planimetrie.....</i>	<i>99</i>

Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento.

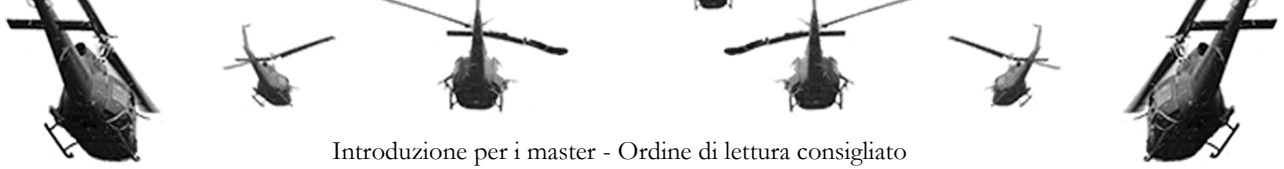
Copyright © 2013 associazione culturale Revelsh Blind Beholders (<http://www.revelshblindbeholders.net>)

Ogni riferimento a persone o fatti realmente esistenti è puramente casuale.





Crediti e Sommario



Introduzione per i master - Ordine di lettura consigliato

*"Semper Fidelis".
Una volta Marine, Marine per sempre.*

ROOSTER

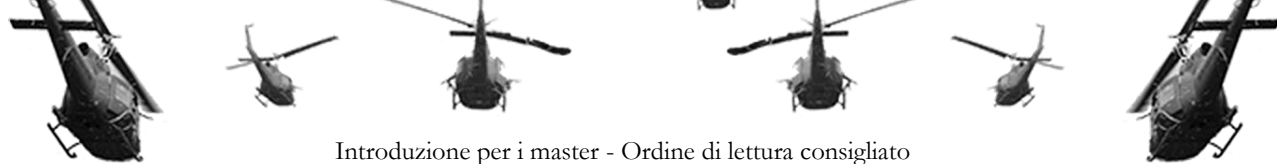
Ain't Found A Way To
Kill Me Yet
Eyes Burn With Stinging
Sweat
Seems Every Path Leads Me To
Nowhere
Wife And Kids And Household Pet
Army Green Was No Safe Bet
The Bullets Scream To Me From Somewhere

Here They Come To Snuff The Rooster
Yeah Here Come The Rooster
You Know He Ain't Gonna Die

Walkin' Tall Machine Gun Man
They Spit On Me In My Homeland
Gloria Sent Me Pictures
Of My Boy
Got My Pills 'Gainst
Mosquito Death
My Buddy's Breathin'
His Dyin' Breath
Oh God Please Won't You Help
Me Make It Through

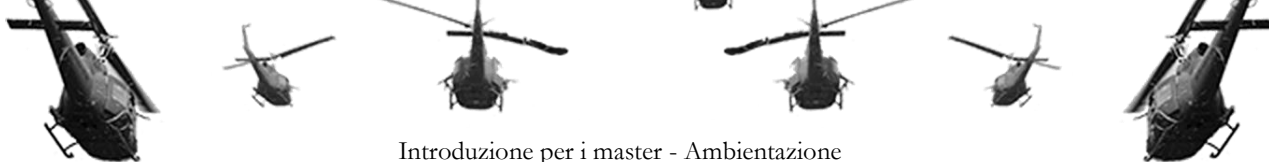
Alice in Chains





Introduzione per i master - Ordine di lettura consigliato





1. INTRODUZIONE PER I MASTER

1.1. ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo a tutti i master che si avvicinano a *Semper Fidelis* di cominciare la lettura, in primo luogo, dall'introduzione destinata ai giocatori. Verrà infine indicato quando dedicarsi alla lettura del prologo e dei background dei personaggi.

1.1.1. INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Il documento è destinato ai giocatori, che avranno la possibilità di studiarlo prima dell'inizio dell'avventura. Lo scopo è di fornire le informazioni di base senza le quali sarebbe difficile immedesimarsi nel Vietnam di fine anni Sessanta e nel ruolo di marines. L'intento è di dare un'infarinatura generale in merito al clima sociale e politico che governava quegli anni.

Attraverso le parole di un giornalista televisivo il documento mostra i diversi avvenimenti che hanno caratterizzato il mondo americano negli anni '60: dai cosiddetti "hippies" all'emancipazione femminile; dai movimenti contro la guerra nati nelle università americane agli arruolamenti spontanei. Il servizio si trasforma successivamente in un piccolo resoconto sulla vita militare delle giovani reclute in Vietnam, mettendo l'accento sulle condizioni di vita degli americani impegnati in Vietnam.

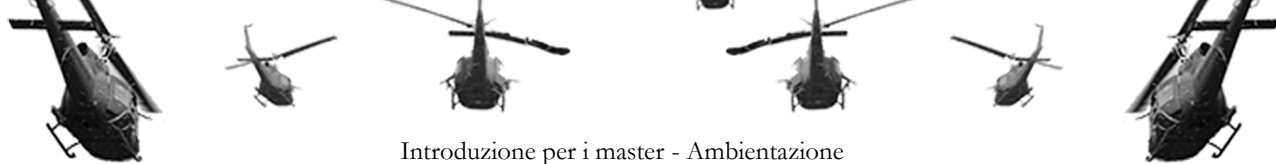
Da questo documento ci si aspetta che i giocatori comprendano il miscuglio di eventi che caratterizzano la vita delle nuove leve americane e il logorio delle truppe al fronte.

Le informazioni disponibili prevedono un compendio sull'ambientazione del Vietnam e sul sistema di gioco *Sulle tracce di Cthulhu*. Queste informazioni sono riassunte per i master nei seguenti capitoli.

1.2. AMBIENTAZIONE

L'ambientazione descrive il Corpo dei marines. All'interno del documento sono indicati gli elementi essenziali per capire le tecniche e la gerarchia che vige all'interno di esso.





Poiché non è pensabile che i giocatori ricordino alla perfezione tutte le informazioni fornitegli, i narratori dovranno essere preparati a rispondere alle loro domande e a stabilire, in base alle competenze di ciascun personaggio, quali azioni siano plausibili e quali no. Ricordate che la qualità tecnica è considerata un elemento importante ai fini della valutazione finale.

Non potendo descrivere nel dettaglio tutti gli avvenimenti che segnarono la Guerra del Vietnam, consigliamo ai master più scrupolosi di arricchire il nostro riassunto degli eventi con una ricerca storica esterna.

1.2.1. LA GUERRA DEL VIETNAM (PANORAMICA GENERALE)

La guerra del Vietnam fu il conflitto combattuto tra il 1960 (data di costituzione del Fronte di Liberazione Nazionale filo-comunista) e il 30 aprile 1975 (caduta di Saigon), prevalentemente nel territorio del Vietnam del Sud. Gli schieramenti videro da una parte le forze insurrezionali filo-comuniste sorte in opposizione al governo autoritario filo-americano costituito nel Vietnam del Sud - e dall'altra le forze governative di questo stato, creato nel 1954 dopo la Conferenza di Ginevra, successiva alla cosiddetta guerra d'Indocina contro l'occupazione coloniale francese. (cit. Wikipedia)

Il conflitto vide il coinvolgimento diretto degli Stati Uniti d'America che parteciparono attivamente allo scontro dal '65 al '72 in aiuto al governo del Vietnam del Sud in opposizione al FLN (Fronte di Liberazione Nazionale) guidato da Ho Chi Min e finanziato da Unione Sovietica e Cina.

Il conflitto passò alla storia come uno dei più cruenti e selvaggi e vide gli Stati Uniti uscirne pesantemente sconfitti, nonostante le ingenti risorse e truppe inviate nel Sudest asiatico.

A poco servirono i tentativi dei presidenti USA e della CIA di mascherare la reale natura delle operazioni condotte nel Paese: le nascenti tecnologie mediatiche, per la prima volta, mostrarono a tutto il mondo la cruda realtà della guerra.

1.2.2. LA GUERRA DEL VIETNAM DAL 1954 AL 1964

Per la verità il conflitto iniziò già alla fine degli anni '50 con l'invio di truppe statunitensi nel Paese, coinvolte dal governo vietnamita al fine di arginare la crescente attività terroristica di stampo comunista manifestatasi nella regione.

Di fatto, dopo la conclusione della guerra d'Indocina, la Conferenza di Ginevra stabilì di dare al blocco di Paesi indocinesi, tra cui il Vietnam, un nuovo governo.

Il malcontento delle popolazioni locali cominciò a crescere, sia perché le elezioni nazionali previste per il 1956 non si tennero mai, sia per la grave situazione di povertà in cui versavano gli abitanti.

Il FLN di Ho Chi Minh acquisì in quegli anni diversi consensi, portando alla frattura fra il Nord del Paese, controllato dal nascente blocco comunista, e il Sud filo americano governato da Ngo Dinh Diem.

In questi anni gli USA non erano ancora pienamente coinvolti nel conflitto, ma l'intervento dei servizi segreti mirava a una risoluzione non armata dello stesso. Vennero inviate forze di polizia e militari al fine di destabilizzare i dissidenti nel Nord del Paese.

I viet cong (nome comunemente usato dagli USA per indicare le milizie rosse) forti del consenso dei contadini, delle popolazioni ridotte alla fame dal governo Diem e dal blocco dei paesi comunisti, portarono il conflitto su scala nazionale in quella che verrà ricordata come una delle peggiori guerre del Sud-est asiatico.

1.2.3. LA GUERRA DEL VIETNAM DAL 1965 AL 1969

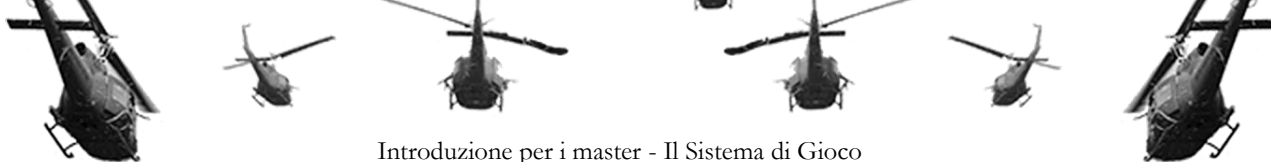
Il conflitto prese il via dopo l'incidente del Tonchino verificatosi il 2 agosto 1964: uno scontro aeronavale tra un cacciatorpediniere americano ed alcune torpediniere nordvietnamite. Il presidente Johnson utilizzò questo incidente come pretesto per dare formalmente inizio alla guerra contro il Vietnam del Nord.

Gli Stati Uniti entrarono ufficialmente in guerra.

Per far fronte a un Nord sempre più armato e pericoloso, il governo americano inviò nel Sud del Paese oltre 3.500 US marines.

Per difendersi dalle tecniche di guerriglia adottate dalle milizie rosse, il governo statunitense approvò un piano che prevedeva attacchi aerei sistematici sulle strutture logistiche e militari del Vietnam del Nord. I bombardamenti





Introduzione per i master - Il Sistema di Gioco

sarebbero continuati fino al '68, sempre più violenti e su nuovi bersagli. Fu la campagna di bombardamento aereo più pesante dai tempi della seconda guerra mondiale.

1.2.4. LA GUERRA E LE VITTIME

Sia durante che dopo la guerra si ebbero significative violazioni dei diritti umani. Tanto al Nord quanto al Sud si detennero molti prigionieri politici. La maggior parte venne uccisa o torturata.

Numerosi villaggi furono rasi al suolo dalle truppe statunitensi. I bombardamenti al napalm colpirono per l'80% la popolazione civile.

1.2.5. IL CLIMA

Il Vietnam è caratterizzato per gran parte della sua superficie da zone fluviali e giungla.

La vita in quest'ultima è insostenibile. Il clima perennemente umido, l'aria pesante e il caldo rendono qualsiasi movimento una tortura, soprattutto per le giovani reclute americane abituate al più secco clima occidentale. Gran parte delle giornate è caratterizzata dalla presenza di piogge torrenziali. È molto importante che i giocatori si sentano immersi in quest'atmosfera caratterizzata dal cielo grigio e dalla pioggia che non dà loro alcuna tregua.

1.3. IL SISTEMA DI GIOCO

Il gioco di ruolo *Sulle Tracce di Cthulhu* o *Trail of Cthulhu* (in breve *ToC*) è basato sulla celeberrima ambientazione delineata nei propri racconti da H.P. Lovecraft. A differenza di altri giochi di ruolo che condividono la medesima ambientazione, *ToC* sfrutta un sistema generale di regole creato da Robin D. Laws e chiamato "GUMSHOE". Tale sistema è utilizzato con successo anche in altri giochi di ruolo come *Esoterristi* o *Di cosa hai paura*. Allo stesso modo ciò avviene con altri popolari sistemi come il d20 system, sfruttato da giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons* ed. 3.5, *Pathfinder* o *Star Wars Roleplaying Game*.

Il sistema GUMSHOE è un sistema di regole molto snello e per molti aspetti *diceless*, ideale per avventure investigative. L'idea alla base del sistema è che i personaggi non devono mai perdere elementi fondamentali propedeutici all'investigazione solo per tiri di dado sfavorevoli. La bravura dei giocatori (definiti "Investigatori" nel GUMSHOE) pertanto sta nell'intuire dove gli indizi possano essere dislocati o nel collegare tali indizi tra di loro, ma certamente non nel trovarli.

Alla fine questo è un concetto molto sfruttato in letteratura o nel cinema: gli investigatori nel piccolo schermo o nella carta stampata sono sempre in grado di trovare tutti gli indizi utili su una scena del delitto, e le vicende non vengono mai fermate perché il protagonista non è in grado di trovare tutto ciò che gli servirà in un secondo momento.

Nel presente compendio vengono trattati i seguenti temi che permettono di giocare esaurientemente il sistema GUMSHOE:

✔ Abilità Investigative

 ▶ Spesa di punti abilità

✔ Abilità Generiche

 ▶ Sanità mentale

 ▶ Equilibrio psichico

✔ Altre caratteristiche della scheda

✔ Il combattimento

1.3.1. ABILITA' INVESTIGATIVE

Le Abilità Investigative sono probabilmente il cuore del sistema GUMSHOE e rappresentano tutte diversi ambiti nei quali gli investigatori sono addestrati o semplicemente versati. Tali Abilità sono divise in tre gruppi:

- ✈ Abilità Accademiche (ad esempio Storia dell'Arte, Legge o Contabilità)
- ✈ Abilità Interpersonali (ad esempio Interrogare, Intimidire o Contrattare)
- ✈ Abilità Tecniche (ad esempio Chimica, Medicina Legale o Astronomia)

In ciascuna di queste Abilità ogni Investigatore può avere un punteggio variabile tra 0 e 4. Un punteggio di 0 significa che l'Investigatore non può utilizzare in alcun modo l'abilità in questione. Un punteggio pari a 1 o superiore significa che l'Investigatore può utilizzare con successo l'abilità in questione ed ottenere un successo in caso di utilizzo appropriato. In pratica, per utilizzare queste abilità, è necessario che si avverino le seguenti condizioni contemporaneamente:

- ✈ ci deve essere un indizio da trovare;
- ✈ l'Investigatore deve richiedere esplicitamente l'applicazione di un'Abilità appropriata con un punteggio pari o superiore a 1;
- ✈ l'Investigatore dedica il tempo sufficiente per sfruttare l'Abilità.

Se le tre condizioni sono verificate allora l'utilizzo dell'Abilità porterà ad un successo e al reperimento di un indizio.

Esempio 1: David Meishel Lezinsky è fotografo/giornalista esperto in biblioteconomia. Durante le sue indagini David si imbatte in un libro contenente informazioni utili. Per trovare tali informazioni utilizza l'Abilità Accademica "Biblioteconomia", nella quale David ha 3 punti. Poiché nel libro sono effettivamente presenti informazioni utili all'indagine, David è in grado di trovarle con successo in pochi minuti di ricerca.

Se invece di un libro il testo investigato fosse stato una vera e propria biblioteca ci sarebbe voluto più tempo per avere un successo, magari diverse ore dedicate solo a quell'attività.

Un Investigatore ottiene un certo grado di successo in un utilizzo indipendentemente dal punteggio in tale Abilità, purché tale punteggio sia maggiore o uguale a 1. L'effetto di punteggi maggiori o minori in un'Abilità sono descritti di seguito.

La lista delle Abilità Investigative verrà fornita nella scheda tecnica di ogni Investigatore. Verrà anche fornita la descrizione delle Abilità il cui utilizzo non è intuitivamente descritto dal nome.

1.3.2. SPESA DI PUNTI ABILITA'

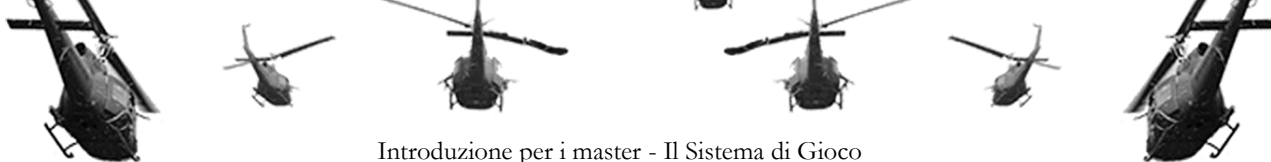
I punti delle Abilità Investigative possono essere spesi per ottenere dei successi straordinari. Fino a un massimo di due punti possono essere spesi contemporaneamente.

La spesa di punti Abilità può permettere di ottenere dei successi in tempi anche drasticamente ridotti rispetto a quanto non si potrebbe altrimenti. A seconda della situazione, in alternativa o in aggiunta di tale riduzione di tempo impiegato, la spesa di punti può permettere di trovare veri e propri indizi aggiuntivi.

Esempio 2: Riprendendo l'esempio 1, David Meishel Lezinsky vuole analizzare un'intera libreria per cercare delle informazioni utili all'indagine tramite l'Abilità "Biblioteconomia". Normalmente tale indagine richiederebbe diversi giorni. Spendendo un punto di "Biblioteconomia" David potrebbe completare la prova in un giorno, mentre spendendo 2 punti (il massimo possibile) potrebbe completare l'indagine in mezza giornata.

Esempio 3: Lance Hartley è specializzato in azioni militari di pattuglia, ed ha 4 punti nell'abilità investigativa tecnica "Vita all'aperto". Durante una ricognizione nella foresta di Montargne in Francia, trova una serie di tracce.

Tramite l'utilizzo dell'Abilità "Vita all'aperto" Lance può capire che sono tracce lasciate da anfibi militari. In aggiunta, spendendo un punto Lance riesce a stabilire da quanto tempo le tracce sono impresse nel terreno; spendendo 2 punti Lance potrebbe valutare il peso delle persone che hanno lasciato le impronte.



La spesa di punti deve perlopiù essere richiesta dall'Investigatore. In casi particolari i narratori possono anche suggerire che, con la spesa di punti, si potranno trovare indizi significativi.

Quando i punti in una data Abilità si esauriscono quell'Investigatore non può più spendere punti per ottenere straordinari successi in quell'Abilità. L'Investigatore potrà però utilizzare un'Abilità in cui abbia speso tutti i punti per ottenere dei successi ordinari.

La spesa di punti rappresenta un consumo di risorse fisiche o mentali limitati a disposizione dell'Investigatore. I punti spesi possono essere recuperati solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).

1.3.3. ABILITA' GENERICHE

Le Abilità Generiche rappresentano perlopiù delle capacità a disposizione di tutti gli Investigatori, anche se non vi sono stati addestrati o non vi sono per nulla versati. A differenza delle Abilità Investigative richiedono sempre il tiro di un dado.

Ogni Investigatore può avere per ciascuna Abilità Generica un quantitativo (o *pool*) di punti a disposizione. Salvo casi particolari un Investigatore può provare ad utilizzare un'Abilità Generica anche se non ha punti in quell'Abilità. Solitamente i *pool* nelle Abilità Generiche possono anche superare i 10-15 punti per ogni Abilità.

Per ogni "prova" è necessario eguagliare o superare con il tiro di 1d6 una Difficoltà variabile da 2 (poche possibilità di fallimento) a 8 (quasi impossibile). La difficoltà media delle prove è 4, o al più 5. Per ogni prova e prima di tirare il dado l'Investigatore può decidere di spendere un certo quantitativo di punti del proprio *pool* e sommarli al tiro di dado. Una volta che tutti i punti siano spesi ci si potrà affidare al solo tiro di dado non modificato per superare una data prova. Anche in questo caso i punti persi si recuperano solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).

Esempio 4: Christopher Donald Williams ha 8 punti nell'Abilità Generica "Darsela a gambe". Di fronte a un possibile scontro a fuoco Chris decide di non rischiare la vita ma piuttosto di darsela a gambe. La strada che sta percorrendo è uno sterrato pieno di buche. Per andare sul sicuro Chris decide di spendere 3 punti di "Darsela a gambe" e tira 1d6, ottenendo 2 col tiro di dado. Globalmente pertanto effettua una "prova" con un valore pari a 5. Poiché il terreno è accidentato la difficoltà per superare la prova è proprio 5. Chris è stato proprio fortunato: poiché la prova eguaglia o supera la difficoltà la prova è superata e Chris riesce a fuggire. Purtroppo gli restano solo 5 punti a disposizione nell'Abilità "Darsela a gambe" per portare a casa la pelle le prossime volte!

I combattimenti in GUMSHOE sono basati su Abilità Generiche come Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare. L'utilizzo di tali Abilità è dettagliato di seguito in questo stesso compendio.

1.3.4. SANITA' MENTALE

La Sanità mentale è una particolare Abilità Generica il cui punteggio rappresenta una misura della presa che il personaggio ha sulla realtà e sulle credenze e convinzioni che sono alla base del mondo civile. Diversamente dalle altre Abilità, la Sanità mentale non viene mai sollecitata con delle prove durante le avventure, solitamente viene erosa nel lungo periodo e non durante una singola avventura.

Più la Sanità mentale di un personaggio è bassa e più quel personaggio ha avuto contatti con creature dei Miti di Cthulhu. Un cultista di un'oscura divinità potrebbe avere Sanità mentale pari a 0 ma sembrare una persona del tutto normale, mentre un pazzo scatenato convinto di essere Napoleone può avere la Sanità Mentale intatta se la follia non dipende da contatti con creature esoteriche.

A differenza delle altre Abilità generiche la Sanità Mentale non può mai essere recuperata.

1.3.5. EQUILIBRIO PSICHICO

L'Equilibrio psichico è una particolare Abilità Generica il cui punteggio rappresenta la resistenza di un Investigatore ai traumi mentali. L'Equilibrio psichico può essere alterato da rivelazioni improvvise e sconvolgenti o visioni particolarmente crude ed efferate, ma non necessariamente ultraterrene. In altri termini, anche se le perdite di Sanità mentale possono ridurre l'Equilibrio psichico, i due aspetti non sono inestricabilmente collegati.

L'Equilibrio psichico viene utilizzato come una normale Abilità Generica: in caso di successo all'Investigatore non capita nulla, in caso di fallimento l'Investigatore perde un certo quantitativo di punti di Equilibrio psichico. Vengono riportati a titolo di esempio dei quantitativi di punti persi a seguito del fallimento di una prova di Equilibrio psichico:

- ❖ vedere un cadavere recente;
- ❖ essere testimone di tortura;
- ❖ vedere la scena di un omicidio particolarmente efferato e crudo;
- ❖ vedere centinaia di cadaveri;
- ❖ essere attaccati da una creatura sovranaturale;
- ❖ essere torturati per un'ora o più;
- ❖ parlare con qualcuno che si credeva essere morto da lungo tempo;
- ❖ uccidere un amico o una persona amata.

Esempio 5: Christopher Donald Williams, soldato semplice dei marines, ha 7 punti nell'Abilità "Equilibrio psichico". Nel corso di una perlustrazione militare vede la scena di una terribile strage. Chris decide di spendere 1 punto di "Equilibrio psichico" e ottiene 1 con 1d6 per provare a superare la prova. Globalmente pertanto Chris ottiene 2, non sufficienti ad eguagliare o superare la difficoltà di 4. Pertanto, a causa del fallimento della prova, Chris perde 3 ulteriori punti di "Equilibrio psichico", che si sommano a quello che ha deciso volontariamente di provare a spendere. Dopo la prova pertanto al Marine Williams restano solo 3 punti di "Equilibrio psichico".

L'Equilibrio psichico di un personaggio può anche scendere sotto lo zero:

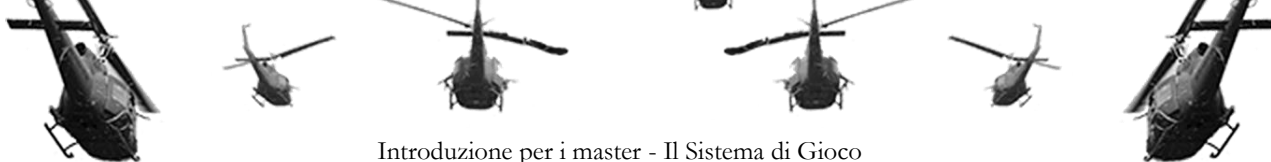
- ✖ **Equilibrio psichico compreso tra 0 e -5:** l'Investigatore è scosso; può ancora agire ma appare distratto. Non può spendere punti e inoltre il grado di Difficoltà delle prove con le Abilità Generiche aumenta di 1.
- ✖ **Equilibrio psichico compreso tra -6 e -11:** l'Investigatore è sconvolto; subisce gli effetti descritti per gli Investigatori scossi e in più può diventare portatore di una malattia mentale (paura del buio, agorafobia, ecc.). Le sole azioni che il personaggio può eseguire sono balbettare in maniera incoerente, restare fermo in stato catatonico, fuggire in preda al panico, attaccare in modo frenetico qualsiasi cosa consideri una minaccia, ecc.
- ✖ **Equilibrio psichico pari a -12 o meno:** l'Investigatore impazzisce in modo irreversibile. Può commettere un'ultima azione folle e drammatica, sia essa distruttiva o eroica.

Come le altre Abilità Generiche l'Equilibrio psichico può essere recuperato dopo un lungo periodo di riposo.

1.3.6. ALTRE CARATTERISTICHE DELLA SCHEDA

Nella scheda tecnica sono presenti altre caratteristiche degne di nota:

- ✖ **Professione:** rappresenta in termini di gioco la professione principale dell'Investigatore. Può non coincidere con l'effettiva professione dell'Investigatore ma può rispecchiarne la personalità e la formazione in maniera più profonda.
- ✖ **Capacità Speciali:** rappresentano delle Abilità speciali spesso indotte dalla professione che permettono all'Investigatore di compiere delle azioni speciali.
- ✖ **Salute Fisica:** è un'Abilità Generica che misura la capacità di sopportare ferite, resistere alle infezioni e sopravvivere a effetti di tossine e veleni. Man mano che un personaggio viene ferito i punti residui di Salute fisica si abbassano.
- ✖ **Pulsioni:** rappresentano ciò che spinge l'Investigatore ad "andare avanti" e ad approcciarsi alle difficoltà e agli elementi sovranaturali che le indagini gli parano davanti.
- ✖ **Baluardi della Sanità:** rappresentano per l'Investigatore delle verità fondamentali nelle quali credere e confidare.



1.3.7. IL COMBATTIMENTO

I combattimenti nel sistema GUMSHOE sono basati sulle Abilità Generiche “Uso Armi da Fuoco”, “Uso Armi Bianche” e “Lottare” a seconda del tipo di azione che si sta effettuando. Il combattimento a mani nude rientra nell’Abilità Generica “Lottare”. Il combattimento avviene in più round, e in ogni round tutti i personaggi coinvolti nella battaglia agiscono una volta.

L’iniziativa nell’azione spetta agli eventuali attaccanti. Quando i ruoli di attaccante e difensore non sono ben delineati si esaminano i *pool* delle Abilità utilizzate a inizio battaglia: chi ha il *pool* maggiore nell’Abilità che utilizza decide se agire come attaccante o difensore o, nel caso di più combattenti coinvolti, decide in che ordine agire.

Per colpire un bersaglio è necessario superare una Difficoltà dipendente dal bersaglio stesso:

- ✦ La Difficoltà per colpire un Investigatore è 4 se ha un *pool* dell’Abilità Generica “Fisico” maggiore o uguale a 8.
- ✦ La Difficoltà per colpire un Investigatore è 3 se ha un *pool* dell’Abilità Generica “Fisico” minore o uguale a 7.
- ✦ Un personaggio inerme o non addestrato a combattere ha una difficoltà per essere colpito di 2.

La Difficoltà può essere modificata a seconda della visibilità del bersaglio: chi sia in completa vista e bersagliato con armi da fuoco può ricevere un malus di -1, chi sia parzialmente protetto da ripari, protezioni personali, ecc. può ricevere bonus variabili a seconda dell’entità del riparo.

Se la prova per colpire supera la difficoltà per essere colpito del bersaglio il colpo va a centro. Il tiro di dado utilizzato per la prova diventa anche il danno inflitto, modificato in base all’arma utilizzata e alle condizioni di utilizzo. Tali modificatori sono elencati nella scheda vicino all’arma. Alcuni dispositivi di protezioni personali possono anche ridurre il danno subito.

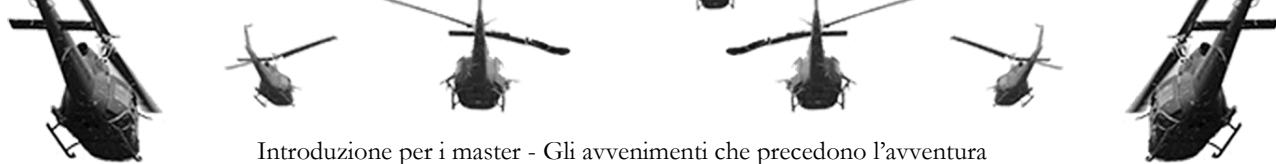
Dopo aver applicato tutti i modificatori il danno inflitto va sottratto al *pool* di Salute del bersaglio.

Particolari modificatori possono essere applicati sulla base delle azioni scelte dagli Investigatori.

Esempio 6: Billy Joe Braxton ha 14 punti nell’Abilità Generica “Uso armi da fuoco”. Acquattato nella vegetazione scorge un nemico viet cong: Billy decide di sparare una raffica con il suo mitragliatore M60. Il viet cong è parzialmente riparato dagli alberi. Per andare sul sicuro Billy decide di spendere 3 punti di “Uso armi da fuoco” e tira 1d6, ottenendo 4 col tiro di dado. Globalmente pertanto effettua una “prova” con un valore pari a 7. Poiché il viet cong è parzialmente riparato la difficoltà per superare la prova è 6. Billy è stato bravo: poiché la prova eguaglia o supera la difficoltà la prova è superata, e Billy riesce a colpire il nemico con un danno pari a 6, che deriva dalla somma del tiro di dado utilizzato per la prova e dal modificatore della mitragliatrice M60. Gli restano solo 11 punti a disposizione nell’Abilità “Uso armi da fuoco” per portare a casa la pelle le prossime volte!

1.3.8. HOME RULE RBB: LA STAMINA

La Home Rule RBB riguardante la Stamina aggiunge una caratteristica ai PG legata alla loro resistenza fisica: rappresenta cioè la riserva di energie a cui i personaggi possono accedere per resistere alle fatiche che sono costretti a sopportare nell’ambiente ostile del Vietnam. Spendendo i punti Stamina a propria disposizione infatti un PG è in grado di resistere alla fatica e continuare a svolgere il proprio dovere ritardando la necessità di recuperare le forze riposando. Uno sforzo del genere lascia ovviamente un segno sulle capacità dei PG: man mano che si spendono punti Stamina infatti lo stato fisico sempre più precario comporterà un malus a tutte le prove tentate dal giocatore (l’utilizzo del primo punto di Stamina non comporta malus, dopo aver utilizzato il secondo si subisce un malus di -1 a tutte le prove, con tre punti spesi il malus diventa -2 ed infine con quattro punti spesi il malus diventa -8). Una volta spesi tutti i punti Stamina a propria disposizione un PG è da considerarsi completamente esausto: non solo subisce un malus molto importante a tutte le sue prove, ma dopo breve tempo crollerà per la fatica e sarà costretto a riposare. I punti Stamina infatti si recuperano dormendo e riposando in modo adeguato (una notte insonne o trascorsa in condizioni ostili non garantirà infatti un pieno recupero).



1.4. GLI AVVENIMENTI CHE PRECEDONO L'AVVENTURA

Vengono ora presentate le vicende del periodo precedente l'inizio dell'avventura, che comprendono la nascita del progetto A.T.G. e terminano con l'inizio dell'avventura.

1.4.1. DAL 1939 AL 1945

Con lo scoppio della seconda guerra mondiale il presidente degli Stati Uniti Roosevelt, in accordo con il generale Eisenhower, varò un progetto per la creazione in laboratorio di un super soldato. L'idea alla base del progetto era quella di ottenere un soldato dotato di forza e resistenza eccezionali, in grado di sopportare una dura campagna in territorio nemico.

Alcuni soldati volontari vennero sottoposti a diversi esperimenti concernenti nuove e potenti droghe. I primi risultati furono alquanto insoddisfacenti e l'obiettivo "super soldato" non venne raggiunto. La maggior parte dei soggetti non solo non acquisì abilità particolarmente sviluppate, ma perse la vita a causa dei danni collaterali dei preparati: schizofrenia, depressione, aggressività.

Alla morte di Roosevelt, nonostante ci fossero grandi speranze sui nuovi composti, il progetto venne accantonato, in quanto il generale Eisenhower riteneva che il neo presidente Truman non l'avrebbe approvato.

1.4.2. EISENHOWER PRESIDENTE

Per la sua competenza strategica al generale Eisenhower furono tributati grandi onori, e il partito repubblicano lo scelse come candidato per le elezioni politiche alla presidenza degli Stati Uniti del 1952. Batté alle elezioni il candidato democratico Adlai Stevenson.

Con il supporto della CIA venne riproposto il progetto del "super soldato". Il nuovo studio unì ai ricercatori americani diversi scienziati nazisti e giapponesi che durante la guerra avevano svolto ricerche simili.

I risultati stentaronο ad arrivare: il problema riguardava ancora una volta gli effetti collaterali dei preparati a base di steroidi e l'insignificante aumento di prestazioni riscontrato nei soggetti.

Fu proprio grazie agli scienziati giapponesi che la ricerca di nuovi componenti si spostò dall'Europa all'Asia.

Squadre di agenti furono inviate nel continente asiatico alla ricerca di nuovi elementi da aggiungere ai preparati. Una spedizione in particolare fu inviata in Indocina.

1.4.3. IL PROGETTO A.T.G.

Pochi mesi prima della fine del suo mandato il presidente Eisenhower creò un nuovo segretissimo gruppo di ricerca: il progetto super soldato venne riclassificato come progetto A.T.G. (Advanced Trained G.I.).

Durante il primo invio di truppe nel Sud-est asiatico, la CIA scoprì l'esistenza di presunti "rituali" utilizzati da alcuni sciamani vietnamiti capaci di aumentare la forza fisica dei soldati e donare loro una ferocia straordinaria.

I responsabili del progetto A.T.G. confermarono l'esistenza di questo rituale e decisero di concentrare le loro ricerche in quella particolare zona del Vietnam.

Grazie ai primi studi effettuati i responsabili del progetto unirono le conoscenze del nuovo rituale al loro esperimento di super soldato.

Nel '62 la nuova versione del trattamento venne testata su alcuni primati ottenendo discreti risultati, in particolare per quel che riguarda la forza fisica e la resistenza al dolore. Si scelse di passare alla sperimentazione su cavie umane.

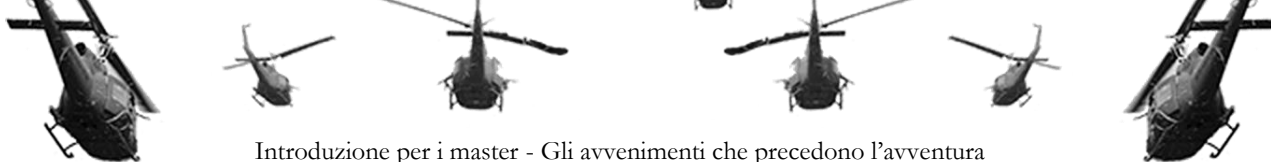
Il Gruppo Alfa, composto da marines volontari, impazzì durante uno dei cicli di trattamento. I soldati si massacrarono a vicenda e uccisero gran parte del personale medico coinvolto nell'esperimento.

Risolto il problema delle prestazioni, restava quello degli effetti collaterali dei farmaci.

1.4.4. ESCALATION

La situazione in Vietnam andò peggiorando per gli Stati Uniti, fino a raggiungere il culmine nel 1964. A questo punto l'Intelligence in Indocina si concentrò totalmente nel progetto A.T.G.





Introduzione per i master - Gli avvenimenti che precedono l'avventura

Seguendo e studiando le popolazioni locali, seguaci del culto, alcuni agenti della CIA individuarono due statue a forma di rospo dal materiale sconosciuto.

Gli sciamani che operavano il rituale in prossimità di queste statue ottenevano risultati di gran lunga superiori rispetto a quelli condotti in laboratorio.

Il maggiore Thomas Kane, a capo del progetto A.T.G., ordinò l'occupazione militare di quei particolari siti e con il collega e ufficiale medico Alex Murphy, studiò le statue dal materiale tanto particolare.

La pietra in questione era scura e impermeabile; praticamente indistruttibile e trattabile unicamente a temperature molto elevate. Inoltre sembrò possedere delle capacità peculiari. In prossimità delle statue i primati soggetti all'esperimento, pur mantenendo la forza fisica e la resistenza al dolore, perdevano la componente di cieca ferocia, risultando di fatto controllabili.

Dopo diversi mesi di lavoro, il dottor Murphy riuscì a sintetizzare un acido in grado di corrodere quella misteriosa pietra. Frammenti di tale materiale vennero aggiunti al composto utilizzato nei precedenti esperimenti e il risultato fu che le cavia, oltre a ottenere i benefici fisici e mentali che ci si aspettava, mantennero parzialmente il controllo di sé riuscendo a obbedire agli ordini; gli effetti collaterali, come perdita di memoria e rabbia eccessiva risultavano adesso decisamente ridotti.

1.4.5. LA CONFERENZA DI MALTA

In quegli anni si tenne una grande conferenza alla quale parteciparono le polizie di tutto il mondo occidentale e diversi rappresentanti di gruppi militari.

In una riunione tra i rappresentanti della NATO, gli Stati Uniti presentarono il progetto A.T.G.. Tuttavia, questo fu bocciato dalle varie commissioni che ritenevano inaffidabili gli esperimenti atti a modificare le prestazioni e la mente dei soggetti, favorendo invece un maggiore sforzo nel campo del nucleare.

Ufficialmente il governo degli Stati Uniti fermò il progetto, ma il maggiore Kane e la CIA decisero di applicarlo durante lo scontro armato in Vietnam.

1.4.6. LE CAVIE INCONSAPEVOLI

Nei pressi del villaggio di Kinh Quonh Ii venne costruito un bunker, utilizzato come base esploratori avanzata, che divenne il quartier generale dell'esperimento. All'interno delle sue mura il progetto A.T.G. continuò con gli esperimenti sotto la supervisione del dottor Murphy.

I marines coinvolti in operazioni sul campo e dati per dispersi vennero recuperati da agenti della CIA e condotti in segreto all'interno del bunker per essere sottoposti all'esperimento.

Ciò non comportava particolari rischi, in quanto il trattamento prevedeva anche l'innesto di nuove identità dei soggetti per limitare la ferocia e l'instabilità mentale delle cavia.

I soldati "riprogettati" vennero inviati in missioni ad alto rischio. Le nuove abilità e l'assoluta mancanza di compassione e morale resero questi soggetti delle spietate macchine da guerra capaci di compiere, senza battere ciglio, azioni di una violenza inaudita.

Una volta completata la missione, i "super soldati" rientravano alla base per essere sottoposti ancora al trattamento e per ottenere nuove identità ed essere pronti per altre missioni.

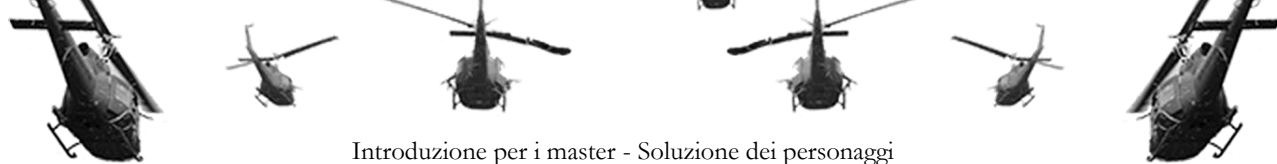
1.4.7. PARTICOLARITA' DEL TRATTAMENTO

Ai soggetti sottoposti al trattamento veniva cancellata la memoria a breve termine. In pratica perdevano coscienza delle proprie identità, pur mantenendo le proprie conoscenze e la consapevolezza di essere dei soldati impegnati in Vietnam.

Un accurato lavaggio del cervello successivo al trattamento innestava nelle loro menti le informazioni riguardanti le nuove identità e l'obbedienza cieca agli ordini dei superiori. La forza fisica aumentata, la resistenza al dolore e gli altri benefici erano invece il diretto risultato dell'esperimento e del rituale.

Tuttavia alcuni soggetti non erano in grado di cancellare completamente i propri ricordi, qualche elemento delle identità passate riaffiorava alla memoria creando diversi problemi alla psiche dei soldati.





Introduzione per i master - Soluzione dei personaggi

Per questa ragione gli scienziati suggerirono di lasciare alle cavia alcuni oggetti relativi alle esperienze precedenti: ciò di fatto creava un legame col proprio passato preservando la stabilità dei soggetti.

Gli effetti del trattamento non erano permanenti, infatti i soggetti erano obbligati a continui cicli dello stesso.

1.4.8. NOTA SUL RITUALE

Il rito portato avanti dagli sciamani vietnamiti è legato al culto di Gol-Goroth, l'Antico dimenticato, il dio della Pietra Nera: un'antica divinità che si nutre delle sensazioni di violenza che provano coloro che sono a lui collegati tramite questo rituale.

Coloro che assistono al rituale ottengono quindi forza e ferocia incontrollabile.

Le statue a forma di rospo sono raffigurazioni dell'Antico e il materiale di cui sono fatte, secondo la leggenda, è il sangue stesso di Gol-Goroth.

I vietnamiti che eseguono il rituale lo fanno perché devoti al dio e non per motivi di altro genere.

1.4.9. IL CONVOLGIMENTO DEI PG

Il 22 giugno del '66 un gruppo di quattro soldati del VII Plotone *Freedom Fighters* venne coinvolto in un attacco a sorpresa che quasi annientò il plotone di cui facevano parte. Feriti e incoscienti vennero prelevati da alcuni agenti della CIA e dati per dispersi pochi giorni dopo.

Una volta portati nel bunker del progetto A.T.G., il maggiore Kane decise di inserirli nel nuovo gruppo di soggetti da sottoporre al trattamento.

I quattro conclusero il trattamento e la loro personalità venne completamente cancellata: vennero reinseriti all'interno del Corpo dei marines con nuove identità e inviati in numerose missioni su tutto il territorio vietnamita. Ciclicamente fecero ritorno al bunker di Kinh Quonh li per essere sottoposti nuovamente al trattamento. Per i successivi tre anni, la memoria dei quattro soldati venne riprogrammata e annullata dall'esperimento e dal rituale. L'obiettivo dei quattro super soldati fu innestato nelle loro menti: servire il Paese e distruggere il nemico (*Serve, Search and Destroy*).

Il 26 luglio 1969, a distanza di tre anni dal primo esperimento, mentre i quattro soldati erano sottoposti a un nuovo trattamento, il bunker subì un attacco a sorpresa da parte dei viet cong.

Nonostante l'audacia del nemico, i soldati americani assegnati al bunker riuscirono a impegnare gli asiatici all'esterno. Si trattò di una vera e propria carneficina, i pochi sopravvissuti fuggono nella giungla, le granate dei viet cong distrussero parte del bunker compromettendo il generatore principale e la radio della base.

L'attacco interruppe il trattamento; mentre i soldati erano occupati a respingere il nemico, il capitano Murphy preso dal panico (completamente impazzito) e ferito fuggì verso la base di Moc Hoa.

I quattro soldati sottoposti al trattamento si risvegliano diverse ore dopo nel bunker ormai deserto, dal momento che la battaglia si è spostata verso il villaggio di Tuyen Nhon.

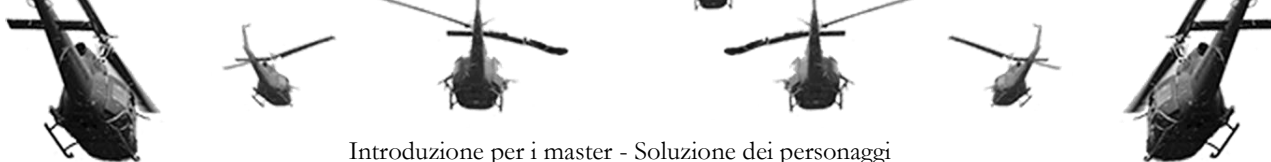
Non avendo completato il trattamento e non avendo subito l'innesto delle nuove identità i quattro si risvegliano con le loro personalità originali, ovvero quelle che avevano prima di essere sottoposti al primo trattamento. I loro ricordi arrivano fino all'attacco a sorpresa che li dichiarò dispersi nel '66.

1.5. SOLUZIONE DEI PERSONAGGI

Consigliamo a questo punto di leggere i background (o BG) dei personaggi (o PG). Per un riassunto delle abilità tecniche di ciascuno di loro, si veda Appendice 2: abilità tecniche in § 7.

1.5.1. LANCE HARTLEY

Lance Hartley nasce nel '26 a Boston; la sua è la classica famiglia americana caratterizzata da sani principi e un forte patriottismo. A diciotto anni Lance decide di lasciare la semplice vita vissuta nella cittadina del Massachusetts per arruolarsi nei marines. Parte per il fronte lasciando la fidanzata Margareth e, giunto in Europa, vive una delle esperienze più dure che segneranno per sempre la sua vita: lo sbarco in Normandia. Il ritorno a casa, con la scoperta



Introduzione per i master - Soluzione dei personaggi

della gravidanza della fidanzata e il conseguente matrimonio, sembra attenuare i ricordi di Lance, fino a quando la passione per la vita militare inizia a invadere la sua sfera privata. Dopo una decina d'anni di servizio come sergente istruttore, nel '65, con un divorzio alle spalle, decide di partire per il fronte asiatico. In Vietnam ritrova alcuni dei suoi vecchi sottoposti, Billy Joe Braxton e David Meishel Lezinsky, dei quali ha un vivido ricordo legato a vicende passate.

1.5.1.1. TRATTI PSICOLOGICI

È il leader del gruppo: assegna azioni, ordini e mansioni a tutti i suoi soldati. L'esperienza gli ha insegnato come dare gli ordini: sa quando urlare, quando essere comprensivo ed in generale come farsi ascoltare. Ha un forte senso paterno nei confronti dei suoi soldati, e si inorgoglisce per i loro successi. È un veterano della seconda guerra mondiale, durante la quale ha anche perso quasi del tutto l'uso dell'orecchio sinistro; riesce a mantenere il sangue freddo anche nelle situazioni d'emergenza. Lance è un vero patriota, combatte per dare il suo contributo alla causa americana e si impegna al massimo per far sì che tutti i suoi uomini tornino sani e salvi a casa. L'esercito è la famiglia di Lance, all'interno della quale si è tutti fratelli; per questo motivo cerca di mantenere la pace e l'armonia nella sua squadra.

1.5.1.2. TRATTI FISICI

Di corporatura robusta, alto, molto atletico per la sua età. Mantiene spesso un atteggiamento marziale. Non ci sente bene dall'orecchio sinistro per via dell'esplosione di una granata.

1.5.1.3. ELEMENTI TECNICI

È il leader della squadra, il capo del piccolo gruppo di marines. L'esperienza ottenuta negli anni lo ha reso un sergente di squadra pronto e perfettamente addestrato nello scontro a fuoco e nelle incursioni strategiche.

1.5.1.4. RAPPORTI CON GLI ALTRI

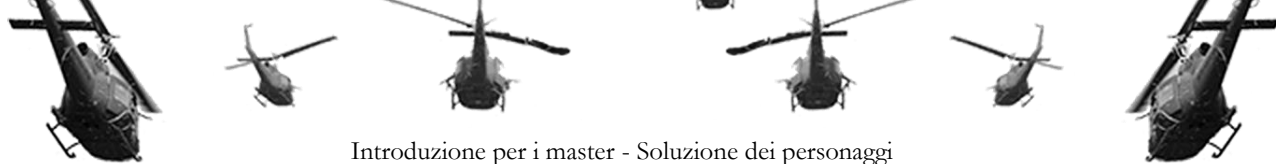
- ✖ **Billy Joe Braxton:** è senza dubbio uno dei soldati più ligi al dovere che Lance abbia mai incontrato. Sebbene la ferrea disciplina e alcuni ideali particolari lo abbiano spesso portato a scontrarsi con i soldati della compagnia, Lance ha sempre cercato di correggere Billy Joe, comprendendo il perché delle sue azioni.
- ✖ **Christopher Donald Williams:** il rapporto tra lui e Lance è sostanzialmente molto formale, il sergente non ha potuto approfondire bene la sua conoscenza, ma Lance da quel poco che ha carpito vede in Christopher un carattere intraprendente e bonario, anche se scorge chiaramente un velo di tristezza nei suoi occhi.
- ✖ **David Meishel Lezinsky:** un ragazzo giovane, impacciato ma allo stesso tempo tenace e affidabile. Il rapporto che Lance ha costruito con David è pressoché formale, anche se a volte il sergente deve richiamarlo all'ordine quando il ragazzo sfocia in uno dei suoi lunghi monologhi o rischia di far innervosire qualche altro soldato.

1.5.2. BILLY JOE BRAXTON

Nato a East Dublin nel '39, Billy Joe è un esempio di americano medio. Dopo una breve carriera all'interno della polizia della città natia, il ragazzo decide di arruolarsi nei marines. L'esperienza in accademia tempera il suo corpo e la mente portandolo ad amare ciò che fa e la rigida disciplina militare. Nonostante qualche tafferuglio con alcuni superiori e una giovane recluta, David Lezinsky, riesce a portare a termine il suo addestramento e nel '65 parte per il Vietnam. Lì incontra alcune vecchie conoscenze come Christopher Williams e Lezinsky, i quali diventeranno suoi compagni di battaglione e di vita.

1.5.2.1. TRATTI PSICOLOGICI

Billy Joe è un vero uomo d'azione, sempre in prima linea, soprattutto durante la battaglia. Obbedisce sempre e comunque agli ordini diretti di un superiore anche se non si fa scrupoli a esprimere le sue idee in merito. Billy è fissato con l'ordine e la disciplina, e con la cultura degli Stati Uniti, di cui va molto fiero (è un nazionalista). È uno xenofobo e disprezza tutto ciò che non è americano (es. italiani, comunisti ecc.). Impulsivo e testa calda, nelle discussioni non esita a ricorrere alla violenza verbale e addirittura fisica. Disprezza l'uso di droghe e l'abuso di alcol,



Introduzione per i master - Soluzione dei personaggi

soprattutto fra i soldati. Ottimo tiratore, Billy vuole mostrare la sua abilità di soldato ed è intenzionato a fare la differenza in questa guerra. È diffidente verso coloro che non gli hanno dimostrato il proprio valore, per questo motivo stima molto Lance, come uomo e come superiore. All'opposto non sopporta David, che reputa un borioso secchione. Infine apprezza la carriera sportiva di Chris, con il quale parla volentieri di sport.

1.5.2.2. TRATTI FISICI

È un soldato molto muscoloso di 1,90 m., dotato di una forza sopra la media.

1.5.2.3. ELEMENTI TECNICI

Durante il periodo vissuto in accademia ha assimilato qualche conoscenza come marconista. È in grado di sintonizzare e individuare i due canali (input e output) delle radio e un eventuale guasto. Non è in grado però di ripararlo se non con la strumentazione apposita (che non possiede). Come tutti i soldati, è esperto di vita militare e tecniche di combattimento.

1.5.2.4. RAPPORTI CON GLI ALTRI

- ✖ **Lance Hartley:** è la persona che stima di più all'interno del gruppo. Un mentore, quasi un secondo padre per lui, Lance lo ha sempre incoraggiato nelle sue abilità e richiamato all'ordine quando necessario.
- ✖ **Christopher Donald Williams:** stima il ragazzo per la sua carriera all'interno della Major League, e con lui occasionalmente può parlare di sport. Di tanto in tanto viene coinvolto da Christopher in una delle sue serate goliardiche, il che lo rende tutto sommato interessante agli occhi di Billy Joe.
- ✖ **David Meishel Lezinsky:** nonostante sia passato molto tempo dal loro primo incontro, i due non si sopportano per nulla. I numerosi battibecchi e i piccoli scontri che nascono di tanto in tanto alimentano ancora di più l'idea che il ragazzo si è fatto di David: un borioso e insulso secchione rompiscatole.

1.5.3. CHRISTOPHER (CHRIS) DONALD WILLIAMS

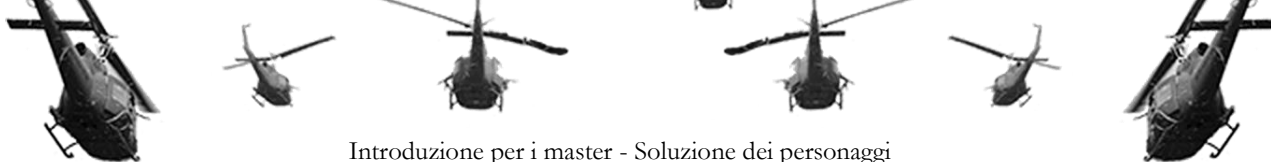
Nato nel '41, figlio di un importante imprenditore di Boston, Chris vive la sua infanzia nell'agio e negli sfarzi di chi se lo può permettere. Nel '60, con una gloriosa carriera nella Minor League di baseball sulle spalle, si iscrive al College, influenzato dalla figura paterna. Qui conosce David Lezinsky, il classico secchione saccente e un po' impacciato; Chris prende a cuore il ragazzo e vi instaura a breve una bella amicizia. Passati alcuni anni, la carriera di Chris raggiunge l'apice, ma un brutto infortunio subito alla spalla durante una partita ferma ogni previsione rosea sul suo futuro. Inizia la sua dipendenza dalle droghe, che degenererà quando sarà costretto ad arruolarsi e a partire per il fronte dal padre, certo che almeno per una volta avrebbe prodotto qualcosa di buono. L'incontro con il vecchio amico David in Vietnam lo rincuorerà e gli permetterà di affrontare gli orrori della guerra.

1.5.3.1. TRATTI PSICOLOGICI

Allegro, gioviale e cacciatore, Chris vuole sempre essere al centro dell'attenzione. È la vera anima della festa. Conscio di essere dotato di talento innato per lo sport e per i rapporti sociali (soprattutto con le donne è un vero dongiovanni), Chris si comporta spesso in modo presuntuoso, non tanto per svilire gli altri quanto per la grande fiducia in sé stesso. Di buona famiglia, Chris è molto vanitoso. Ama stare in compagnia, spesso utilizza i suoi "amici" per svincolarsi dai suoi impegni. I fallimenti della sua vita lo hanno reso schiavo delle droghe. La guerra ha aperto una profonda ferita nel suo animo. David è la cosa più vicina ad un'amicizia sincera. Chris apprezza la presenza nel gruppo di Billy Joe, soprattutto quando c'è bisogno di fare ricorso alla forza bruta; con lui parla occasionalmente di sport e scommesse, visto che Chris ama ricordare il suo passato di sportivo di successo.

1.5.3.2. TRATTI FISICI

È un ragazzo alto, con fisico da atleta e molto affascinante. Presta molta cura al suo aspetto e tende a sistemarsi i capelli, di tanto in tanto. Lamenta dolore alla spalla sinistra e fa uso di sostanze oppiacee e stupefacenti per lenirlo.



Introduzione per i master - Soluzione dei personaggi

1.5.3.3. ELEMENTI TECNICI

Soldato specializzato in esplosivi, è in grado di armare e disinnescare un esplosivo con precisione. Come tutti i soldati, è esperto di vita militare e tecniche di combattimento.

1.5.3.4. RAPPORTI CON GLI ALTRI

- ✦ **Lance Hartley:** è sicuramente il suo superiore. Nonostante sia stato distaccato da pochi mesi presso il battaglione *Freedom Fighters*, Chris prova un certo rispetto per il sergente Hartley. Rimane incuriosito dal rapporto paterno che instaura con i suoi soldati.
- ✦ **Billy Joe Braxton:** è un personaggio alquanto strano, un “fissato” con la disciplina militare, molto utile quando c’è una rissa e di compagnia in una serata allo spaccio. Billy Joe gli ha salvato il fondoschiena quando ancora erano in accademia militare e con lui parla occasionalmente di sport e scommesse.
- ✦ **David Meishel Lezinsky:** sebbene lo reputi un ragazzo molto timido, impacciato e secchione, David è per Chris la cosa più vicina ad un amico che abbia. Gli anni al college tra feste ed esami impossibili da superare hanno creato tra di loro un legame forte, che è stato poi attenuato con l’evolversi delle vite di entrambi. Ma ora che si sono ritrovati è come se il tempo non fosse mai passato.

1.5.4. DAVID MEISHEL LEZINSKY

David nasce a Boston nel ’42, da una famiglia di immigrati ebrei in fuga da un’Europa ormai segnata dal regime nazista. La sua infanzia è tranquilla e agiata; l’adolescenza segnata dalla scoperta di nuove passioni, come il giornalismo. Laureatosi in giornalismo nel 1962, entra a far parte di uno dei quotidiani più importanti di Boston e, dopo alcune controversie, viene avvicinato dal giornale rivale. Lavora per loro e, come precedentemente accordato con il quotidiano, si arruola nei marines come reporter sul posto in Vietnam. Circa due anni prima di partire conosce Leah di cui si innamora follemente; i due si frequentano e il distacco per il fronte è difficile per entrambi. Durante il servizio David inizia a riportare ogni fatto o elemento scottante relativo alle azioni dei suoi compagni.

1.5.4.1. TRATTI PSICOLOGICI

Di origine ebraica, David è sempre stato intelligente, curioso e assetato di conoscenza e verità. Molto versato nell’ambito teorico ed analitico, si fa spesso trascinare dal vortice dei suoi pensieri, risultando logorroico. La sua vasta cultura lo porta ad essere spesso saccente, anche se non disubbidirebbe mai ad un ordine diretto di un superiore. Si trova in Vietnam per scrivere un reportage sugli orrori della guerra: essere un reporter è la sua ragione di vita. Il suo fisico gracile lo ha spesso messo in contrasto con il robusto Billy Joe, che David considera un violento cavernicolo (spesso lo punzecchia per questo motivo). Appassionato di musica rock, in particolare di Jerry Lee Lewis, ama anche tutto ciò che è legato al giornalismo, in particolare la fotografia. Ansioso e paranoico di fronte al pericolo, ha difficoltà ad interagire con i grandi gruppi di persone, anche se a volte si fa trascinare in situazioni sociali dal suo buon amico Christopher. Mentre lavorava al *Boston Globe* ha conosciuto la fidanzata Leah, della quale è ancora molto innamorato.

1.5.4.2. TRATTI FISICI

Ragazzo magrolino e di media statura, porta un paio di occhiali da vista, annota tutto quello che vede nel suo blocco da giornalista, scatta molte foto.

1.5.4.3. ELEMENTI TECNICI

David è un ragazzo molto intelligente e curioso, caratteristiche che lo hanno portato a diventare un esperto nella raccolta delle informazioni che annota sul suo blocco note e immortala con la macchina fotografica.

1.5.4.4. RAPPORTI CON GLI ALTRI

- ✖ **Lance Hartley:** è il suo sergente e segue alla lettera tutti gli ordini che lui impone. Lo stima e lo vede come una persona autoritaria ma comprensiva e non si sognerebbe mai di contraddire un suo ordine diretto, anche se spesso prova a correggerlo cercando di convincerlo delle sue ragioni.
- ✖ **Billy Joe Braxton:** dire che si odiano è troppo, ma effettivamente tra i due non scorre buon sangue. Hanno sempre avuto degli screzi sin dal primo momento, più che altro per i modi rozzi e poco ortodossi del *redneck* (termine colloquiale americano che indica persona rozza e dalle origini contadine: un “burino”) georgiano. Lo reputa una persona ignorante alla quale piace menare le mani piuttosto che ragionare e ammettere i suoi limiti.
- ✖ **Christopher Donald Williams:** è la persona che più gli ricorda cosa significhi avere un amico, visto che per le sue qualità non ne ha mai avuti molti nel corso della sua vita. David reputa Chris un ragazzo a posto, spesso invischiato in qualche festa, divertente e coinvolgente. Riconosce la sua palese pigrizia e la predisposizione ad evitare qualsiasi fatica, tuttavia non potrebbe fare a meno della sua compagnia e della sua amicizia.

1.6. AVVENTURA IN BREVE

L'avventura inizia nella base esploratori avanzata di Kinh Quonh Ii. La base ha subito da poche ore un attacco da parte di un plotone viet cong ed è stata abbandonata.

1.6.1. IL RISVEGLIO NEL BUNKER

Come sappiamo, il rituale non viene compiuto e i personaggi si risveglieranno con le loro originarie identità. Doloranti e confusi si ritroveranno in una sala medica del bunker di Kinh Quonh Ii.

Si accorgeranno di essere rimasti solo in quattro e di essere attaccati a delle flebo dalle quali viene somministrato un liquido nero. L'allarme del bunker suona incessantemente.

Una volta in piedi troveranno i loro effetti personali all'interno di alcuni armadietti. Riconosceranno la maggior parte degli oggetti, ma non quelli delle identità precedenti (es. una pistola da ufficiale per Lance). In particolare David troverà la sua macchina fotografica e scoprirà di aver scattato un certo numero di fotografie pur non ricordando di averlo fatto.

Chris lamenta un forte dolore alla spalla e potrà trovare sollievo tramite le fiale di morfina contenute nei mobiletti della stanza. Inconsapevoli di quel che sta accadendo e di aver perso praticamente tre anni di vita, i quattro potranno cercare informazioni all'interno del bunker.

Nell'ufficio del responsabile medico, Alex Murphy, i giocatori troveranno le proprie cartelle cliniche e in altri locali la mappa della regione e quella del bunker. Riconosceranno sulla mappa la base di Moc Hoa.

In sala radio riceveranno un messaggio che segnala l'arrivo di soccorsi dalla vicina base di Moc Hoa.

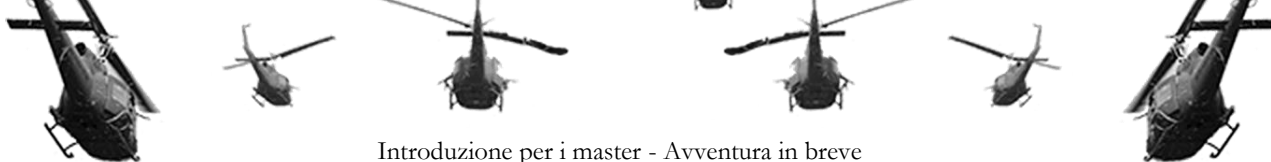
Una volta completata la perlustrazione del bunker i giocatori si dirigeranno all'esterno.

Tramite le indagini all'interno del bunker i PG potrebbero capire che:

- ✖ si trovano all'interno di un bunker americano;
- ✖ il bunker è stato attaccato;
- ✖ erano ricoverati in questo luogo sotto osservazione di un ufficiale medico di nome Alex Murphy;
- ✖ sono stati sottoposti ad alcuni test medici;
- ✖ da lì a breve arriverà un plotone di soccorso dalla base di Moc Hoa.

1.6.2. IN ESTERNO (ARRIVO DELLA JEEP)

Usciti dal bunker i PG constateranno la carneficina avvenuta all'esterno. Vedranno i corpi senza vita di marines e viet cong, i primi appartenenti al IX battaglione *Hell in a Helmet*. Ispezionando l'esterno della base troveranno l'antenna radio danneggiata e alcune tracce di pneumatici e impronte che si dirigono in direzioni differenti. Successivamente un convoglio di marines americani giungerà nella zona a bordo di alcune jeep. I mezzi fanno parte di una pattuglia di supporto diretta al vicino villaggio di Tuyen Nhon, luogo dove pare essersi spostato lo scontro.



Introduzione per i master - Avventura in breve

Il sergente al comando del convoglio spiegherà ai PG che il suo comando è di stanza alla base di Moc Hoa e che il villaggio Tuyen Nhon è sotto attacco. I PG a questo punto potranno scegliere se seguire il convoglio al villaggio (in zona calda) o dirigersi verso la base di Moc Hoa che dista solo poche miglia.

Dalle indagini condotte all'esterno I PG potranno capire che:

- ✖ il bunker ha subito un attacco da parte dei viet cong;
- ✖ lo scontro sembrerebbe essersi spostato verso il villaggio di Tuyen Nhon;
- ✖ la strada presso la base di Moc Hoa sembra essere sicura;
- ✖ ci sono tracce di pneumatici che vanno dal bunker verso Moc Hoa.

1.6.3. VERSO MOC HOA (LA GIUNGLA)

Proseguendo verso la base di Moc Hoa i PG cadranno vittime dell'imboscata di un cecchino viet cong nascosto tra gli alberi della giungla. Lo scontro si rivela più arduo del previsto, la posizione è scoperta e mette in serio pericolo i soldati che non avranno altra scelta che avanzare per far fuori il cecchino.

Eliminato il vietnamita nemico e perquisito il suo corpo i PG troveranno un amuleto raffigurante un rospo deforme dai contorni rozzi e arrotondati. Toccando l'amuleto alcuni di loro avranno dei flashback riguardanti le azioni commesse in passato.

Infine, i PG potranno raggiungere senza ulteriori problemi la base di Moc Hoa.

1.6.4. VERSO TUYEN NHON (LA BATTAGLIA)

I PG raggiungeranno il villaggio a battaglia già iniziata. Verranno immediatamente coinvolti nello scontro tra le baracche del villaggio.

Una volta conclusa la battaglia avranno la possibilità di compiere veloci indagini sul luogo trovando un altare nero sporco di sangue. Avvicinandosi all'altare alcuni di loro avranno dei flashback riguardanti le azioni commesse in passato.

1.6.4.1. NOTE SULLE DUE SCENE

Sia lo scontro con il cecchino che la battaglia al villaggio sono ideate al fine di permettere ai giocatori di vivere un'azione di battaglia molto simile a quelle che avvenivano realmente durante la guerra in Vietnam. Ci si aspetta che i giocatori risolvano la situazione facendo appello alle conoscenze militari presenti nei loro background.

Le informazioni reperibili in entrambi i luoghi possono essere riassunte in:

- ✖ l'altare/l'amuleto non sono oggetti comuni;
- ✖ la visione ricevuta è collegata allo stretto contatto con la materia che compone l'altare/l'amuleto;
- ✖ il materiale con cui è costruito l'altare è molto simile al preparato che veniva loro somministrato.

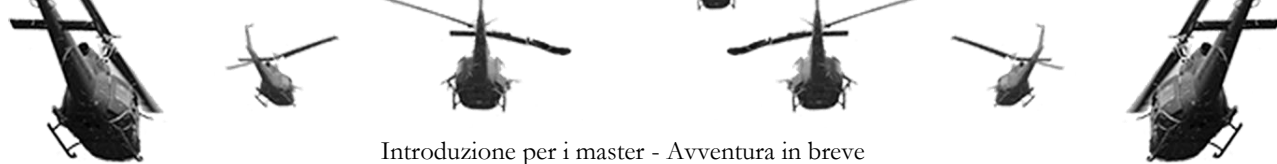
1.6.5. LA BASE DI MOC HOA

Una volta raggiunta la base di Moc Hoa i PG percepiranno l'atmosfera di lassismo che regna al suo interno (la guerra in Vietnam logorò le forze statunitensi, le truppe stanche e demoralizzate si disunirono e l'esercito ne perse in disciplina e convinzione). Ricorderanno però che quando erano di stanza a Moc Hoa la disciplina era decisamente maggiore.

Ovviamente i PG sono convinti di trovarsi ancora nel '66, mentre come sappiamo sono passati tre anni e le cose sono molto cambiate. Mentre qualcuno scorterà Chris in infermeria (per i problemi alla sua spalla) è probabile che Lance si diriga presso il quartier generale per fare rapporto all'ufficiale in comando.

1.6.5.1. IN OSPEDALE

In ospedale è presente un sopravvissuto dell'attacco al bunker di Kinh Quonh Ii. Interrogato, questo soldato rivelerà di essere scampato all'attacco insieme a un ufficiale medico: il dottor Alex Murphy.



Introduzione per i master - Avventura in breve

Il dottore è in fin di vita ed è ricoverato nella stessa struttura. Avvicinandolo, i PG non riusciranno a parlargli (è prossimo alla morte e incapace di parlare), ma potranno frugare nel suo zaino e rinvenire una tessera magnetica e un registratore con una bobina.

All'interno della bobina c'è un breve diario che ripercorre l'ultimo trattamento compiuto sui PG. Si fa il nome di un certo Thomas Kane, indicato come persona di riferimento. Si menziona il laboratorio di Tra Cu.

1.6.5.2. AL QUARTIER GENERALE

È probabile che una volta giunti al quartier generale i PG scoprano di essere nel 1969 e che il nome presente sulle piastrine che hanno al collo non è il loro. La faccenda potrà essere rivelata all'ufficiale in comando oppure no, ma qualsiasi sia la loro decisione l'essere catapultati di colpo a tre anni di distanza e la scoperta di avere delle identità diverse porrà delle complicazioni sia di carattere burocratico sia di natura personale.

Una situazione così poco chiara sull'identità dei PG, se rivelata, sarà soggetta a indagine da parte della polizia militare con il rischio di essere deferiti alla Corte Marziale come spie o disertori.

L'ufficiale in comando congederà i PG e li invierà dal furiere per le pratiche.

1.6.5.3. LA FURERIA

All'interno di questo luogo è custodito l'archivio generale della base dove i PG potranno scoprire che:

- ✖ i nomi sulle loro piastrine corrispondono a marines caduti in battaglia;
- ✖ le loro reali identità risultano disperse in azione;
- ✖ la maggior parte dei documenti sono firmati dal maggiore Thomas Kane di stanza alla base di Tra Cu;
- ✖ Il maggiore Thomas Kane ha un ufficio alla base.

1.6.5.4. UFFICIO DI THOMAS KANE

L'ufficio solitamente non contiene materiale compromettente, ma viene usato come "buca sicura" in cui Murphy lascia la documentazione per Kane quando non riescono ad incontrarsi personalmente.

All'intero i PG troveranno dei documenti che dettagliano gli ultimi sviluppi del progetto e una tessera magnetica.

1.6.5.5. LO SPACCIO

Allo spaccio c'è un bel da fare per i preparativi della festa congedo di alcuni marines. A festa inoltrata David verrà riconosciuto da una prostituta: si tratta di una conoscenza della sua vecchia identità, con cui David si è lasciato andare più e più volte.

Chris troverà conforto nelle droghe, acquistabili sotto banco dal gestore dello spaccio.

1.6.5.6. LA REDAZIONE

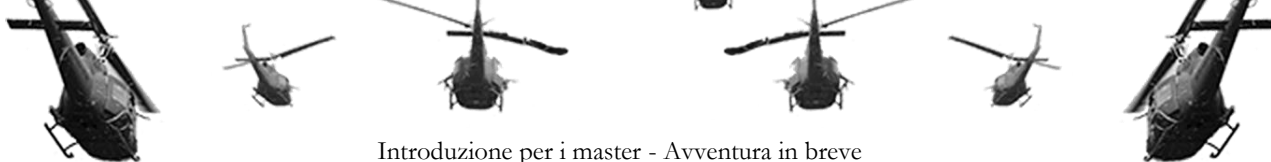
David potrà sviluppare qui il rullino della sua macchina fotografica scoprendo di aver scattato foto che ritraggono lui e il suo gruppo in azioni brutali e d'inaudita violenza. Le foto raffigurano cadaveri, torture e diversi atti che, se rivelati, condannerebbero lui e i suoi compagni per crimini contro l'umanità. Naturalmente né lui, né i suoi compagni ricorderanno nulla degli eventi proposti nelle fotografie. Potrà anche scoprire che il suo mito Jerry Lee Lewis ha registrato un nuovo singolo e che siamo nel 1969.

Una foto dei Red Sox immortalati vittoriosi dell'American League del '67, potrà dare indizio/conferma ai PG che non si trovano nel 1966.

1.6.5.7. I DORMITORI

Stanchi e dolenti i PG saranno costretti a passare la notte alla base. Lance verrà riconosciuto da un soldato: si tratta di una conoscenza della sua vecchia identità, con cui Lance aveva sterminato un villaggio vietnamita.

I PG avranno incubi che riveleranno alcuni episodi del loro recente passato.



Introduzione per i master - Avventura in breve

1.6.5.8. LA MORTE DI MURPHY

La mattina successiva la sirena dell'allarme generale risuonerà per tutta la base, destando l'attenzione della maggior parte dei marines presenti.

I PG potranno scoprire che qualcuno si è introdotto nella base assassinando Alex Murphy nel suo letto d'ospedale e ha forzato l'ufficio di Thomas Kane.

Intuendo che la morte di Murphy e l'irruzione nell'ufficio sono state comandate da qualcuno che è in relazione agli avvenimenti dei PG, questi dovranno decidere come risolvere la situazione.

1.6.5.9. NEL MENTRE (LE AZIONI DEGLI ANTAGONISTI)

Mentre i PG sono concentrati nel tentare di risolvere il loro mistero, il maggiore Thomas Kane opera per risolvere la situazione. I viet cong, grazie all'appoggio delle spie sovietiche scoprono che nel bunker avviene qualcosa di sospetto e pertanto scelgono di attaccarlo. L'attacco al Bunker li porta a proseguire verso Tuyen Nhon, ma le difese statunitensi si rivelano impenetrabili; il successivo bombardamento al napalm liquefa il monolite di Gol-Goroth rendendolo inutilizzabile.

Thomas Kane, informato dei fatti, recupera dal Bunker tutte le attrezzature utili al progetto e le trasporta alla base di Tra Cu in attesa di spostare il quartier generale in un'altra zona, probabilmente nei pressi del villaggio di Binh Thanh Thon.

Informato delle gravi condizioni del dottor Murphy, Kane ordina a un sicario di ucciderlo e di recuperare qualsiasi documento riguardante il progetto d A.T.G. al suo ufficio. Nel frattempo un nuovo gruppo di soggetti viene sottoposto al trattamento alla base di Tra Cu.

1.6.6. LA CITTA' DIROCCATA DI TRA CU

Due elementi sono ricorrenti durante le indagini dei PG: il nome del maggiore Thomas Kane e la struttura in cui è stanziato, ovvero la base di Tra Cu.

Tra Cu è una città bombardata, la base è protetta, ma sta per essere sgombrata. Sarà possibile accedere nella zona dei laboratori mediante le tessere magnetiche trovata negli effetti personali del dottor Murphy o nell'ufficio di Kane.

Il sotterraneo che conduce ai laboratori è una sorta di sala medica; nelle corsie ci sono diversi marines sottoposti al trattamento A.T.G..

I PG potranno visitare il laboratorio di Thomas Kane dove un addetto sta distruggendo alcuni documenti. Risulta evidente dagli ordini che un grande rituale si svolgerà quello stesso giorno al villaggio di Binh Thanh Thon; gli stessi abitanti del villaggio, seppur inconsapevoli degli effetti del rituale, officeranno la funzione.

Negli archivi dell'ufficio sono conservate le schede militari dei PG e le loro vere piastine.

Poco dopo farà ritorno al suo ufficio il Maggiore Kane che, catturato, rivelerà tutte le informazioni sul progetto ai giocatori.

In sintesi: il progetto è al suo stadio finale, una volta messe le mani sull'ultimo altare i responsabili dell'A.T.G. saranno in grado di creare centinaia di super soldati al giorno. Il rituale, secondo Kane, non può e non deve essere fermato; cercherà a tal proposito di convincere i PG con ogni mezzo che l'unico modo per vincere la guerra è proprio il rituale. Kane racconterà ogni cosa, illustrando la sua teoria sul nuovo mondo dominato dagli USA. Lo scenario che presenta ai PG è sconcertante, frutto di una mente megalomane e corrotta da Gol-Goroth. La personalità di migliaia di ragazzi verrà cancellata per servire gli interessi del Paese.

Le informazioni chiave di questa scena sono:

- ✖ la chiave di tutto è l'altare di pietra nera nei pressi del villaggio di Binh Thanh Thon;
- ✖ i mercenari di Kane provvederanno affinché il rituale si svolga normalmente;
- ✖ il nuovo trattamento rende il cambio di personalità permanente;
- ✖ il maggiore Kane è senza ombra di dubbio un pazzo assetato di sangue.

1.6.7. CONCLUSIONE

Concluso l'interrogatorio del maggiore Kane, i PG dovranno scegliere come comportarsi in virtù delle nuove informazioni ricevute.

Fondamentalmente si troveranno di fronte a tre possibilità. Assecondare Kane e lasciare che il rituale si compia, portando il mondo alla distruzione dopo una guerra sanguinosa che vedrà gli Stati Uniti, forti dei nuovi super soldati, conquistare il Vietnam, l'Asia e infine l'Unione Sovietica.

Fermare il rituale a costo delle loro vite (senza distruggere l'altare), e consegnare di fatto il mondo nelle mani di Gol-Goroth.

Oppure i PG potranno optare per neutralizzare Kane e bloccare il rituale, distruggendo quindi il monolite di Gol-Goroth.

1.7. NOTE PER I MASTER

In questa sezione vengono riportate una serie di “varie ed eventuali” propedeutiche all'avventura.

1.7.1. LEGGERE LE PARTI LETTE: DESCRIZIONI E DIALOGHI

Ci sono due tipologie di descrizioni nell'avventura. Le descrizioni a colpo d'occhio hanno la seguente formattazione:

Esempio di descrizione a colpo d'occhio.

Queste sono delle descrizioni immediate di quello che vedono i PG e nei limiti del possibile il master ci si deve attenere (sarebbe un errore grave omettere una parte da descrizione immediata: è meglio leggere piuttosto che dimenticarsi qualcosa).

Le descrizioni dettagliate hanno invece la seguente formattazione:

Esempio di descrizione dettagliata.

Queste descrizioni sono da leggere solo se un giocatore lo richiede espressamente, o si mette ad analizzare o cercare qualcosa nel posto in cui si trova. Si può essere meno fiscali su queste descrizioni, anche se la loro lunghezza secondo noi spesso farà sì che comunque vengano lette o quasi.

Poniamo poi come sempre l'attenzione sulle “**frasi tipiche**” di ogni PNG. Come sempre ricordiamo che quelle indicate sono una traccia per rendere bene la personalità del PNG e avere la maggiore uniformità possibile nella concessione di informazioni. Chiaramente un master ha la possibilità di adattare i dialoghi a cui comunque, nei limiti del possibile, consigliamo di attenerci. È importante che ogni libertà sia comunque presa con tutta la coscienza possibile, avendo la certezza di non travisare lo spirito del PNG.

Come norma generale un PNG non dirà mai di propria volontà una frase preceduta da una domanda, a meno che i PNG non chiedano o facciano esplicitamente qualcosa.

A questo proposito ricordiamo che tra parentesi tonde è effettivamente indicata una domanda, mentre tra quadre è indicata una scena o una condizione che deve avvenire.

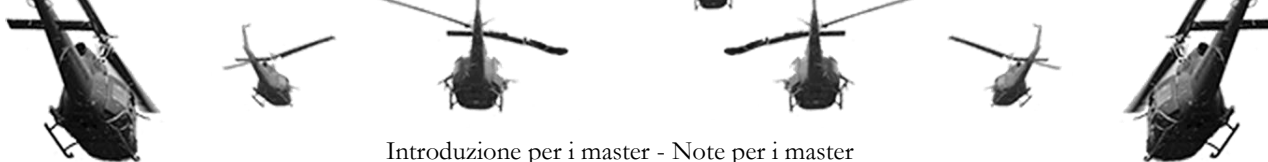
Infine ricordiamo che frasi evidenziate devono sempre essere comunicate il più fedelmente possibile ai PG, perché sono vitali nella risoluzione dell'avventura.

1.7.1.1. LEGENDA PERSONAGGI

👤 Lance Hartley: 

👤 Billy Joe Braxton: 

👤 Christopher Donald Williams: 



1.7.2. I PUNTI STAMINA

I PG iniziano l'avventura con quattro punti Stamina a loro disposizione, ma come già accennato non si trovano in condizioni fisiche ottimali: sono debilitati dal trattamento a cui sono stati sottoposti e saranno costretti a spendere le proprie risorse per poter proseguire. Con il procedere delle scene i master dovranno cancellare i punti Stamina in modo da rendere chiaro ai giocatori il progressivo affaticamento dei PG.

1.7.2.1. RIEPILOGO UTILIZZO PUNTI STAMINA

- ✖ I punti Stamina vengono consumati per poter proseguire senza riposare.
- ✖ Ogni PG dispone di quattro punti Stamina all'inizio dell'avventura.
- ✖ Una volta spesi tutti i punti Stamina non solo si subiscono dei malus molto pesanti a tutte le prove, ma si crollerà esausti dopo poche ore.
- ✖ Il primo punto Stamina viene speso una volta messi in piedi al risveglio nel bunker di Kinh Quonh Ii (e non comporta malus).
- ✖ Il secondo punto Stamina viene speso una volta usciti dal bunker nella giungla (comporta un -1 a tutte le prove).
- ✖ Il terzo punto Stamina viene speso dopo essere arrivati alla base di Moc Hoa (comporta un -2 a tutte le prove).
- ✖ Infine il quarto punto viene speso durante la serata alla base di Moc Hoa (comporta un -8 a tutte le prove).
- ✖ In ogni caso se i PG tentano di lasciare la base prima di aver trascorso una nottata di riposo dovranno spendere l'ultimo punto Stamina a loro disposizione.

1.7.3. BREVE VADEMECUM DEL SALUTO MILITARE

Durante lo svolgimento dell'avventura i PG incontreranno molti marines americani di diverso grado verso i quali si rapportheranno con uno specifico saluto militare.

Il saluto militare prevede che “il militare in divisa sia tenuto a fare il saluto a tutti i suoi superiori”.¹ Vi sono alcune variazioni in base alla situazione, ad esempio se si indossa o meno il copricapo, irrilevante ai fini dell'avventura.

Se si entra in una stanza dove è presente un superiore ci si deve mettere sull'attenti, unendo le gambe, battendo il piede sinistro a terra e portando la mano destra tesa alla fronte e si rimane su questa posizione fino a quando il superiore non ordina il riposo (gli ufficiali sono gli unici che mettendosi sull'attenti battono leggermente i tacchi unendo i piedi).

Una volta ricevuto il riposo si assumerà la posizione di attenti al momento in cui il superiore lascia la stanza.

1.7.4. TABELLE

Nello studio di quest'avventura ci si imbatte in alcune tabelle utili per determinare l'esito di diverse azioni o ricordarsi alcuni particolari.

1.7.4.1. SPOSTARSI ATTRAVERSO LA PROVINCIA DI KIEN TUONG

Per dare un senso di realismo agli spostamenti e per le tempistiche degli stessi si faccia riferimento alla mappa della provincia (Allegato **Mappa_Provincia**) e dei tempi medi di percorrenza (Tabella 1 e Tabella 2). Si abbia l'accortezza di variare sempre leggermente le tempistiche (aggiungendo o togliendo qualche ora), anche sulla base della vicinanza o lontananza relativa di due luoghi percepita sulla cartina.

¹ Come da Regolamento Disciplina Militare presente al sito:

http://www.assodipro.org/leggi/leggi_archivio/REGOLAMENTO%20DI%20DISCIPLINA%20MILITARE.htm



Introduzione per i master - Note per i master
 Tabella 1: Tempistiche medie degli spostamenti a piedi ore/ km.

	Bunker Kinh Quonh Ii	Villaggio Tuyen Nhon	Base Moc Hoa	Base Tra Cu
Bunker Kinh Quonh Ii		4 ore/10 km	4 ore/10 km	20 ore/50 km
Villaggio Tuyen Nhon	4 ore/10 km		8 ore /20 km	24 ore/60 km
Base Moc Hoa	4 ore/10 km	8 ore /20 km		16 ore/40 km
Base Tra Cu	20 ore/50 km	24 ore/60 km	16 ore/ 40 km	

Tabella 2: Tempistiche medie degli spostamenti in automobile ore/ km.

	Bunker Kinh Quonh Ii	Villaggio Tuyen Nhon	Base Moc Hoa	Base Tra Cu
Bunker Kinh Quonh Ii		1 ora/10 km	1 ora/10 km	5 ore/50 km
Villaggio Tuyen Nhon	1 ora/10 km		2 ore /20 km	6 ore/60 km
Base Moc Hoa	1 ora/10 km	2 ore/20 km		4 ore/40 km
Base Tra Cu	5 ore/50 km	6 ore/60 km	4 ore/40 km	

1.7.5. LA VITA DEI SOLDATI IN VIETNAM

Durante la guerra del Vietnam i soldati americani lontani dal fronte svolgevano operazioni di manutenzione sulle armi e le attrezzature assegnate.

I Marinai degli Stati Uniti e della US Navy “Acqua Marina Brown” erano assegnati alla pulizia delle armi e alla manutenzione per i motori delle loro barche. Gli Aviatori avevano come compiti la riparazione, la pulizia, il riarmo e il carico di tutti i mezzi volanti presenti, tra i quali cacciabombardieri Jet F-104 e i bombardieri B-52.

Per gli uomini al fronte la vita consisteva nel mangiare, dormire, eseguire le operazioni di routine e di servizio (pattuglie, alla ricerca del nemico) e di provvedere alla manutenzione delle apparecchiature stanziate in loco (carri armati, mitragliatrici, mezzi blindati, ecc.). Il tempo per lo svago era quasi inesistente, non c’era alcuna privacy o compagnia femminile (salvo le occasionali prostitute locali).

Si poteva ottenere facilmente della droga, in particolare marijuana, eroina e anfetamina. Molti soldati, con il passare del tempo, finivano per farne uso, per alleviare lo stato di disagio e di continuo stress della guerra.

1.7.5.1. LA VITA NELLA GIUNGLA

Vivere nella giungla rappresentava per i soldati il vero problema. Oltre ai viet cong, un nemico estremamente temuto era la malaria, difficile da evitare nonostante i controlli medici forniti. Serpenti velenosi, umidità insopportabile, insetti e le precarie condizioni igieniche e sanitarie, normali durante una guerra, rendevano la vita nella giungla un vero inferno.

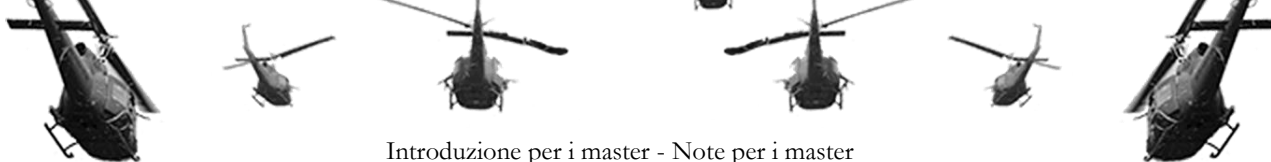
1.7.6. TECNICHE DI GUERRIGLIA DEI VIET CONG

Sebbene la vita nella giungla rappresentasse un problema anche per i viet cong (soprattutto per coloro che vivevano nelle città), essa si presentò come un elemento di favore durante la guerra del Vietnam.

Il metodo di combattimento dei viet cong era conosciuto come: “una parte lenta e quattro veloci”.

La parte lenta prevedeva: una continua ricognizione e sorveglianza dell’obiettivo, la costruzione di un modello in scala della posizione del nemico per consentire agli uomini assegnati alla missione di prendere confidenza con il terreno e con tutti gli altri elementi presenti sulla scena, la prova generale dell’attacco.

Le quattro parti veloci si snodavano l’una dietro l’altra a operazione iniziata: il trasferimento dalla base fino alla regione dell’obiettivo; l’attacco vero e proprio; lo sgombrare delle armi dal campo di battaglia e il recupero di morti e feriti; la ritirata, sempre scrupolosamente preparata come parte integrante del piano generale.



Introduzione per i master - Note per i master

Tra le armi meno ortodosse i viet cong si servivano di trappole realizzate con il bambù, trappole esplosive nei potenziali luoghi di atterraggio americani, trappole per orsi.

Le armi e i rifornimenti venivano recuperati da canali clandestini, per esempio dalla Cambogia, dall'esercito nemico, oppure dal Nord (attraverso il famoso sentiero di Ho Chi Minh). L'arsenale rimaneva sempre limitato e in molti casi i guerriglieri si armavano alla meglio, recuperando munizioni e armi tra i caduti nemici.

1.7.7. IL TEMPO ATMOSFERICO

L'avventura si svolge nel Luglio del 1969. In Vietnam nella nostra zona il sole sorge intorno alle ore 05:40 e tramonta intorno alle ore 18:20. In questo periodo, inoltre, ha inizio la stagione dei monsoni.

Come in tutto il Paese, le ore di pioggia ininterrotta si alternano a brevissimi momenti di arresto. Durante i giorni dell'avventura i PG non vedranno mai il sole, solo nuvole grigie e forti temporali. Questa caratteristica, nei limiti del possibile, dovrebbe essere resa in maniera non ossessiva dai master.

Master e comaster si ricordino di modulare spesso il volume per dare l'impressione che la pioggia diminuisca o aumenti di intensità, utilizzando il file multimediale in questione ("Pioggia_monsoni.mp3").

1.7.8. RESA AMBIENTAZIONE (CONSIGLI)

1.7.8.1. GIUNGLA

- i rumori della giungla;
- la sensazione di essere osservati;
- il caldo soffocante e il cielo plumbeo;
- nella giungla si ha difficoltà ad avanzare e a orientarsi nel tempo a causa della fitta pioggia.

1.7.8.2. BASE DI MOC HOA

- il lassismo dei soldati;
- la musica trasmessa dagli altoparlanti del campo;
- l'eccessiva informalità e cordialità dei marines.

1.7.8.3. DURANTE UNO SCONTRO A FUOCO

- i rumori del combattimento e degli spari;
- lo scenario di morte dopo ogni combattimento.

1.7.8.4. VARIE

- la sensazione di disagio di fronte all'altare.

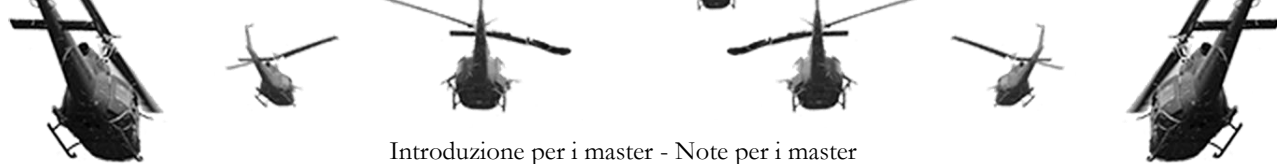
1.7.9. DOMANDE DI IGNORANZA SUL PROPRIO BACKGROUND O SULLA PROPRIA SCHEDA TECNICA

È importante venire incontro ai giocatori nelle lacune di comprensione del background e delle schede tecniche, rispondendo sempre a domande la cui risposta si trova nel materiale dato ai giocatori. Si tenga in conto di tale lacuna in fase di valutazione.

Ad esempio, il giocatore che interpreta Lance potrebbe chiedere al master se sa come riparare un fucile. In questo caso il master dovrebbe rispondere che Lance è in grado di farlo e dovrebbe indicare la capacità utilizzata sulla scheda tecnica.

Se il prosieguo dell'avventura è messo a rischio da errori di questo tipo si intervenga in correzione, penalizzando sempre il giocatore in fase di valutazione.





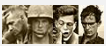
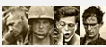
Attenzione: non punite le semplici e del tutto lecite richieste di chiarimento, ed in caso di dubbio se una domanda sia una lacuna o una richiesta di chiarimento si conceda il beneficio del dubbio al giocatore, e si consideri la domanda come una richiesta di chiarimento.

1.7.10. DOMANDE AL MASTER E FAQ

Come in tutte le avventure, può capitare che i giocatori si interrogino ponendo al master diverse domande sulle conoscenze dei PG. Per facilitare il compito dei master e uniformare le risposte in diversi punti dell'avventura compaiono delle “domande tipiche”, alle quali è indicata una risposta da dare ai giocatori.

Riportiamo poi di seguito alcune domande tipiche generali che preferiamo mettere in evidenza prima dell'avventura:

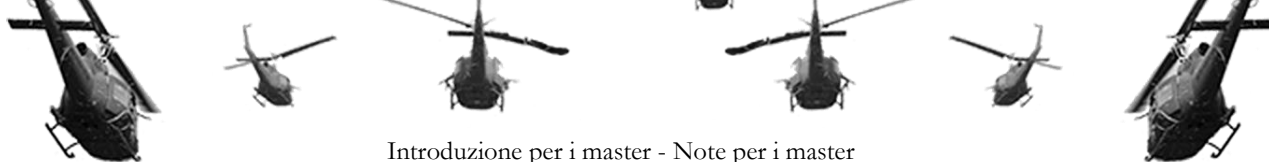
DOMANDE TIPICHE GENERALI:

- ?  **[TUTTI]: Come possiamo reperire soldi?** È molto difficile reperire soldi anche perché generalmente tra voi soldati è più comune l'utilizzo del baratto di oggetti. Avete comunque alcuni dollari nel vostro zaino.
- ?  **[TUTTI]: Secondo le mie conoscenze militari, l'azione che abbiamo appena illustrato a voce può funzionare?** (si dia un'idea di massima dell'esito dell'azione, senza ovviamente scendere troppo nei dettagli. Non si devono penalizzare i giocatori per questa domanda, perché effettivamente i PG hanno – dovrebbero avere – più conoscenze militari dei giocatori).
- ?  **[TUTTI]: Esiste un coprifuoco all'interno della base?** Come in ogni base militare vige un severo coprifuoco generalmente alle 23:00.
- ?  **[TUTTI]: È normale che soldati viet cong siano riusciti a infiltrarsi in questo modo nel Bunker?** No, per niente. Generalmente i viet cong con cui avete avuto a che fare erano semplici soldati in grado soltanto di combattere.
- ?  **[TUTTI]: Conosco la base di Moc Hoa?** Sì, ricordi di essere stato di stanza in questo luogo all'inizio della tua missione in Vietnam.
- ?  **[TUTTI]: Posso telefonare a casa?** L'unico modo per farlo è utilizzare la radio in una base militare.
- ?  **[TUTTI]: È normale che i viet cong abbiano armi sovietiche?** Sì, i sovietici appoggiavano i viet cong fornendo loro supporto militare ed equipaggiamento.
- ?  **[TUTTI]: Che cos'è l'operazione Deckhouse del 1966?** Operazione *Search and Destroy* del III battaglione del V reggimento marines, in appoggio all'operazione Nathan Hale della I divisione cavalleria U.S.A. condotta nella provincia di Phu Yen.

1.7.11. VARIE

- ✖ **Orari di apertura degli spacci:** se non viene specificato altrimenti gli spacci, e altri luoghi analoghi “posti chiusi”, aprono alle 8:00 e chiudono alle 18:00.
- ✖ **Fotocopie e ciclostili:** nel 1969 non esistevano fotocopiatrici, ma copie di documenti potevano essere fatte attraverso i cosiddetti *ciclostili*, riproduzioni economiche “in bianco e nero” effettuate con un inchiostro denso a base di alcol e carta di riso. L'unico luogo dove è possibile reperirne uno è l'ufficio generale all'interno delle basi americane, dove era utilizzato per lo più con funzione burocratica.
- ✖ **Fotografie:** nel 1969 non esistevano ancora macchine fotografiche Polaroid istantanee o macchine digitali e, per sviluppare una foto (con rullino in cellulosa), erano richieste in ogni spaccio militare contenente una camera oscura almeno tre ore di tempo.
- ✖ **Azioni “in background”:** i giocatori potrebbero richiedere di fare delle azioni ripetute nel tempo, come ad esempio applicare sempre le proprie conoscenze per depistare eventuali inseguitori, o guardarsi attorno nel dettaglio alla ricerca di qualche nemico. In questo caso si permetta ai PG di svolgere effettivamente l'azione senza bisogno che il giocatore se ne ricordi tutte le volte: essendo marines americani, è un'azione





Introduzione per i master - Note per i master

automatica. Si faccia attenzione a non offrire però spontaneamente questa possibilità ai giocatori, ma si aspetti una richiesta a tal proposito.

- ✖ **Risposte negative alle prove/domande generali:** va da sé che non sarebbe possibile stilare un elenco infinito di cose che i PG non sanno/non possono fare. I casi più eclatanti sono stati elencati, ma laddove non è stato specificato nulla si sottintende che il PG non riesca a fare/non sappia nulla. Se vi viene il dubbio che qualcosa possa essere una nostra dimenticanza non esitate a consultare il supermaster: esiste apposta per questo!

1.7.11.1. TEMPISTICHE AVVENTURA

Tabella 3: Tempistiche dell'avventura

Scene dell'avventura	Tempo [min]
Scena 01: Il risveglio nel bunker	5
Scena 02: Perlustrare l'interno del Bunker	30÷45
Scena 03: Una volta fuori dal bunker	10
Scena 04: Arrivo a Moc Hoa (combattimento + flashback)	25÷35
Scena 05: A rapporto dal comandante della base	10
Scena 06: All'ospedale del campo	15
Scena 07: Indagare sull'identità (fureria, redazione e spaccio)	50
Scena 08: Flashback notturno	10
Scena 09: Lasciare la base per andare a Tra Cu	15
Scena 10: Il risveglio dei marines	10
Scena 11: Lo scontro con Kane	20
Scena 12: Finale	15

1.7.12. PREPARAZIONE AL GIOCO

Il comaster deve recuperare il “plico_master” all'interno del quale troverà: i quattro background più relative schede, gli allegati, il foglio di valutazione, una copia dell'introduzione per i giocatori, più eventuali moduli da consegnare ai giocatori.

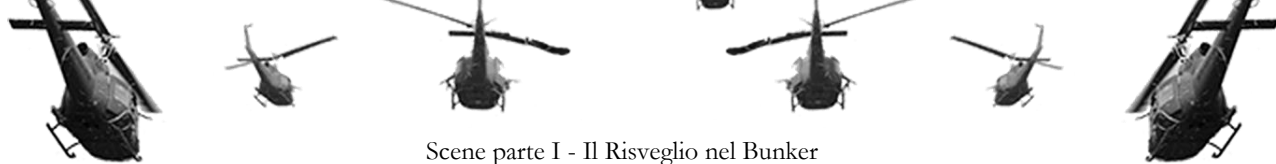
Prima di dare il via alle danze è bene che master e comaster sistemino lo schermo del master di fronte alla loro postazione.

Qualora i giocatori non avessero letto l'introduzione, consegnate loro una copia dell'ambientazione e del sistema di gioco e concedetegli 10' di tempo per leggerla.

A questo punto porgete ai giocatori il materiale iniziale **Scelta_PG** e lasciate scegliere a ciascun giocatore il personaggio che desidera interpretare. Quando tutti avranno scelto chi giocare, consegnate i background, le schede dei personaggi e i **Segna_Posto** e fate partire il tempo. I giocatori avranno trenta minuti a disposizione per completare la lettura al termine dei quali rispondete a tutte le loro domande.

Quando tutti i giocatori sono pronti, fate partire il tempo dell'avventura e divertitevi.





2. SCENE PARTE I

In questa sezione vengono descritte tutte le scene principali dell'avventura.

2.1. IL RISVEGLIO NEL BUNKER

L'avventura inizia con il risveglio dei PG in una sorta di infermeria. I PG sono stanchi perché sottoposti al rituale che è stato interrotto dall'attacco dei viet cong. Avranno difficoltà a mettersi in piedi e a decidere sul da farsi. I PG hanno recuperato la propria identità originaria.

2.1.1. GENERALITA'

- ✈ Il Bunker si trova nei pressi del villaggio di Kinh Quonh Ii nella provincia Kien Tuong.
- ✈ Assegnati al Bunker ci sono una ventina di marines (morti per via dell'attacco o in fuga).
- ✈ È attivato l'allarme rosso del Bunker.
- ✈ Il Bunker è stato attaccato dai viet cong.
- ✈ È sabato 26 luglio, ore 08.30.

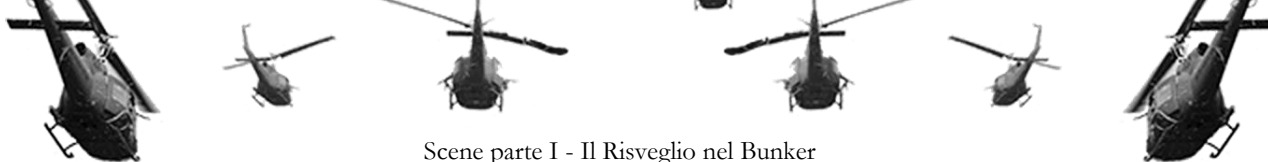
2.1.2. INFORMAZIONI DI QUESTA SCENA

- ✈ I PG sono stati sottoposti a un trattamento medico anomalo.
- ✈ Le cartelle cliniche dei PG sono conservate nell'ufficio di Alex Murphy e riportano la sua firma.
- ✈ L'equipaggiamento dei PG è leggermente diverso da come questi lo ricordano.
- ✈ Il rullino fotografico utilizzato da Daniel contiene delle fotografie relative agli ultimi anni di attività dei PG.

DOMANDE TIPICHE

?  **[TUTTI]:** *Ci sono finestre?* No, la struttura in cui ti trovi non presenta aperture verso l'esterno.





Scene parte I - Il Risveglio nel Bunker

- ?  **[TUTTI]: In che tipo di struttura ci troviamo?** Vi trovate sicuramente in una struttura militare americana, come risulta chiaro dalle scritte in inglese che vi circondano.
- ?  **[TUTTI]: Ci troviamo in una struttura abbandonata?** No, la struttura in cui siete è stata sicuramente utilizzata di recente.
- ?  **[TUTTI]: Siamo già stati qui?** Non ti ricordi di essere mai stato qui.
- ?  **[TUTTI]: Sappiamo qualcosa del bunker di Kinh Quonh Li?** Vi pare di ricordare che si tratti di una base americana della zona, ma non avete informazioni più specifiche sulla struttura.
- ?  **[TUTTI]: Che cosa è il liquido nero ci è stato iniettato con le flebo?** Non ne avete idea, non lo avete mai visto.
- ?  **[TUTTI]: (Dopo aver trovato la cartina della regione) Qual è la base americana più vicina?** La base di Moc Hoa, che si trova a circa 5 ore a piedi da qui (fate notare ai giocatori che una marcia di 5 ore è ordinaria amministrazione).

2.1.3. NOTE NECESSARIE PER GESTIRE LA SCENA

- ✖ **Risveglio separato:** i PG si risveglieranno in due parti separate della stessa sala da un telo. Master e comaster gestiranno le due coppie di PG in maniera separata. I giocatori devono essere divisi all'inizio della sessione. Se si va oltre il telo o se si ascolta per sentire altre voci, le coppie si riuniranno.
- ✖ **Perdere tempo nelle stanze "inutili":** se possibile si dovrebbe cercare di evitare di perdere tempo in stanze che non siano la sala medica, l'ufficio di Murphy, la sala radio e la sala di comando, ma se i giocatori lo desiderano in questa scena (e solo in questa) è giusto dare ampio modo ai giocatori di "sfogarsi".
- ✖ **Elementi di atmosfera nel bunker:** alcuni elementi di "atmosfera" sono presenti in tutti gli ambienti. Se necessario ribadire questi concetti in ogni stanza. Gli elementi sono:
 - ✖ le luci al neon funzionano a intermittenza;
 - ✖ il locale è scuro e deserto;
 - ✖ non ci sono finestre e l'aria è fresca;
 - ✖ le stanze sono state abbandonate in fretta.
- ✖ **Oggetti normali:** dove non specificato, i mobili contengono **oggetti normalissimi per la stanza in cui si è** (detergenti, pentole, vestiti ...)
- ✖ **La Stamina:** dopo il risveglio, appena i PG riescono a mettersi in piedi perdono un punto Stamina (senza che questo comporti per loro malus di alcun tipo).

2.1.4. INIZIO DELL'AVVENTURA PER LANCE E BILLY JOE

All'inizio dell'avventura Lance e Billy Joe si trovano in infermeria; un telo li separa dal resto della sala, una porta dà verso l'esterno.



INTRODUZIONE

Il rumore assordante e continuo di una sirena d'emergenza vi sveglia, avete la vista offuscata e un grosso cerchio alla testa. Vi rendete conto di essere in una sala medica: siete sdraiati su dei lettini al cui fianco scorrete alcune flebo collegate alle vostre braccia. Le luci sopra di voi sfarfallano debolmente rendendo l'ambiente circostante tetro. Vi sentite senza forze e ogni singola parte del vostro corpo duole.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione **si faccia partire il file audio *Allarme_Rosso***.



COLPO D'OCCHIO

La sala è certamente un'infermeria, oltre alle vostre ci sono altre brande, un telo vi separa dall'altra parte della stanza, una porta a sud dà verso un corridoio. C'è un cronometro appeso alla parete.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Notate un grande cronometro appeso sul muro est della stanza. La sala è senza ombra di dubbio un'infermeria militare; dalle scritte sui muri in inglese è certamente americana, un enorme telo vi separa dalla corsia sinistra. Alla vostra destra notate una zona delimitata da reti metalliche dietro alle quali si intravedono armadietti ed equipaggiamento di varia natura. Oltre al vostro ci sono altri due lettini vuoti; le flebo a cui siete attaccati sono piene di un liquido scuro.

Le luci sono al neon e sfarfallano, ci deve essere un problema al generatore principale. Il pavimento è ingombro di materiale medico (bende, bisturi e batuffoli di cotone), una porta lasciata semiaperta, sul lato sud della stanza, dà verso un corridoio buio.

2.1.5. INIZIO DELL'AVVENTURA PER CHRIS E DAVID

All'inizio dell'avventura Chris e David si trovano in infermeria; un telo li separa dal resto della sala (loro non vedono la porta verso il corridoio).



INTRODUZIONE

Il rumore assordante e continuo di una sirena d'emergenza vi sveglia, avete la vista offuscata e un grosso cerchio alla testa. Vi rendete conto di essere in una sala medica: siete sdraiati su dei lettini al cui fianco scorrete alcune flebo collegate alle vostre braccia. Le luci sopra di voi sfarfallano debolmente rendendo l'ambiente circostante tetro. Vi sentite senza forze e ogni singola parte del vostro corpo duole.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione **si faccia partire il file audio *Allarme_Rosso***.



COLPO D'OCCHIO

La sala è certamente un'infermeria, oltre alle vostre ci sono altre brande; un telo vi separa dall'altra parte della stanza. Una bandiera americana è appesa sopra di voi. C'è una farmacia con diversi medicinali contro la parete.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

La sala è senza ombra di dubbio un'infermeria militare americana, un enorme telo vi separa dalla corsia destra. Alla vostra sinistra notate una farmacia, all'interno della quale ci sono diversi medicinali. Le flebo a cui siete attaccati sono piene di un liquido scuro.

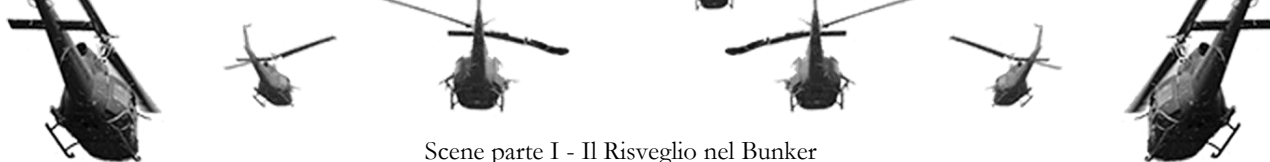
Le luci sono al neon e sfarfallano, ci deve essere un problema al generatore principale. Il pavimento è ingombro di materiale medico (bende, bisturi e batuffoli di cotone).



METTERSI IN PIEDI



FISICO (CD 2): nonostante la fatica e la stanchezza, riesci a sollevarti e a metterti in piedi, barcolla per un minuto, fino a recuperare l'equilibrio.



Scene parte I - Il Risveglio nel Bunker



FISICO (CD 4): nonostante la fatica e la stanchezza, riesci a sollevarti, ma non riesci a metterti in piedi. Ti siedi sulla branda, ti occorrono alcuni minuti per riuscire a stare in piedi.



ESAMINARE IL CRONOMETRO



CHIUNQUE: il cronometro è fermo e il quadrante indica 08:44:22 (08 ore, 44 minuti, 22 secondi).



STACCARE (TUTTI) / CONTROLLARE LE FLEBO



PRONTO SOCCORSO (CD 2): riesci a staccare facilmente la flebo/un liquido nero e molto denso, la flebo è per tre quarti vuota. Il liquido scende molto lentamente e non ne hai mai visto uno simile.



STABILIZZARE/IMMOBILIZZARE LA SPALLA DI CHRIS



PRONTO SOCCORSO (CD 3): riesci a bendare la spalla e immobilizzare l'avambraccio al petto.



IL CONTENUTO DELLA FARMACIA



(automatico): l'armadietto contiene alcuni flaconi dal nome incomprensibile, una fiala di morfina, della penicillina, disinfettanti, garze e altro materiale medico.



IL CONTENUTO DEGLI ARMADIETTI /DOMANDE SUL PROPRIO EQUIPAGGIAMENTO



(automatico): c'è il tuo equipaggiamento e quello dei tuoi compagni.



EQUIPAGGIARSI (CD 2): trovi una tabacchiera di sigari, uno zippo e una pistola da ufficiale.



EQUIPAGGIARSI (CD 2): noti subito che ti manca una bandoliera. Trovi inoltre un pacchetto di sigarette e il machete incrostato di sangue.



EQUIPAGGIARSI (CD 2): lo specchietto è rotto, mancano le sigarette e le pasticche di droga.



EQUIPAGGIARSI (CD 2): uno dei tre rullini è pieno, mancano un caricatore, alcune pagine dal taccuino e all'interno della borraccia c'è del Bourbon.



Evento a tempo: dopo 5 minuti di gioco.

[Da riferire a entrambe le coppie se non si sono ancora incontrate].

Sentite chiaramente le voci di alcuni vostri compagni dall'altra parte del telo.

2.1.6. CORRIDOIO

Una volta usciti dalla sala medica i PG si troveranno in un lungo corridoio.





COLPO D'OCCHIO

Un lungo corridoio si estende di fronte a voi, rischiarato solo parzialmente dalla luce irregolare dei neon sul soffitto.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

I locali in cui vi trovate sono costruiti in cemento armato ed i soffitti bassi danno un aspetto claustrofobico al corridoio. Alcune bocchette posizionate sul soffitto emanano getti di aria fresca e secca.



ESAMINARE LE TARGHETTE DELLE PORTE



CHIUNQUE (*istantaneo*): le targhette riportano i nomi delle stanze: Sala Radio, Ufficio Murphy, Sala Medica, Sala di Comando.

2.1.7. SALA RADIO



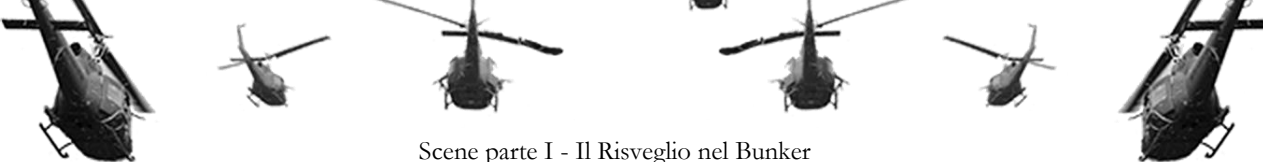
COLPO D'OCCHIO

Vedete una piccola sala piuttosto buia: su alcuni tavoli sono sistemate delle radio; sul muro di fronte è appesa una piantina.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Si tratta della sala radio, le pareti sono insonorizzate, disposte su alcuni tavoli d'acciaio ci sono due stazioni radio accese, complete di cuffie e microfoni. Ci sono sedie in pelle sistemate di fronte al tavolo, sono state spostate all'indietro molto velocemente e una delle cuffie è stata abbandonata sul sedile. Sul muro di fronte a voi, accanto all'interfono, notate una planimetria del luogo in cui vi trovate.



ANALIZZARE LE STAZIONI RADIO



(automatico): le stazioni radio sono accese, dalle cuffie proviene un leggero ronzio. La comunicazione radio è assente.



(automatico): le stazioni radio sono accese, dalle cuffie proviene un leggero ronzio. Ciò sta a indicare un malfunzionamento interno di ricezione, pensi che potrebbe essere facilmente riparata.



RIPARARE LA RADIO



RIPARAZIONE ELETTRICA (CD4): aprendo la radio ti accorgi che una pista del circuito è interrotta da un sovraccarico. Con la dovuta modifica al circuito molto probabilmente riusciresti a mettere in sesto solamente la ricezione.

Una volta riparata la radio, si sente solo il canale di emergenza che comunica in loop sempre lo stesso messaggio. Leggere la descrizione di seguito riportata “Messaggio Radio”.



MESSAGGIO RADIO

“Base esploratori di Kinh Quonh Ii, qui base di Moc Hoa, messaggio ricevuto. Provvediamo ad inviare truppe alla vostra posizione!” [il messaggio si ripete continuamente]



CONTROLLARE LA PLANIMETRIA



CHIUNQUE (1 minuto): si tratta della planimetria del luogo in cui vi trovate con relativa legenda. A ogni stanza è assegnato un numero (*consegnare Planimetria_Bunker*).



ESAMINARE/USARE L'INTERFONO



CHIUNQUE (1 minuto): l'interfono è funzionante, ogni pulsante riporta un numero che va da 1 a 7. È utilizzato per comunicare con i vari locali presenti nella planimetria in base al numero assegnato a ogni interno.

2.1.8. UFFICIO DI MURPHY

Continuando a perlustrare l'ala a sinistra del corridoio i PG incapperanno nell'ufficio di Murphy.



COLPO D'OCCHIO

Oltre l'uscio c'è un piccolo studio. Sul lato notate una branda ed un piccolo armadietto, la targhetta dell'ufficio indica “Capitano Alex Murphy, ufficiale medico capo”.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Lo studio è piccolo e angusto, c'è una scrivania al centro con diversi documenti sparsi sopra. Come per le altre stanze, lo studio medico non ha finestre, ci sono due schedari con due etichette: “A-J” e “K-Z”.
Notate inoltre che la branda è ancora disfatta, e qualcuno deve averci dormito da non molto tempo. Accanto alla branda c'è un armadietto metallico a una sola anta aperto e completamente vuoto.



ESAMINARE LA SCRIVANIA

-  **CHIUNQUE** (*automatico*): fra i documenti sparsi ci sono ordini di approvvigionamento di medicinali e di materiale medico impartiti al personale della base, tutti firmati dal dottor Alex Murphy.



CONTROLLARE GLI SCHEDARI

-  **CHIUNQUE** (*automatico*): gli schedari contengono cartelle cliniche di marines americani, catalogati tramite una piccola etichetta.
-  **BIBLIOTECONOMIA**: gli schedari contengono cartelle cliniche di marines americani, catalogati per cognome mediante una piccola etichetta. Tra queste riconosci un plico con il tuo nome e quello dei tuoi compagni (*consegnare Allegato_ Cartelle_ Cliniche*).
 -  (*Standard*): impieghi 45 min.
 -  (*Straordinaria +1*): impieghi 30 min.
 -  (*Straordinaria +2*): impieghi 10 min.

2.1.9. SALA DI COMANDO



COLPO D'OCCHIO

Siete in una grande stanza con un tavolo e delle sedie al centro, alcune delle quali rovesciate al suolo e un mucchio di fogli sparsi, c'è una cassetta di metallo con una leva rossa. [Leva allarme generale]



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

C'è un gran caos all'interno della stanza: le sedie sono state allontanate dal tavolo con tanta foga da farle cadere, molti faldoni sono rovesciati e i documenti sono disseminati sul pavimento. Nella stanza sono sparsi oggetti di cancelleria varia; sul muro opposto all'entrata è appesa quella che sembra essere una mappa della provincia di Kien Tuong. Vicino alla mappa notate una cassetta di metallo rossa e bianca con la leva dell'allarme generale.

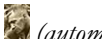


ESAMINARE I FOGLI SPARSI

-  **CHIUNQUE** (*automatico*): sono documenti di ordini di varia natura, in particolare relativi alle attività di perlustrazione e approvvigionamento del bunker. Tutti i documenti sono intestati "Base esploratori avanzata di Kihn Quonh Ii" e riportano la firma del Capitano Alex Murphy.



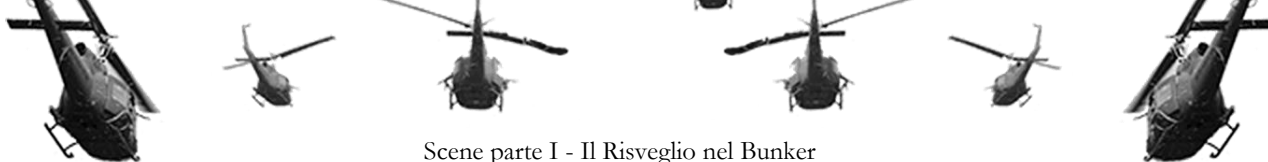
CONTROLLARE LA PIANTINA

-  **CHIUNQUE** (*automatico*): è una mappa dettagliata della provincia di Kien Tuong. È indicata l'attuale posizione in cui vi trovate "Kihn Quonh Ii" (*consegnare Planimetria_Regione*).
-  (*automatico*): ti accorgi subito che, rispetto al bunker, la base americana più vicina è quella di Moc Hoa.



AZIONARE LA LEVA DELL'ALLARME GENERALE

-  **CHIUNQUE** (*automatico*): azionando la leva contenuta nella cassetta rossa e bianca, la sirena dell'allarme generale cessa di suonare.



2.1.10. LE ALTRE STANZE

Riportiamo di seguito le descrizioni delle altre stanze presenti all'interno del bunker: la zona comune, la cucina, il dormitorio e i bagni. Queste descrizioni servono principalmente per capire ai PG che il luogo dove si trovano è stato lasciato di fretta. Se i PG vogliono perlustrare le stanze, leggete loro le seguenti descrizioni.

2.1.10.1. ZONA COMUNE



COLPO D'OCCHIO

Vedete una enorme stanza dove sono disposti molti tavoli da pranzo, alcuni dei quali rovesciati.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Cercando fra i tavoli si notano diversi vassoi per portare le vivande, molte posate e alcuni resti di cibo piuttosto recenti.

2.1.10.2. LA CUCINA



COLPO D'OCCHIO

Vedete una grande cucina con alcuni dei fornelli ancora accesi e molte pentole e padelle sparse sui banchi.

2.1.10.3. IL DORMITORIO



COLPO D'OCCHIO

Vedete una lunga camerata dove sono ordinatamente disposte molte brande con i relativi armadietti.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Esplorando la camerata si nota che le brande sono state tutte rifatte e che una ventina di armadietti sono occupati dagli effetti personali di altrettanti soldati. La camerata potrebbe contenere fino a trenta soldati.

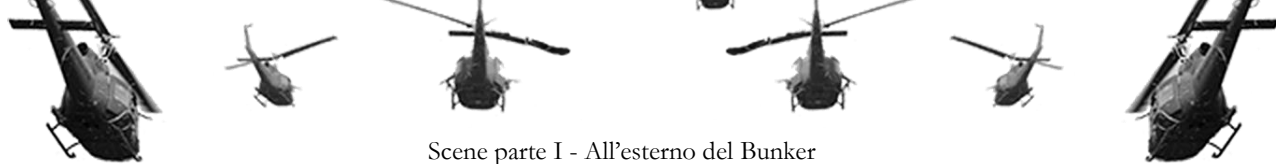
2.1.10.4. LOCALE BAGNI



COLPO D'OCCHIO

Vedete una grande stanza con lavandini, docce e gabinetti.





2.2. USCIRE DAL BUNKER

In qualsiasi momento i PG potranno uscire dal bunker salendo le scale che portano all'esterno della struttura. È importante dare il giusto grado di suspense alla scena, man mano che i PG saliranno sentiranno i rumori della giungla.



COLPO D'OCCHIO

Di fronte a voi notate alcuni ripidi scalini illuminati da uno spiraglio di luce. Una corrente d'aria calda e umida vi lambisce la pelle.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Osservando i ripidi gradini in pietra che salgono verso l'alto si notano alcune tracce di terriccio secco. L'aria che penetra dalla tromba delle scale è umida e pesante, molto simile a quella che si respira nella giungla.



Evento a tempo: dopo 50 minuti di gioco da inizio avventura, i PG sono all'interno del bunker.

Dopo 50 minuti di gioco dall'inizio dell'avventura, arriverà un plotone di marines dalla base di Moc Hoa diretti verso il villaggio di Tuyen Nhon in supporto alla battaglia scatenata in mattinata.

Se i giocatori dovessero trovarsi all'interno del bunker descrivere la seguente scena.



DESCRIZIONE ARRIVO DELLA JEEP

Sentite un rumore ovattato provenire dall'esterno, sembra quello di alcuni motori.

2.3. ALL'ESTERNO DEL BUNKER

I PG si troveranno in mezzo alla giungla, ovvero dove è avvenuto lo scontro con i viet cong.

Cadaveri di entrambe le fazioni sono sparsi nella zona, oltre a numerose impronte umane e di pneumatici.

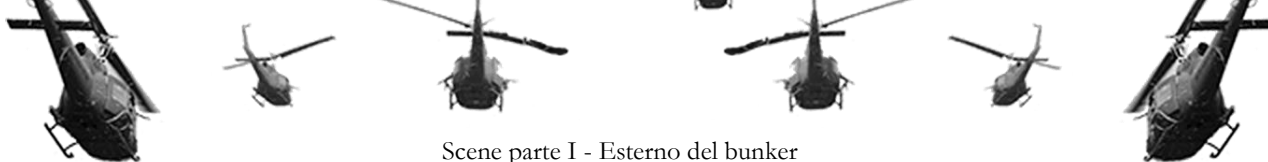
2.3.1. GENERALITA'

- ✖ L'esterno del Bunker si trova nei pressi del villaggio di Kinh Quonh Ii nella provincia Kien Tuong.
- ✖ Nello scontro hanno perso la vita una quindicina di marines e una ventina di viet cong.
- ✖ Tutti i marines morti fanno parte del battaglione *Hell in a Helmet*.
- ✖ L'antenna radio è irrimediabilmente danneggiata.
- ✖ Dalla base di Moc Hoa sono in arrivo una jeep e una camionetta di marines in supporto a Tuyen Nhon.

2.3.2. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✖ I giocatori devono avere ben chiaro che il modo più veloce di mettersi in salvo è quello di dirigersi direttamente verso la base di Moc Hoa attraversando la giungla.

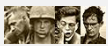




Scene parte I - Esterno del bunker

- ✖ Deve essere altrettanto chiaro che le due Jeep dirette verso il villaggio vietnamita di Tuyen Nhon faranno poi ritorno alla base di Moc Hoa (da cui provengono): i giocatori possono tranquillamente unirsi a loro a patto di partecipare prima al pattugliamento del villaggio.

DOMANDE TIPICHE

- ?  [TUTTI] Alex Murphy si trova fra i cadaveri dei marines? No, nessun cadavere reca la piastrina di Alex Murphy.

2.3.3. NOTE NECESSARIE PER GESTIRE LA SCENA

- ✖ **La spalla di Chris:** ricordare a Chris che il dolore alla spalla è molto forte e si sta intensificando man mano che scorre il tempo.
- ✖ **L'incontro con il convoglio militare:** a un certo punto dell'avventura i PG incontreranno un convoglio militare diretto verso il bunker di Kinh Quonh Ii. Il Sergente a capo del convoglio è l'interlocutore dei PG e i soldati al suo seguito non faranno altro che dirottare ogni domanda rivolta loro verso l'ufficiale.
- ✖ **La Stamina:** i PG una volta usciti dal bunker saranno costretti a spendere uno dei punti Stamina a loro disposizione (applicare un malus di -1 a tutte le prove da questo momento in avanti).

2.3.4. CONOSCENZE STANDARD DEI PNG FUORI DAL BUNKER DI KINH QUONH II

I PNG presenti in questa scena sono:

- ✖ Sergente di squadra Robert Phillips.
- ✖ Tutti gli altri marines presenti.

Tabella 4: Conoscenze standard convoglio Iron Fist

Chi può saperlo	Informazione comunicata
Tutti	Il bunker è stato attaccato dai viet cong.
Tutti	La base più vicina è Moc Hoa.
Tutti	I PG possono unirsi al convoglio per tornare a Moc Hoa, ma solo dopo aver svolto la missione al villaggio vietcong di Tuyen Nhon.
Tutti	I viet cong hanno ripiegato nel villaggio di Tuyen Nhon dopo l'attacco al bunker.

2.4. ESTERNO DEL BUNKER



FUORI DAL BUNKER

Una scena desolante si apre di fronte a voi: a terra giacciono molti cadaveri martoriati, alcuni sono soldati americani e altri vietnamiti. Le vittime, crivellate da colpi di arma da fuoco oppure sventrate da esplosioni, giacciono a terra, dove vedete anche gli altri segni dello scontro a fuoco: grandi buchi e decine di bossoli. Alcuni dei soldati imbracciano ancora le armi.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione **si faccia partire il file audio Giungla**.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

La folta giungla nasconde alla perfezione l'entrata alla base sotterranea da cui provenite. Scorgete una piccola antenna metallica che sporge dal terreno perfettamente mimetizzata: l'antenna è spezzata a metà. Ispezionando la radura notate molte orme e tracce di pneumatici lasciate sul terreno fangoso.



ALLA VISTA DEI CADAVERI



👤 **EQUILIBRIO PSICHICO** *Perdita 4 (CD 5)*: i cadaveri sparsi di fronte all'entrata del bunker portano i segni evidenti di uno scontro a fuoco. Molti corpi di marines sono lacerati e si confondono tra i resti dei viet cong, formando un ammasso di carne e sangue.



ESAMINARE I CADAVERI DEI VIET CONG



👤 **CHIUNQUE** *(10 minuti)*: i viet cong non hanno segni particolari di riconoscimento, sono tutti molto giovani e riportano colpi di fucile del combattimento. Alcuni di loro imbracciano un fucile AK-47 di fabbricazione russa.



PERQUISIRE TUTTI I CADAVERI



👤 **CHIUNQUE** *(15 minuti)*: oltre alle armi dei marines, quasi tutte scariche, trovate una serie di fucili AK-47, parecchi caricatori e due bombe a mano.



ANALIZZARE LO SCENARIO DELLO SCONTRO



👤 **RACCOLGIERE PROVE**: lo scontro è avvenuto da poco, lo si deduce dai corpi ancora caldi. La maggior parte dei soldati coinvolti è deceduta sul campo. Impronte di anfibi sembrano provenire da Est e dirigersi verso il luogo di provenienza. Alcune orme di jeep partono dal bunker e si dirigono verso Nord-Ovest.

- 👤 *(Standard)*: impieghi 40 min.
- 👤 *(Straordinaria +1)*: impieghi 30 min.
- 👤 *(Straordinaria +2)*: impieghi 15 min.



ANALIZZARE L'ANTENNA RADIO



👤 **RIPARAZIONE ELETTRICA** *(CD 5)*: l'antenna è stata danneggiata durante lo scontro a fuoco, è in parte piegata e dalla scatola posta alla base ne esce del fumo.



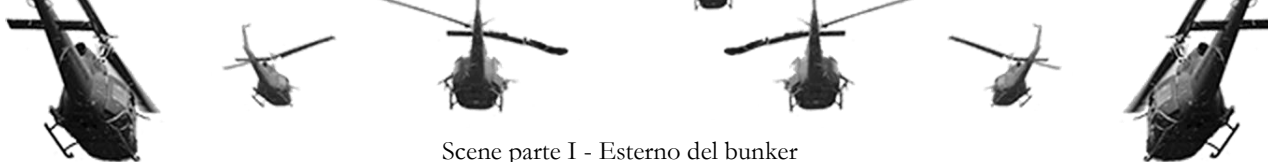
👤 **RIPARAZIONE ELETTRICA** *(CD 2)*: da un'attenta analisi si deduce che l'antenna è stata danneggiata gravemente e risulta irreparabile. Ciò ha probabilmente causato il malfunzionamento della radio presente nel bunker.



Evento a tempo: dopo 50 minuti di gioco da inizio avventura.

Dopo 50 minuti di gioco dall'inizio dell'avventura, arriverà un plotone di marines dalla base di Moc Hoa diretti verso il villaggio di Tuyen Nhon in supporto alla battaglia scatenata in mattinata.

Se i giocatori dovessero trovarsi all'esterno del bunker, in direzione di Moc Hoa o di Tuyen Nhon descrivere la seguente scena.



Scene parte I - Esterno del bunker



DESCRIZIONE ARRIVO DELLA JEEP

Avvertite il rumore di alcuni motori in avvicinamento verso la vostra posizione.

[Lasciate un minuto ai giocatori per decidere il da farsi].

Una piccola nuvola di fumo si innalza a una cinquantina di metri alla vostra destra. Vedete le sagome di una jeep e una camionetta americana che si dirigono verso il bunker. A bordo della prima ci sono tre uomini: un ufficiale e due soldati di prima classe. A bordo della camionetta invece vi sono una decina di soldati semplici, seduti con le armi in pugno. I due veicoli raggiungono rapidamente la radura di fronte all'entrata del bunker e si fermano facendo stridere i freni, mentre i soldati escono ordinatamente.

È probabile che i PG vogliano predisporre una strategia per eventuali nemici.



OSSERVARE DA LONTANO IL CONVOGLIO MILITARE



CHIUNQUE (*automatico*): il convoglio militare porta le effigi del USMC², le persone a bordo della jeep indossano uniformi dei marines.

A bordo della jeep sono presenti il sergente di squadra Robert Phillips (pari grado di Lance) e due soldati di prima classe. Oltre a questa vi è una camionetta piena di marines armati fino ai denti. Il convoglio è diretto verso il villaggio di Tuyen Nhon in supporto al battaglione impegnato nello scontro.



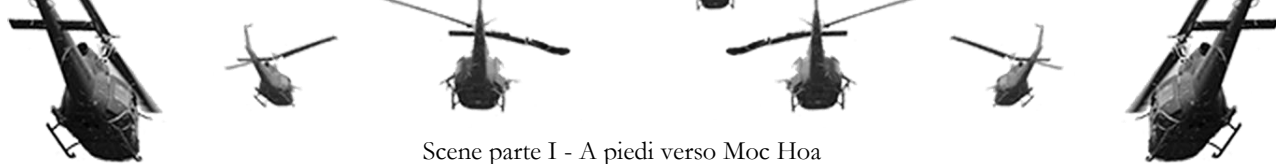
PNG: SERGENTE DI SQUADRA ROBERT PHILLIPS.

Autorevole, dal portamento marziale, serio, uomo di mezz'età.

- **(“Attenti!”)** Riposo soldati. Sono il Sergente Robert Phillips, IV plotone *Iron Fist*.
- **[(Lance)Perché siete qui?/Com'è andato lo scontro?]** Ci è giunta comunicazione dalla base di Moc Hoa dell'attacco viet cong subito dal bunker di Kinh Quonh Ii. Pare che il fronte si sia spostato in un villaggio qui vicino. Abbiamo ricevuto ordini di controllare la situazione del luogo, prima di dirigerci verso Tuyen Nhon.
- **(Dove siete diretti?)** A Tuyen Nhon, in supporto al III battaglione.
- **(Possiamo unirvi a voi?)** Certo, se i vostri ordini non sono in conflitto.
- **(Potreste prestarci la jeep/la camionetta?)** No, purtroppo i nostri ordini hanno massima priorità e abbiamo bisogno di entrambi i mezzi.
- **(Come facciamo ad arrivare a Moc Hoa/C'è una scorciatoia per Moc Hoa?)** Vi consiglio di imboccare questo sentiero (*indica una direzione*), vi porterà abbastanza velocemente alla base di Moc Hoa.
- **(È sicuro/L'avete già percorso?)** Si ma solo in marcia. È il più rapido e sicuro per raggiungere Moc Hoa a piedi, altrimenti potete venire con noi, dopo la battaglia, torneremo tutti a Moc Hoa.
- **(Abbiamo un ferito con noi, accompagnateci alla base)** Non possiamo assolutamente cambiare i nostri ordini, aspettano i nostri rinforzi a breve.
- **(Che giorno è oggi?)** Oggi è il 26 luglio.
- **(Qual è la data precisa?)** Soldati che domande sono? Oggi è il 26 luglio del 1969.
- **(1969?! State scherzando?/Ma no è il 1966!)** Credo che abbiate subito uno shock, cercate di calmarvi e non appena possibile recatevi all'ospedale!

A questo punto i PG dovranno compiere una scelta, se proseguire per la base militare di Moc Hoa (§ 2.5) attraverso la giungla o seguire il convoglio di marines diretto a Tuyen Nhon (§ 2.6). In questo paragrafo verranno trattate entrambe le scene dei due viaggi.

² USMC: sigla del Corpo Marines Americano (United States Marine Corp).



2.5. A PIEDI VERSO Moc Hoa

Lungo il tragitto verso la base di Moc Hoa i PG si imbattono in una jeep militare rovesciata. Ad attenderli vi sarà un cecchino viet cong, pronto a sparare a qualunque americano avvisti; questo cecchino indossa un ciondolo di pietra nera.

2.5.1. GENERALITA'

- ✈ Una pioggia incessante non dà tregua ai PG che attraversano la giungla.
- ✈ Il tragitto verso Moc Hoa costeggia un torrente pieno di insidie e sfocia in una piccola radura.
- ✈ Non esiste modo per i PG di vedere, prima del primo sparo, il cecchino nascosto tra gli alberi.

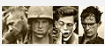
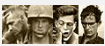
2.5.2. PERCHÉ I PG POSSONO ARRIVARE QUI

- ✈ Questa è la strada più diretta e sicura che porta i PG dal bunker di Kinh Quonh Ii fino alla base di Moc Hoa, anche se passa attraverso la giungla.
- ✈ Per evitare una battaglia certa al campo di Tuyen Nhon.

2.5.3. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✈ La radura è stata minata, il cecchino si trova dalla parte opposta rispetto alla direzione da cui provengono i giocatori e li noterà cominciando a sparare una volta vicini alla jeep.
- ✈ La battaglia va pianificata dai giocatori che devono cercare di elaborare una strategia valida per sfuggire all'agguato. Se i giocatori gestiscono male la scena restando passivi o mostrando scarsa prudenza è inevitabile che riportino qualche ferita dallo scontro.
- ✈ Il ciondolo che il viet cong porta al collo è un simbolo votivo di Gol-Goroth. È carico di potere occulto e scatenerà in Chris e Billy Joe due flashback molto intensi su esperienze passate che sono state rimosse dalla loro memoria in uno dei cicli di trattamento passati; provocherà inoltre un forte senso di nausea e malessere nei PG che lo maneggino.

DOMANDE TIPICHE

- ?  **[TUTTI]: C'è la possibilità di aggirare la radura ed evitare lo scontro col cecchino?** No, la conformazione del territorio è tale da non permettere di passare in altro modo nella strettoia naturale che si trova di fronte a voi.
- ?  **[TUTTI]: Si vedono movimenti intorno al veicolo o nella radura?** Non vedete nessun movimento intorno a voi: la radura è completamente deserta.



L'INCONTRO CON IL CHARLIE

La pioggia e il vento vi sferzano. Il sentiero su cui siete si stringe bruscamente. Sulla sinistra la giungla si infittisce. Scorgete fra le fronde scorrere impetuoso un fiume; sulla destra invece si estende un crepaccio molto esteso.

Di fronte a voi si apre una radura punteggiata da isolate palme. Immediatamente il vostro sguardo viene attratto dalla carcassa di una jeep americana nel centro dello spiazzo.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione **si faccia partire il file audio *Pioggia*.**





DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLA PIAZZOLA

La jeep americana è ribaltata e molto danneggiata: le gomme anteriori sono state completamente disintegrate; anche parte del cofano è spaccata. Alte palme circondano la radura formando un cerchio largo circa duecento metri. All'interno della radura crescono solo una manciata di alberi.



OSSERVARE LA JEEP (DA VICINO)



↳ **CHIUNQUE** (30 secondi): la jeep è rovesciata su se stessa e completamente bruciata. Gran parte della carcassa è distrutta. Notate alcuni fori di proiettile sulla carrozzeria riportante le insegne del USMC.



RACCOGLIERE PROVE

- ↳ (Standard): accanto alla jeep si trovano i resti di una mina anticarro, causa dell'incidente.
- ↳ (Straordinaria +1): si trovano i resti carbonizzati di due persone.
- ↳ (Straordinaria +2): la mina anticarro è di fattura Russa.



ALLA VISTA DEI CADAVERI



↳ **EQUILIBRIO PSICHICO Perdita 1** (CD 2): i resti delle due persone sono in parte ridotti alle sole ossa e irriconoscibili. Sono accasciati sui sedili della jeep ed emanano un forte odore di carne bruciata.



ESAMINARE IL LUOGO



↳ **USO ESPLOSIVI** (CD3): parte della radura attorno alla jeep è disseminata di mine anticarro.

Prima di leggere la scena che segue date tempo ai PG di osservare la jeep e la radura dove si trovano. Se decidono di non controllare la jeep e di rimanere al limitare della giungla, leggete subito la descrizione seguente.



SPARI DEL CECCHINO

[Bang!] Un colpo esplosivo dalla boscaglia rimbalza sulla jeep sfiorandovi appena. Non fate in tempo ad alzare lo sguardo per vedere da dove è partito, che un secondo proiettile esplode sul terreno fangoso ai vostri piedi.



CONTROLLARE LA DIREZIONE DELLO SPARO



RACCOGLIERE PROVE

- ↳ (Standard): nonostante la fitta pioggia riesci a capire la traiettoria degli spari; provengono dal limitare della giungla di fronte a voi.
- ↳ (Straordinaria +1): intravedi un movimento tra le fronde, molto probabilmente un cecchino è posizionato sopra l'albero.
- ↳ (Straordinaria +2): un lampo ti permette di vedere il punto esatto dove il cecchino è appostato tra le fronde.



SPARARE AL CECCHINO



↳ **USO ARMI DA FUOCO** (CD 7): nonostante la pioggia battente e le fitte fronde degli alberi di fronte a voi riuscite a individuare l'area di provenienza degli spari e a rispondere all'attacco.



Scene parte I - Il villaggio di Tuyen Nhon

È possibile che il gruppo adotti qualche strategia particolare per eliminare il nemico (ad es: accerchiare l'albero e sparare al cecchino da sotto di esso ecc.). Lasciate che i PG giochino questa scena come meglio credono. Se i PG avranno la meglio, come si presume, il cecchino perderà l'equilibrio e cadrà dall'albero morendo sul colpo.



ALLA VISTA DEL CADAVERE



EQUILIBRIO PSICHICO *Perdita 1 (CD 2)*: il corpo del cecchino giace esanime ai piedi dell'albero dove era piazzato, portando i segni dei colpi di arma da fuoco ricevuti. Un rivolo di sangue scorre dalla bocca aperta.



ESAMINARE/PERQUISIRE IL CADAVERE DEL CECCHINO



CHIUNQUE (2 minuti): il cecchino è un viet cong. Tra gli oggetti che porta con sé ci sono un fucile di precisione SVD Dragunov (fucile di fattura sovietica), alcune munizioni e un ciondolo attorno al collo.



ESAMINARE IL CIONDOLO



CHIUNQUE (30 secondi): il ciondolo è lavorato a mano. Il materiale che lo compone è una pietra nera raffigurante un animale molto simile a un rospo.



FLASHBACK

Quando Billy Joe e/o Chris toccano o si avvicinano al ciondolo che il cecchino tiene al collo, leggere la descrizione corrispondente al personaggio § 8.1 - I primi flashback. Il PG, in concomitanza con un altro dei compagni presenti, avrà un flashback di un avvenimento del passato. Una volta terminato l'evento entrambi si sentiranno confusi, disorientati e daranno di stomaco. Ricordiamo ai master che Billy Joe e Chris dovranno comunque avere il flashback, anche se non interagiscono direttamente con il ciondolo o se ne tengono relativamente distanti.

Lasciate alcuni minuti ai PG per riprendersi e giocare di conseguenza l'evento.



COLTI ALLA SPROVVISTA

[GWAAH!] L'urlo vi assale alle spalle! A una ventina di metri dal folto della giungla esce correndo un viet cong che imbraccia un mitra aprendo il fuoco contro di voi!

Molto probabilmente i PG ingaggeranno uno scontro a fuoco con il viet cong apparso, vincendo.

A questo punto ci si aspetta che il gruppo decida di continuare il viaggio e dirigersi verso la base militare di Moc Hoa (*Base militare Moc Hoa* § 3.1).

2.6. IL VILLAGGIO DI TUYEN NHON

Se i PG decidono di seguire il convoglio militare giungeranno ben presto al villaggio di Tuyen Nhon dove si sta svolgendo lo scontro tra il III battaglione marines e un folto gruppo di viet cong. Superato lo scontro a sorpresa con dei viet cong i PG troveranno un grande altare a forma di rospo raffigurante Gol-Goroth che causerà più o meno gli stessi effetti del ciondolo nella scena precedente.

2.6.1. GENERALITA'

✈ Tuyen Nhon è un villaggio situato a 20 km dal bunker di Kinh Quonh Ii, nella provincia di Kien Tuong.





Scene parte I - Il villaggio di Tuyen Nhon

- ✖ Una pioggia incessante non dà tregua ai PG.
- ✖ Lo scontro tra i marines e i viet cong è terminato da poco.
- ✖ Ci sarà un'imboscata da parte dei viet cong che sorprenderà i soldati e i PG.

2.6.2. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✖ Dopo l'imboscata, la battaglia va pianificata dai giocatori che devono cercare di elaborare una strategia valida. Se i giocatori gestiscono male la scena restando passivi o mostrando scarsa prudenza è inevitabile che riportino qualche ferita dallo scontro.
- ✖ La scena è molto concitata, lo scontro infuria intorno ai PG e a questi non deve essere permesso di vagare o dilungarsi troppo nel villaggio. Il comando infatti ordinerà il bombardamento con il napalm dopo pochi minuti, rendendo impossibile anche un esame approfondito dell'altare. I master dovranno comunque lasciare il tempo necessario per giocare la reazione ai flashback che i PG proveranno una volta avvicinati all'altare.
- ✖ L'altare che i giocatori incontrano è uno dei centri del potere del culto di Gol-Goroth, scolpito in un materiale nero e indistruttibile, se non ad alte temperature. Avvicinarsi ad esso, anche di poco, scatenerà in Chris e Billy Joe due flashback molto intensi il cui ricordo è stato rimosso dalla loro memoria in uno dei cicli di trattamento passati; avvicinarsi provocherà inoltre un forte senso di nausea e malessere nei PG.



DOMANDE TIPICHE

?



[**TUTTI dopo l'imboscata**]: Qual è la situazione intorno a noi? Come sta andando l'attacco? È possibile fuggire? Tutto intorno a voi infuria una feroce battaglia, i viet cong stanno opponendo una strenua resistenza e l'esito dello scontro è incerto, la fuga è sicuramente impossibile.

2.6.3. NOTE NECESSARIE PER GESTIRE LA SCENA

- ✖ **L'imboscata**: in questa scena i PG si imbattono in un gruppo di viet cong. Per gestire il combattimento fare riferimento alla tabella presente nel sistema di gioco al § 1.3.7.
- ✖ **L'altare oscuro**: all'interno del villaggio è presente un altare di pietra nera, precisamente nella piazzetta centrale.



L'ARRIVO AL VILLAGGIO

Un piccolo villaggio rurale composto da una trentina fra case e baracche si estende di fronte a voi. Diverse squadre di soldati americani stanno convergendo sul villaggio da tutte le direzioni. Mentre la camionetta si ferma ai margini del villaggio vedete a terra decine di cadaveri, case sventrate dalle esplosioni e fuochi appiccati ovunque.

All'improvviso una raffica di **mitra** [fate partire il file audio *Battaglia*] proveniente dal villaggio investe la vostra camionetta, rimbalzando contro il metallo!

"Imboscata, imboscata!" urla il sergente Philips: "Muovere il culo signorine! Avanti, avanti!" I marines saltano velocemente giù dal camion, e voi con loro; procedete in maniera confusa verso le abitazioni.

Da una delle case improvvisamente una raffica di mitra falcia due marines: "Fuoco! Fuoco!" ordina il sergente Philips!

Ricordate, alla parola **mitra** della descrizione che segue si faccia partire il **file audio Battaglia**.

I PG verranno coinvolti immediatamente nello scontro. Dentro la casa sono asserragliati due Vietcong che spariranno dalle finestre ai PG e al gruppo dei marines scesi dalla jeep.



DESCRIZIONE DELLA CASA

La piccola baracca contiene poveri oggetti di vita contadina; tuttavia in un angolo trovate una cassa di legno, con all'interno tre fucili AK-47. A terra si nota anche un piccolo tunnel buio scavato nel terreno.



ESAMINARE LE CASSE



CHITONQUE (*automatico*): tra le casse ne trovate una grande scoperchiata contenente mine anti uomo, molte munizioni e un AK-47 di fabbricazione Russa.



CERCARE TRAPPOLE



FIUTARE GUAI (*CD3*): trovi sotto un insieme di sterpaglie una buca del diametro di un metro vuota, molto probabilmente scavata dai viet cong.

Una volta fuori dalla casa lasciate ai PG il tempo di guardarsi attorno e, se vogliono, di esplorare il luogo.



Evento a tempo: dopo 5 minuti di gioco dall'uscita dalla casa.

Dopo 5 minuti di gioco dall'uscita dalla casa, il Sergente Phillips richiamerà i giocatori a ritornare nella camionetta per dirigersi verso la base di Moc Hoa. Leggere quindi la descrizione "L'altare oscuro".



L'ALTARE OSCURO

Il sergente Phillips raduna rapidamente le truppe con ordini secchi e precisi. "Muoversi, soldati! Evacuiamo il villaggio!" Tutti i marines si raggruppano intorno al sergente, pronti a risalire sui mezzi o ad allontanarsi a piedi dal villaggio. Mentre vi avvicinate alle truppe notate a una ventina di metri da voi una strana costruzione: un altare di pietra nera completamente liscia con una figura deforme simile a un rospo.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA ALTARE

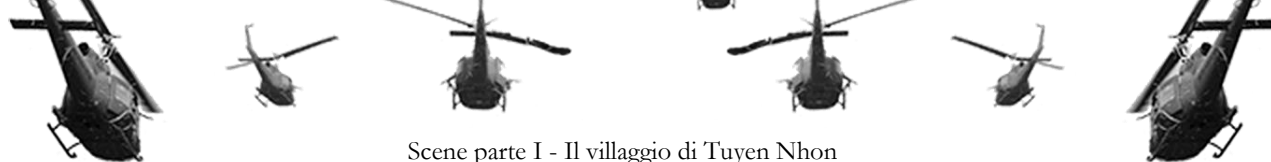
La sagoma sembra a tutti gli effetti quella di un enorme rospo. Ai piedi della statua c'è un altare dello stesso materiale. Sopra di esso ci sono delle chiazze rossastre che ricordano del sangue. Alcune parti sono meno simmetriche, come se fossero stati asportati dei pezzi piuttosto grossi; la superficie è comunque sempre liscia e senza scalfitture.



FLASHBACK

Quando Billy Joe e/o Chris si avvicinano o toccano l'altare, leggere la descrizione corrispondente al personaggio § 8.1 - *I primi flashback*. Il PG, in concomitanza con un altro dei compagni presenti, avrà un flashback di un avvenimento del passato. Una volta terminato l'evento entrambi si sentiranno confusi, disorientati e daranno di stomaco. Ricordiamo ai master che Billy Joe e Chris dovranno comunque avere il flashback, anche se non interagiscono direttamente con l'altare o se ne tengono relativamente distanti.

Lasciate alcuni minuti ai PG per riprendersi e giocare di conseguenza l'evento.



Scene parte I - Il villaggio di Tuyen Nhon



BOMBARDAMENTO AL NAPALM

La voce del sergente Philips vi scuote: “Evacuare la zona! Evacuare, ho richiesto un bombardamento al napalm in tutta la zona fra meno di dieci minuti!”.



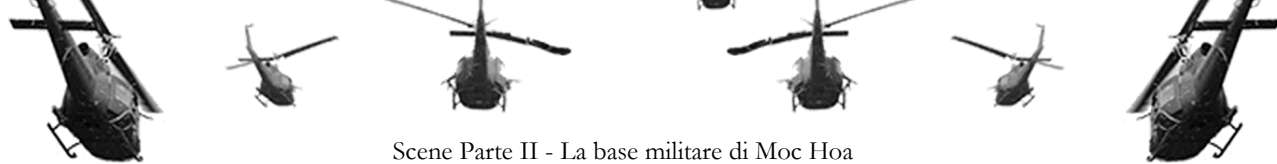
ALLA VISTA DEL BOMBARDAMENTO



EQUILIBRIO PSICHICO *Perdita 4 (CD 5)*: il bombardamento è rapido e devastante. Il getto del napalm che parte dall'aereo investe completamente le capanne e il liquido incendia tutto quello che tocca. Un odore di bruciato investe le vostre narici; tra le capanne in fiamme udite le urla strazianti dei vietnamiti. In pochi minuti il villaggio è completamente raso al suolo.

Dopo pochi minuti i PG verranno richiamati dal sergente Phillips per unirsi al convoglio e continuare il viaggio verso la base militare di Moc Hoa (*Base militare Moc Hoa* § 3.1).





3. SCENE PARTE II

3.1. LA BASE MILITARE DI MOC HOA

Dopo ore e ore di viaggio in mezzo alla giungla i PG raggiungeranno finalmente la base militare di Moc Hoa. Il clima al suo interno è caratterizzato dalla svogliatezza e dal lassismo dei soldati. In questo luogo i PG troveranno tutto il necessario per ristabilirsi e informarsi su quanto successo loro.

3.1.1. GENERALITA'

- ✈ La base militare di Moc Hoa si trova al centro della provincia di Kien Tuong.
- ✈ La base è comandata dal maggiore Mark Johnson.
- ✈ Nella base governa la svogliatezza.
- ✈ Ha smesso di piovere e il cielo è plumbeo.
- ✈ All'ospedale della base è giunto da poche ore il capitano Alex Murphy.
- ✈ I PG giungeranno in questo luogo nel primo pomeriggio.
- ✈ I PG conoscono la base, perché ci sono già stati.
- ✈ Il coprifuoco è alle 23:00.

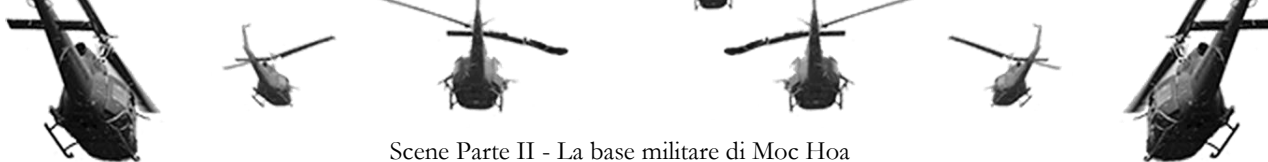
3.1.2. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✈ Ai PG che investigano sui sopravvissuti del bunker tutti i militari presenti nella base suggeriranno di rivolgersi al personale dell'ospedale.

3.1.3. NOTE NECESSARIE PER GESTIRE LA SCENA

- ✈ **La spalla di Chris:** ricordate di nuovo a Chris che il dolore alla spalla è lancinante e insopportabile. Se non si dirigerà verso l'ospedale, fatelo svenire dal dolore. Se sarà condotto all'ospedale ricordatevi di farlo accogliere dall'infermiera di turno.





Scene Parte II - La base militare di Moc Hoa

- ✖ **Turni dell'ospedale:** l'ospedale fa capo al sottoufficiale medico Frank Wilson e alle sue infermiere. Vi sono due turni di 12 ore con tre infermiere a turno. Ognuna di loro segue un orario di turno specifico:

RoseMary Parker, ore 6-18.

Luise Johnson, ore 6-18.

Emily Warren, ore 6-18.

Clare Brown, ore 18-6.

Margaret Turner, ore 18-6.

Sophia Taylor, ore 18-6.

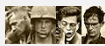
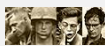
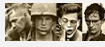
- ✖ **Eventuale fuga di Chris dall'ospedale:** lasciate che Chris tenti di fuggire dall'ospedale per andare alla festa utilizzando il metodo che il giocatore preferisce di più.
- ✖ **L'incontro con i PNG del passato:** i PG possono essere riconosciuti da alcuni PNG, e tuttavia non avere alcun ricordo di loro. Questi PNG sono una conoscenza di uno dei passati del personaggio, prima che gli venisse resettata la memoria.
- ✖ **Le piastrine dei PG:** se i PG dovessero chiedere di guardare le proprie piastrine per capire se ci sono stranezze (ad esempio il nome), leggete loro quanto riportato di seguito, in base al PG corrispondente.
- Lance Hartley: Andrew Smith
 - Billie Joe Braxton: Francis Taylor
 - Christopher Donald Williams: Jay Junior Brown
 - David Meishel Lezinsky: Mark Lucas Roxton
- ✖ **Alex Murphy:** se i PG dovessero incontrare Alex Murphy non potranno parlare con lui perché intubato.
- ✖ **Recuperare una mappa della regione:** se i PG non avessero preso con loro la mappa della regione presente nel bunker di Kinh Quonh li potranno trovare una nella base di Moc Hoa. Ai giocatori che ne faranno richiesta i master dovranno consegnare la **Planimetria_Regione**.
- ✖ **Reperire droghe:** Chris può comprare sostanze stupefacenti allo spaccio durante la festa di congedo.
- ✖ **La Stamina:** arrivati alla base di Moc Hoa i PG devono spendere uno dei punti Stamina (da questo momento il malus a tutte le prove diventa di -2).

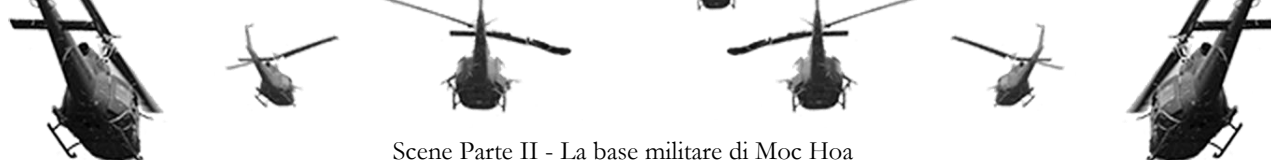
- ✖ Una volta scesa la sera sulla base i PG non si reggeranno più in piedi: la giornata trascorsa marciando e combattendo ed i postumi del trattamento hanno un costo altissimo. Per riuscire a rimanere in piedi ancora per qualche ora si troveranno quindi costretti a fare ricorso all'ultimo punto Stamina a loro disposizione (il malus a questo punto è di -8 per tutte le prove).

3.1.4. VITA E ABITUDINI DELLA BASE MILITARE

È possibile che i giocatori non conoscano bene la vita e le abitudini vigenti all'interno di una base militare, per questo riportiamo una serie di domande che potrebbero emergere durante il soggiorno nella base di Moc Hoa.

DOMANDE TIPICHE

- ?  **[TUTTI]: Vige un coprifuoco nella base?** Per quanto ne sai il coprifuoco è vigente e si attiverà dalle 23:00 alle 06:00.
- ?  **[TUTTI]: Dove posso fare rapporto?** Presso il comando generale della base.
- ?  **[TUTTI]: Quando è l'alzata generale?** Alle 06:00.
- ?  **[TUTTI]: Dove posso passare la notte?** All'interno dei dormitori della base.
- ?  **[TUTTI]: Dove posso rifocillarmi?** All'interno dello spaccio militare.
- ?  **[TUTTI]: Posso guidare nella giungla di notte?** No, è molto pericoloso e la mancanza di illuminazione rende qualsiasi viaggio impossibile.



- ?  **[TUTTI]: Dove posso sviluppare i rullini?** Nell'ufficio tecnico del giornale militare.
- ?  **[Lance e Billy Joe]: È normale il lassismo che vediamo intorno a noi?** No, nelle basi militari è normale che viga una certa disciplina. Di sicuro non avete mai visto comportamenti del genere.
- ?  **[TUTTI]: Come funziona l'accesso a una base militare americana per un Marine?** L'accesso a una base americana è garantito a qualunque Marine in servizio. Questi si dovrà identificare e presentare all'ufficiale in comando.
- ?  **[TUTTI]: Si può lasciare la caserma di notte?** Sai perfettamente che una volta suonato il silenzio, nessuno può lasciare la caserma senza ordini precisi.
- ?  **[TUTTI]: Cosa c'è scritto sulle mie piastrine?** Controllando le tue piastrine noti che il nome che riportano non è il tuo (leggere il nome per ogni PG in base al punto le piastrine dei PG, § 3.1.3).
- ?  **[TUTTI]: Dove viene smistata la posta?** Sapete che la posta viene smistata a Saigon, dove viene anche controllata dalla polizia militare.
- ?  **[TUTTI]: Perché l'esercito controlla la posta dei soldati?** Tutto viene controllato per evitare che trapelino informazioni poco gradite alle alte sfere,; l'immagine che l'amministrazione americana vuole dare al mondo è quella di stare vincendo la guerra.
- ?  **[TUTTI]: Anche la posta spedita viene controllata?** Per quanto ne sai anche la posta inviata viene controllata.
- ?  **[Chris]: Dove posso comprare droghe?** Tipicamente hai sempre comprato sostanze stupefacenti nei luoghi di ritrovo, e sempre tramite passaparola tra soldati.
- ?  **[Chris e Billy Joe]: Quando finisce la stagione di baseball?** Sai per certo che la Major League inizia a marzo per finire ad aprile, subito a ruota la World Series entro fine luglio, per poi riprendere ad ottobre con l'American League e National League.

3.1.5. CONOSCENZE STANDARD DEI PNG NELLA BASE DI MOC HOA.

Tabella 5: Conoscenze standard PNG base di Moc Hoa

Chi può saperlo	Informazione comunicata
Tutti	Il coprifuoco nella base inizia alle ore 23.00
Tutti	Le foto si sviluppano nella piccola redazione del giornale militare che si trova adiacente allo spaccio.
Tutti	È sabato 26 luglio (<i>se chiedono anche l'anno</i>) 1969.
Tutti	Questa sera ci sarà una festa per i marines di ritorno in patria presso lo spaccio della base.
Tutti	Il VII battaglione <i>Freedom Fighters</i> è in missione a Saigon.
Maggiore Mark Johnson/ Furiere	Il VII battaglione <i>Freedom Fighters</i> è in missione a Saigon da 20 giorni.
Furiere/Ufficiali	Il capitano Kane ha un ufficio a Moc Hoa situato nella zona degli ufficiali.
Tutti	I feriti in arrivo dal bunker di Kinh Quonh Ii sono ricoverati all'ospedale.
Personale medico/Ufficiali	Fra i feriti del bunker di Kinh Quonh Ii era presente anche un ufficiale.
Tutti	Per ottenere un mezzo di trasporto bisogna avere un'autorizzazione della fureria.
Tutti (dopo 30 min dalla morte di Murphy)	L'ufficiale Alex Murphy è stato assassinato.





Scene Parte II - La base militare di Moc Hoa

Chi può saperlo

Furiere/
Maggiore Mark Johnson
Tutti

Capo redattore/
Furiere/
Maggiore Mark Johnson

Informazione comunicata

All'interno della base sono presenti circa 200 soldati.

I Boston Red Sox vinsero la Major League nel 1967.

Tutta la posta viene inviata al centro di smistamento di Saigon.

3.1.6. L'ARRIVO ALLA BASE

Se i PG arrivano da Tuyen Nhon (§ 2.6) passare direttamente alla descrizione *L'interno della base*. Diversamente, leggere la descrizione seguente.



L'ESTERNO DELLA BASE

Le nuvole lasciano posto al sole. Raggiungete una base militare di medie dimensioni costituita da un misto di edifici in muratura. La base è circondata da una recinzione di filo spinato. Ai lati della struttura ci sono delle torrette su cui montano di guardia alcuni soldati. C'è un ingresso sorvegliato con una guardiola e due soldati.

I soldati di guardia lasceranno passare i PG solo dopo aver compreso chi sono e la natura dei loro ordini. Uno dei due è a petto nudo, mentre l'altro sta fumando assiduamente.



PNG: CAPOREALE ARTHUR WEISS.

Annoiato, superficiale, sbrigativo nei controlli, fuma assiduamente.

- **([Rivolto a Lance]):** Alt! Buongiorno signore, è possibile controllare i vostri ordini?
- **(Sono andati persi/qualsiasi altra scusa):** Presentatevi a rapporto al comando per chiarimenti.
- **(Proveniamo dal bunker di Kinh Quonh Ii):** Ah, la base esploratori avanzata.
- **(Cosa facevano nella base esploratori avanzata?):** Da quel che ne so io sergente è una base di scouting del territorio.
- **(Siamo stati attaccati):** C'è qualche ferito tra di voi? È meglio che vi rechiate all'ospedale.
- **(Con chi possiamo parlare dell'accaduto?):** Con il comandante della base, il maggiore Johnson.
- **(C'è un ospedale?):** Sì certo, signore. Si trova nella piazza centrale della base.
- **(Attenti!):** Vi auguro una buona giornata. (*rivolto a Lance*) Signore (*Saluto militare*).



L'INTERNO DELLA BASE

Camminando per la base vedete mezzi militari parcheggiati un po' come capita; notate che molti soldati sono stravaccati su sedie e poltroncine da campo e chiacchierano, fumando sigarette e tracannando birra, alcuni di questi girano a torso nudo e ballano al ritmo della musica rock proveniente dagli altoparlanti.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione **si faccia partire il file audio *Allegato_Base_Rock*** e consegnare ai PG la **Planimetria_Moc_Hoa**.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

La base è un accampamento militare situato nel folto della giungla e costituita da edifici costruiti appositamente. Scorgete un grande ospedale a due piani, un complesso che ospita la fureria e il quartier generale, una grande baracca dove è situato lo spaccio, oltre a una vasta zona completamente occupata da lunghi tendoni dove alloggiano i soldati.

I PG potranno girare liberamente all'interno della base, rispettando comunque il coprifuoco che è fissato per le 23:00.

3.1.7. GLI UFFICI DEL COMANDO

Se i PG si dirigono presso gli uffici del Comando della base, troveranno ad attenderli un caporale in segreteria (per il nome fare riferimento all' Appendice 4: Tabella generica dei nomi § 9).

Il comando della base è presidiato dal maggiore Mark Johnson: un tipo molto svegliato, cercherà di spingere i PG al di fuori del suo ufficio per risolvere i loro problemi.

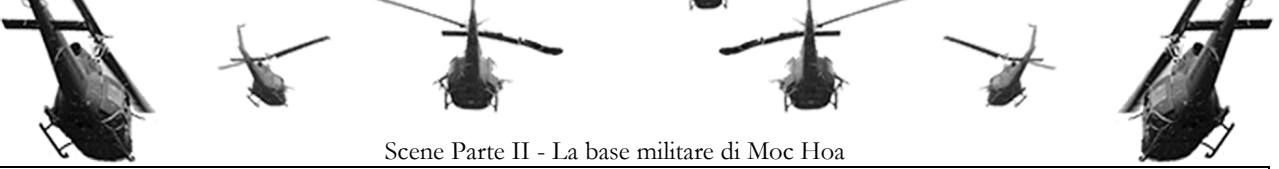
3.1.7.1. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

✖ Il maggiore non fornirà nessun tipo di informazione utile ai PG, tendendo a rimbalzarli alla fureria. L'ufficiale Mark Johnson minaccerà qualunque PG che si comporterà in maniera troppo oltraggiosa nei suoi confronti di rinchiuderlo per qualche giorno in cella di rigore. Questa minaccia non dovrà effettivamente realizzarsi, ma deve essere un deterrente per evitare che la situazione degeneri.

👤 PNG: MAGGIORE MARK JOHNSON, AL COMANDO DELLA BASE DI MOC HOA.

Sulla quarantina, autorevole, sgarbato, dallo spirito lassista e svegliato.

- (Si presenta così): Riposo soldati. Cosa volete? Non vedete che sono occupato (*sfoglia una rivista*)?
- (Le piastrine che portiamo non sono le nostre vere identità). Sergente spero che lei stia scherzando! Se così fosse dovrei mettervi in mano alla polizia per un'indagine militare, per quanto mi riguarda potreste essere dei disertori.
- (Mi sono espresso male signore/tergiversa): Lo voglio bene sperare, altrimenti vi avrei fatto rinchiudere fino all'arrivo della polizia militare, che in massimo due anni, se non tre, avrebbero chiuso l'indagine.
- (Avremmo bisogno di informazioni in merito ad alcuni nostri compagni [elenca i nomi sulla piastrine]) Beh per questo c'è la fureria. Potete provare a chiedere lì.
- (Mostrano le foto di David): Ma cosa diavolo... Voglio sperare che voi non c'entriate con questo massacro. Per queste cose c'è la Corte Marziale.
- (Dove è stanziato attualmente il battaglione *Freedom Fighters*?): Attualmente è di stanza presso Saigon, da circa un mese.
- (Quali sono i battaglioni di stanza in questa base?): *Hell in a Helmet* e *Iron Fist*.
- (Quanti marines sono presenti in questa base?) All'interno della base sono presenti circa 200 soldati.
- (Potrebbe firmare l'ordine di prelievo di una jeep?) Spiacente, ma non ne vedo il motivo [su questo punto sarà irremovibile].
- (Tentativi di intimidire Johnson/minacce): Un comportamento del genere è inammissibile! Siete fortunati che ho da fare, altrimenti non l'avreste passata liscia. Adesso fuori di qui.
- ([Dopo aver trovato prove sul progetto A.T.G.] Abbiamo queste prove) (*Infuriato*) Sergente, come si permette di fare simili insinuazioni sul Corpo dei marines! Porti questa carta straccia fuori dal mio ufficio e non si permetta MAI PIÙ di farmi perdere di nuovo tempo con fantasie del genere.



► **(Se insistono)** Guardie! Scortate fuori dal mio ufficio questi marines.

Se i PG seguono il consiglio del maggiore, si presume che si dirigeranno presso gli uffici della fureria.

3.1.8. LA FURERIA

Nella base di Moc Hoa è dislocato anche un ufficio amministrativo che tiene conto di tutte le notizie circa i soldati presenti, le missioni cui si è partecipato, eventuali incidenti e così via.

3.1.8.1. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✦ I PG in fureria possono scoprire che le loro identità risultano disperse in azione da ormai tre anni. I documenti che lo attestano sono firmati dal capitano Alex Murphy, con l'approvazione del suo superiore maggiore Thomas Kane.
- ✦ I PG possono scoprire che le identità relative alle medagliette che portano con sé risultano morte in azione il 20 luglio 1969, ed anche in questo caso i documenti sono firmati dal capitano Alex Murphy e dal maggiore Thomas Kane.
- ✦ Le ricerche sul battaglione *Freedom Fighters* non avranno risultati conclusivi poiché il battaglione ha subito numerose modifiche nel corso degli anni ed è attualmente di stanza a Saigon.
- ✦ Cercando altri documenti legati a Kane, i PG si imbattono negli altri ordini di trasferimento da lui firmati.
- ✦ I PG possono anche ottenere informazioni specifiche su Thomas Kane: è un ufficiale medico attualmente in comando alla base di Tra Cu e ha un ufficio alla base di Moc Hoa.



COLPO D'OCCHIO

Si tratta di una stanzetta in legno e lamiera, con un paio di finestre per lato e decine di faldoni e schedari disposti attorno a una piccola scrivania.

Il furere che gestisce l'ufficio è il caporale di lancia Brian Harrison.

Di seguito il dialogo con il furere con le varie “chiavi di ricerca” utilizzabili dai giocatori.



PNG: CAPORALE DI LANCIA BRIAN HARRISON, IL FURIERE DELLA BASE.

Giovane, di corporatura esile, svogliato, cerca di evitare qualunque incarico.

- **(Buongiorno soldato, che documenti sono custoditi in fureria?/Vorremmo avere delle informazioni)** Qui nella fureria sono custoditi i dati amministrativi circa i soldati di stanza a Moc Hoa, le loro generalità, a quali missioni hanno partecipato, e se eventualmente... beh, sapete, ci hanno lasciato la pelle. Sempre che i miei colleghi abbiano fatto un buon lavoro! In ogni caso non è semplice effettuare delle ricerche, sapete, l'archivio è stracolmo di documenti.
- **(Vorremmo controllare i fascicoli di Lance Hartley, Christopher Donald Williams, Billy Joe Braxton e David Lezinsky)** Va bene, vediamo che si può fare... ma a che vi servono questi dati? *(temporeggia e dimostra di avere poca voglia di lavorare)*. **[Ottenuti i dati dopo 2 minuti]** Scusate, ecco i documenti da voi richiesti *(consegnare Allegato_Missing_In_Action)*.
- **(Ci sono altri documenti con gli stessi nomi/firmati da Alex Murphy/presi in carico da Thomas Kane?)** Mmm, aspettate, ci vorrà un po'. **[Dopo 2 minuti]**. Ecco, ho trovato anche questi ordini *(consegnare Allegato_Trasferimento_Cartelle)*.

- **(Vorremmo che eseguiassi una ricerca su queste identità: Francis Taylor, Andrew Smith, Jay Jr. Brown, Lucas Mark Roxton?)** Allora, dai documenti che ho trovato risulta che sono morti in azione (*consegnare Allegato Killed In Action*).
- **(Dove è stanziato attualmente il battaglione *Freedom Fighters*?)**: Attualmente è di stanza presso Saigon, da circa un mese.
- **(Quali sono i battaglioni di stanza in questa base?)**: *Hell in a Helmet* e *Iron Fist*.
- **(Chi è Alex Murphy?/Dove è di stanza?)** Il Capitano Alex Murphy è un dottore. È di stanza alla base esploratori avanzata di Kinh Quonh Ii.
- **(Chi è Thomas Kane?/Dove è di stanza?)** Il maggiore Thomas Kane è un dottore. È di stanza alla base militare di Tra Cu dove ricopre la carica di comandante, ma possiede anche un ufficio all'interno di questa base.
- **(Dove si trova l'ufficio?)** Presso l'edificio del Comando Generale della base.
- **(Dove è situata la base di Tra Cu?)** Si trova a 40 km a nord-ovest da qui.
- **(Quanti marines sono presenti in questa base?)** All'interno della base sono presenti circa 200 soldati.
- **(È possibile prendere una jeep?)** Certamente, basta avere l'ordine firmato dal maggiore Johnson.
- **(È possibile avere la jeep senza ordine/Tentano di corromperlo)** Mi dispiace, mi manca poco al congedo e non voglio finire nei guai.
- **(Insistono nel corrompere il furiere)** Mmm, va bene. Però io non vi ho dato nulla, sia chiaro. Non voglio finire in qualche grana per colpa vostra.

3.1.9. L'OSPEDALE MILITARE

L'ospedale di Moc Hoa è situato al centro della base dei marines, esso è costituito da un edificio di forma rettangolare su due livelli di vecchia costruzione vietnamita. L'ospedale vero proprio è sul primo livello, dove ci sono 5 stanze ospedaliere; sul secondo livello ci sono l'ambulatorio e le stanze degli infermieri.

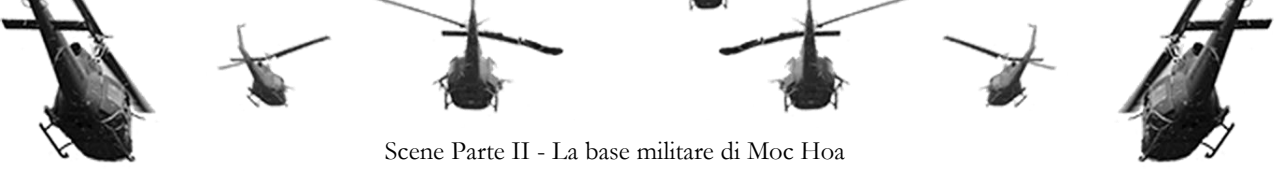
Le infermiere e il personale medico sono indaffarati nel visitare i pazienti che occupano le sale di degenza.

3.1.9.1. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✈ Il dottor Frank Wilson nel momento in cui visiterà Chris leggerà ad alta voce il nome presente sulla piastrina del ragazzo (Jay Junior Brown). Deve emergere in modo chiaro al giocatore il fatto che sulla piastrina ci sia un nome diverso dal suo.
- ✈ La fuga dall'ospedale è possibile per Chris e anzi costituisce una buona giocata. I master non devono perciò impedire in modo assoluto la fuga, ma nemmeno renderla troppo semplice: Chris deve ingegnarsi per trovare un modo per scappare.
- ✈ Nell'ospedale sono stati ricoverati tutti i feriti della battaglia di Tuyen Nhon e i sopravvissuti dell'attacco al bunker di Kinh Quonh Ii. I PG, investigando, potranno scoprire che il soldato Randy Jackson, autista personale di Alex Murphy, è ricoverato nella stessa stanza di degenza dove verrà sistemato Chris.
- ✈ Ai PG che investigano sui sopravvissuti del bunker tutti i militari presenti nella base suggeriranno di rivolgersi al personale dell'ospedale.

DOMANDE TIPICHE

- ?  **[Chris]: Posso scappare/allontanarmi dall'ospedale?** Noti che le infermiere e i dottori controllano i pazienti, evitando che escano dall'ospedale. Per uscire devi architettare qualcosa.
- ?  **[Chris]: Posso portare via delle droghe dall'ospedale?** I medicinali e le droghe paiono molto ben sorvegliati.



COLPO D'OCCHIO

All'interno dell'edificio ci sono delle grandi sale occupate da letti di degenza, separati da alcuni teli.

Nota importante: il personale medico parlerà spesso della festa che si svolgerà la sera stessa nello spaccio della base.

3.1.9.2. SALA DEGENZA SOLDATI



COLPO D'OCCHIO

Un grande locale con diversi letti sistemati ai lati, alcuni dei quali occupati da pazienti. A fianco di ogni letto c'è un piccolo armadietto metallico.

I PG si recheranno nell'ospedale per curare Chris e per eventuali loro ferite. Qui potranno essere visitati dall'infermiera di turno e dal dottor Frank Wilson. L'infermiera apprezzerà molto le adulazioni di Chris, mostrando dell'interesse nei confronti del PG.



PNG: INFERMIERA ROSEMARY PARKER.

Giovane ragazza, di bell'aspetto, professionale, civettuola.

Frase comuni:

- **(Si presenta subito ai PG):** Soldati, cosa è successo? C'è qualche ferito tra di voi?
- **([Chris] Sì io! La mia spalla...)** Mi faccia vedere.
- **(Esamina la spalla di Chris):** La spalla è tumefatta. Vado ad avvisare il dottor Wilson.
- **([Chris] Sei proprio brava come infermiera/qualsiasi tipo di adulazione)** Oh, ma cosa dici. *(Risatina civettuola)*. Sono una semplice infermiera, è il mio lavoro/ quanti complimenti.
- **([Chris] Ti piacerebbe uscire con me?):** Beh, perché no. Stacco alle 18. Sempre che il responso del dottore non sia diverso. Ma spero proprio di no *(ammicca)*.

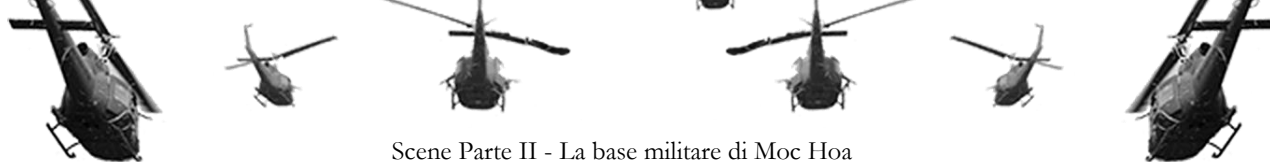


PNG: DOTT. FRANK WILSON.

Professionale, oberato di lavoro, stanco.

Frase comuni:

- **(Alla chiamata dell'infermiera si presenta così):** Buongiorno soldati, qual è il ferito in questione?
- **(Esamina la spalla di Chris):** Ragazzo, questa ferita non mi piace affatto. Occorrerà ripulirla e tenerci un paio di giorni qui in osservazione perché guarisca. Ho bisogno della targhetta per eventuali allergie. Infermiera, proceda pure.
- **([Chris] Cosa è successo alla mia spalla?)** Hai una bella infezione in corso ragazzo! Il chirurgo che ti ha operato non ha fatto un buon lavoro. Dovrai prendere antibiotici e stare a riposo per qualche giorno.
- **([Chris] Ma Dottore, io non posso essere ricoverato, devo andare via):** Mi dispiace, ma il mio dovere è quello di farti ricoverare ragazzo, d'altro canto la guerra non scappa mica!
- **([Gli altri] Temiamo di essere stati avvelenati/sottoposti a radiazioni):** Vi sottoporremo subito alle analisi del caso.
- **(Chris) Dovrò farti delle analisi, fammi vedere le piastrine... Jay Junior Brown, sei allergico alla penicillina vedo.**



- (Dottore, queste non sono le nostre piastrine) Ma come? Beh, dovrò chiamare la polizia militare per risolvere la questione.
- (No, devo essermi sbagliato/tergiversa) Capisco. Deve essere lo stress, vi farò somministrare un buon ricostituente dalle infermiere.
- (Cosa sa del bunker di Kinh Quonh Ii?): Si tratta di un normale avamposto di ricognizione, non mi risulta niente di strano in merito.
- (Hai mai sentito parlare del dottor Alex Murphy/Thomas Kane?): Sono qui solo da due mesi, conosco pochissime persone.

Una volta congedato il dottore, l'infermiera accompagnerà Chris nel suo lettino. Gli altri PG potranno decidere se restare all'interno dell'edificio o andarsene.

3.1.9.3. SULLE TRACCE DI MURPHY

Nella stessa sala degenza è ricoverato il soldato semplice Randy Jackson, l'autista di Alex Murphy. Parlando con il soldato i PG potranno scoprire nuove informazioni sul capitano della base di Kinh Quonh Ii.



PNG: SOLDATO SEMPLICE RANDY JACKSON, AUTISTA DI ALEX MURPHY.

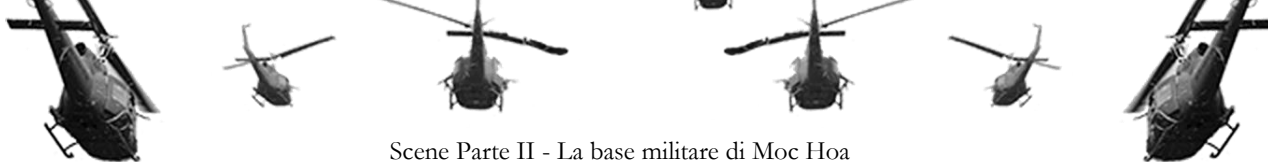
Soldato scelto del IV battaglione *Hell in a Helmet*, giovane, robusto, ha riportato ferite sul torace, fatica a parlare.

Domande frequenti:

- (Chi sei?) Soldato semplice Randy Jackson, vengo da East Partinson, Virginia.
- (Cosa ti è successo?) Vengo dalla base di Kinh Quonh Ii. La base è stata attaccata da un contingente di viet cong che ci ha costretto a fuggire. È stata una battaglia sanguinosa, ma per fortuna me la sono cavata.
- (Sei arrivato qui insieme ai soldati dal bunker di Kinh Quonh Ii?): Sì, con l'ufficiale medico a capo della base, il capitano Alex Murphy.
- (Dov'è Alex Murphy?): È arrivato qui insieme a me, ma quando siamo arrivati ero ormai quasi incosciente. Penso l'abbiano ricoverato, è stato ferito durante un agguato nella giungla, maledetti Charlie!
- (Cosa è successo?) Siamo riusciti a scappare dal bunker con due jeep. Ci stavamo dirigendo presso questa base quando la jeep di fronte a noi ha urtato qualcosa, probabilmente una mina anticarro. Io e Murphy siamo stati colpiti dai detriti e lui ha avuto la peggio.
- (Mostrano il medaglione) Mmmh, questo medaglione ricorda molto una statua che ho visto in un villaggio, durante uno dei viaggi con il capitano Murphy, a Tuyen Nhon se non sbaglio. Un grande altare di pietra nera con la stessa immagine, una sorta di rospo stilizzato.
- (Qualunque richiesta di informazioni sul bunker): Lavoravo alla base e posso dire che si tratta di un avamposto strategico, e che all'interno si svolgono anche delle operazioni mediche; penso che l'esercito abbia approntato una stazione per il soccorso di eventuali scout feriti.
- (È stanco, tocca la ferita sul torace) Scusa, non riesco a tenere gli occhi aperti. Le medicine stanno facendo effetto.

A questo punto i PG potranno cercare Murphy all'interno dell'ospedale, chiedendo alle infermiere di turno dove è situata la sala degenza ufficiali.





3.1.9.4. SALA DEGENZA UFFICIALI



COLPO D'OCCHIO

La zona è separata da quella dei soldati di leva, ma è di fatto identica alla precedente; alcuni letti sono occupati.

Ispezionando la sala i PG troveranno ben presto il lettino nel quale è ricoverato il capitano Alex Murphy. L'uomo è disteso nel letto, gran parte del corpo è bendato e un tubo che fuoriesce dalla bocca permette all'uomo di respirare.



PNG: DOTT. ALEX MURPHY

Sulla cinquantina, sguardo penetrante, capelli brizzolati e pizzetto, non può parlare.

Frase comuni:

- (Chi sei?) Murphy non risponde ma si agita, tentando di alzare le mani per proteggersi dai PG.
- (Cosa ci hai fatto/Che esperimenti conducevi nella base di Kinh Quonh li?) Con lo sguardo terrorizzato cerca di recuperare con il braccio qualcosa sotto il letto.
- (Qualunque altra domanda) Non parla e si agita sempre di più,



ESAMINARE LO ZAINO



CHIUNQUE (*automatico*): all'interno dello zaino trovate un voluminoso registratore portatile a bobina, una bobina, una pistola M9A1 (Beretta) e una tessera magnetica anonima.



ASCOLTARE LA REGISTRAZIONE



CHIUNQUE (1 minuto): (*fare partire il File audio Registrazione_Murphy*)



MEMORIZZARE LA REGISTRAZIONE



CHIUNQUE (5 minuti): se i PG ne fanno richiesta è possibile memorizzare la registrazione. In questo caso consegnare a chi lo richiede la **Nota_Bobina**

➤ **Attenzione: l'allegato registrazione deve essere consegnato automaticamente dopo la seconda volta che i PG ascoltano la bobina.**

Da quanto trovato all'interno dello zaino i PG scopriranno l'esistenza del maggiore Thomas Kane e della base di Tra Cu.



TROUBLESHOOTING: I PG SI ATTARDANO NELLA SALA DEGENZE

Se i PG si attardano troppo nella sala degenze il monitor accanto a Murphy comincerà a suonare, richiamando l'attenzione dell'infermiera di turno che riconoscerà Chris e gli intimerà di tornare nel proprio letto, data la gravità della sua ferita.

3.1.9.5. LE ALTRE STANZE

Di seguito riportiamo la descrizione delle altre sale presenti nell'edificio, all'interno delle quali i PG non troveranno nulla di interessante.

3.1.9.6. SALA OPERATORIA



COLPO D'OCCHIO

Una grande stanza con al centro un tavolo operatorio circondato da altri tavolini a rotelle sui quali poggiano vari strumenti medici.

3.1.9.7. SALA RIANIMAZIONE



COLPO D'OCCHIO

Una piccola zona occupata da una barella affiancata da alcune flebo.

3.1.9.8. IL SECONDO PIANO



COLPO D'OCCHIO

Al secondo piano si trovano semplici ambulatori e stanze di ricreazione del personale.

Tenere presente che questi luoghi possono essere utilizzati da Chris per tentare la fuga dall'ospedale.

3.1.10. L'UFFICIO DI KANE

L'ufficio del maggiore Thomas Kane è ubicato all'interno del Comando Generale della base. I PG possono venire a conoscenza dell'esistenza di questo ufficio chiedendo informazioni su Kane in fureria o tra gli ufficiali. I corridoi degli uffici sono sorvegliati da una guardia di ronda nel corridoio ed è chiuso a chiave.

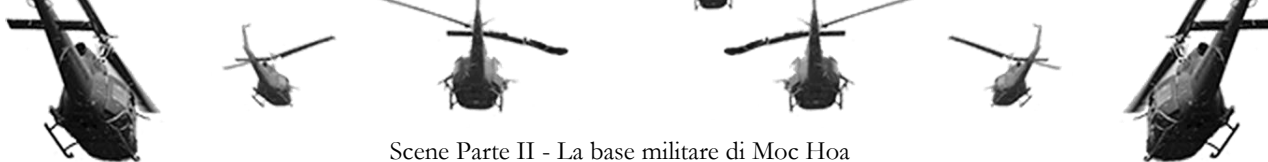


DOMANDE TIPICHE

- ?  **[TUTTI]:** *Il marines di guardia all'ufficio è una normale precauzione?* Sai che spesso i quartieri degli ufficiali sono piantonati da marines di guardia.
- ?  **[Lance e Billy Joe]:** *Chi può aver dato l'ordine di piantonare questi uffici/come posso ottenere un permesso per accedere a quest'area?* L'ordine di piantonare i quartieri degli ufficiali proviene direttamente dal comandante della base, l'accesso a tali aree dunque può essere concesso proprio da lui oppure dall'ufficiale interessato.

3.1.10.1. INFORMAZIONI E TRAPPOLE DI QUESTA SCENA

- ✖ Il marines di guardia all'ufficio di Kane non fa parte del progetto A.T.G. e non sa nulla a riguardo. Ha semplicemente ricevuto l'ordine di piantonare gli uffici dei vari ufficiali che gravitano intorno alla base.
- ✖ Murphy è stato in questo ufficio da poco per depositare il faldone contenente gli ultimi dati sul progetto e sull'attività dei viet cong.
- ✖ Riuscire a superare il marines di guardia non sarà per i PG esageratamente semplice ma non deve neppure risultare un'impresa impossibile: con una buona pianificazione sarà possibile aggirare la guardia (la si potrà drogare, tentare di convincere utilizzando l'influenza di qualcuno più alto in grado, si potrà anche tentare di sopraffarla) senza particolari difficoltà.
- ✖ All'interno dell'ufficio i PG potranno anche trovare una copia della tessera magnetica utilizzata per accedere al laboratorio di Tra Cu, identica a quella che si può trovare nello zaino di Murphy.



- ✈ Chiaramente azioni di forza esagerate provocheranno una risposta da parte della base: una sparatoria non sarà in nessun caso tollerata e metterà i PG in serio pericolo di essere messi agli arresti, così come una colluttazione troppo violenta.

3.1.10.2. PERCHÉ I PG POSSONO ARRIVARE QUI

Dopo aver indagato sul proprio stato di servizio o dopo aver letto il diario di Alex Murphy i PG si troveranno di fronte al nome del maggiore Thomas Kane. Domandando in Fureria oppure agli altri ufficiali della base (in particolare al maggiore Mark Johnson) verranno a conoscenza della presenza di un piccolo ufficio concesso proprio a Kane.

- ✈ Possono essere mandati qui dal maggiore Mark Johnson, comandante della base.
- ✈ Possono recarsi qui per ricercare informazioni sulla loro identità e su quanto è loro accaduto.



CORROMPERE LA GUARDIA



CONTRATTARE:

- ✈ (Standard): la guardia vi lascia entrare spillandoti 10 \$ e facendovi perdere 15 minuti.
- ✈ (Straordinaria +1): la guardia vi lascia entrare in breve tempo, accontentandosi di un pacchetto di sigarette/1\$.
- ✈  (1 minuto): la guardia non cederà il passo, facendo leva sui suoi ordini.



SOPRAFFARE LA GUARDIA



INTIMIDIRE: la guardia vi lascia passare dandovi le spalle. Trattenendovi:

- ✈ (Standard): 15 min.
- ✈ (Straordinaria +1): 10 min.
- ✈ (Straordinaria +2): 1 min.



TRAMORTIRE LA GUARDIA



CHIUNQUE (immediato): la guardia crolla di fronte a voi svenuta.



FORZARE LA SERRATURA



CHIUNQUE (5 minuti): la porta si apre senza alcun problema, portando i segni della forzatura.



DESCRIZIONE DELL'INTERNO DELL'UFFICIO

Vedete una piccola stanza: alla vostra sinistra a fianco dell'entrata si trova una scrivania scura e addossato alla parete di fronte un armadio a due ante.
La stanza è un comune ufficio di comando.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELL'UFFICIO

Si tratta di un piccolo ufficio: la scrivania, in legno scuro, presenta una serie di documenti e oggetti di cancelleria ordinati accuratamente sul piano e due cassetti sul lato; una sedia in pelle è appoggiata alla scrivania. Di fronte a voi notate un grosso armadio metallico a due ante.



OSSERVARE LA SCRIVANIA



CHIUNQUE (*istantaneo*): alcuni plichi di fogli e una serie di elementi di cancelleria sono posizionati in maniera molto ordinata sul piano della scrivania.



CERCARE NELLA SCRIVANIA



CHIUNQUE (*2 minuti*): uno dei cassetti della scrivania contiene una tessera di plastica con una banda nera nel bordo basso più lungo e un fascicolo non molto voluminoso, riportante le sigle “TOP SECRET” e “A.T.G.” (consegnare **Allegato_Fascicolo_Rituale**).



DESCRIZIONE DEL CONTENUTO DELL'ARMADIO METALLICO

All'interno dell'armadio metallico vedete alcuni oggetti di cancelleria, oltre a delle risme di fogli bianchi ed anche alcuni documenti conservati con rigore che concernono la contabilità e questioni logistiche della base di Moc Hoa.

3.1.11. LA REDAZIONE DEL GIORNALE

La redazione del giornale militare si trova adiacente allo spaccio, all'interno di un edificio a un unico piano molto semplice e grezzo. Qui i giornalisti del fronte possono consegnare i propri appunti e sviluppare i negativi, materiali utilizzati per la redazione del giornale di guerra. Questo luogo è poco frequentato e l'accesso è praticamente libero.

L'edificio funge anche da stazione radio trasmittente (sempre sintonizzata su *radio Bunker* ad alto volume) e telecomunicazioni.

3.1.11.1. PERCHÉ I PG POSSONO ARRIVARE QUI

I PG, in particolare Chris e David, potrebbero recarsi in questo edificio per utilizzare rispettivamente il telefono e la camera oscura.



Chris vorrà utilizzare il telefono per contattare i parenti in America.



David vorrà sviluppare i negativi dei rullini che ha trovato nel proprio zaino.



COLPO D'OCCHIO

È un ufficio molto piccolo, costituito per lo più da un grande tavolo al centro, una scrivania con una radio e una bacheca al di sopra di essa.

Appena i PG entrano nella stanza si faccia partire l'allegato sonoro **Money_Lewis**.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Sul tavolo posto al centro della stanza trovate sparse molte fotografie e appunti stenografici, le sedie sono molto consunte e disposte a casaccio. La radio appoggiata sulla scrivania dietro il tavolo è molto vecchia e trasmette musica rock. Al di sopra di essa c'è una bacheca che riporta una serie di fotografie dei campioni del baseball.



OSSERVARE LA BACHECA



CHIUNQUE (*istantaneo*): sulla bacheca c'è una foto dei Red Sox vincitori dell'American League del '67.



ASCOLTARE LA CANZONE TRASMESSA



(istantaneo): la radio trasmette una canzone che non conosci di Jerry Lee Lewis.



PNG: CAPORALE JAMES FRANKLIN, REDATTORE.

Sulla ventina, barba, corporatura esile, indossa un paio di occhiali da vista.

- (Si presenta così) Sì, entra pure, non mi distrarre che sto lavorando a un articolo sulla mancata visita di Liz Taylor alle truppe [se chiedono altre informazioni, basta inventare].
- (Vorrei sviluppare delle foto?) Eh, vuoi che ti tenga per mano?
- (Posso svilupparle?) Certo non te le sviluppo io, sotto c'è la camera oscura trovi tutto l'occorrente.
- (Posso contattare via radio/mandare una lettera?) Dopo il bombardamento il comandante ha bloccato le comunicazioni non ufficiali.
- (Ma come, i Red Sox del '67?) Non so niente di baseball.
- (Che canzone state trasmettendo?) Ma come! È Money, un nuovo successo di Jerry Lee Lewis.
- (Di che anno è?/impossibile, non l'ho mai sentita!) È uscita quest'anno, la nuova hit del '69.

3.1.11.2. LE FOTO SVILUPPATE

Una volta che David avrà sviluppato il rullino, consegnate al giocatore **Allegato_Foto**. Si presume che David rimanga molto colpito dalle foto e che giochi anche per diversi minuti la scena.

3.1.12. LO SPACCIO MILITARE

Lo spaccio si trova vicino all'ospedale, all'interno di un edificio a un unico piano molto semplice e grezzo. Durante il giorno non ci sono molti clienti, il personale dello spaccio è indaffarato nell'allestimento di una festa per il rientro di alcuni commilitoni in patria.

A partire delle 19 di sera inizierà una festa per il congedo di alcuni marines.

In questo luogo David incontrerà una persona conosciuta in precedenza, di cui non ha memoria.

Qui Chris potrà comprare la droga direttamente dal caporale che gestisce lo spaccio.



COLPO D'OCCHIO

Si tratta della zona di ricreazione: il locale e i tavoli sono quasi tutti pieni, la musica è forte e proviene dalla radio dietro al bancone.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA

Il locale odora di chiuso, fumo e alcol. Entrando si notano cinque panche di legno dall'aspetto sporco e trascurato e un consunto tavolo da biliardo intorno al quale si affollano diversi soldati. Sulla parete di fronte del locale si vede un lungo bancone dietro al quale sono disposte: da una parte decine di bottiglie e, dall'altra, generi di conforto di vario tipo, dalla cioccolata ai calzini, dalle matite alle lamette da barba, dai rullini alle riviste. Al bancone è comodamente seduto un robusto caporale.



PNG: CAPOREALE MARTIN BELAFONTE, GESTORE DELLO SPACCIO.

Sulla trentina, corpulento e con la barba, indossa un paio di occhiali da sole Ray Ban.

- **(Si presenta così)** Ciao ragazzi, cosa posso portarvi da bere?
- **(Come ti chiami?)** Mi chiamo Martin, Martin Belafonte.
- **(Ordinano da bere/mangiare)** Perfetto, accomodatevi pure mentre aspettate.
- **(Cosa è successo al bunker?)** Ah, non ne ho idea! Dovreste chiedere direttamente al comando generale per sapere qualcosa.
- **(Cosa vendi?)** Un po' di tutto amico, chiedi e ti sarà dato! *(Tabella 9: Generi acquistabili allo spaccio.)*
- **(Informazioni su Alex Murphy o Thomas Kane?)** Non so di che parli amico, devi aver fumato un po' troppo!
- **(Che cosa state allestendo?)** La festa di stasera, non lo sapevate? *(con un dito indica lo striscione alle spalle dei PG).* Alcuni commilitoni tornano a casa domani. Beati loro!
- **([Lance] Non ti pare di mancare di rispetto?)** Oh, mi scusi signore! *(si mette sull'attenti intimorito).*
- **([Chris] dove posso trovare un po' di sballo?)** Io ho qualcosa, per 7 \$ non ti ricorderai neanche come ti chiami *(ride compiaciuto).*
- **(Cosa hai?)** *(Fare riferimento alla Tabella 10: Droghe acquistabili dallo spacciatore.)*
- **([Chris e Billy] Fate puntate sulle partite di baseball?)** Per fortuna le scommesse riprendono a ottobre con l'inizio dell'American League e National League.
- **(Per fortuna? Cos'è successo?)** Pochi giorni fa ho perso una bella somma di denaro, ho scommesso sulla vincente della World Series, non è andata molto bene, in finale avevo scommesso per i Baltimore Orioles che sono stati sconfitti per dai New York Mets.
- **(Quando è stata giocata la finale? anno?)** Il 23 luglio del 1969.

Nel corso della festa, David incontrerà una giovane prostituta sud vietnamita, Kim Li Hue.



PNG: PROSTITUTA KIM LI HUE.

Una giovane prostituta sud vietnamita, molto arrabbiata con David.

- **(Si presenta così)** Oh! Guarda chi c'è. Mark, quanto tempo, tu che fine fare?
- **(Scusa ma chi sei?)** Come chi sono. Non ti ricordi più di me? Io Kim, non ricorda più me?
- **(No, proprio non ti conosco)** Oh che peccato io ricordo molto bene te e tuo amico.
- **(Amico?)** Ma sì! Amico di sotto *(Guarda maliziosamente il bacino del personaggio).*
- **(Dove ci siamo conosciuti?)** Qua! In questa base, io non ricordo preciso, pochi mesi passati. Se vuole io rinfresca bene mente tua e anche qualcos'altro.
- **(Accetta la proposta)** Bene allora vieni con me e fare amore lungo lungo.

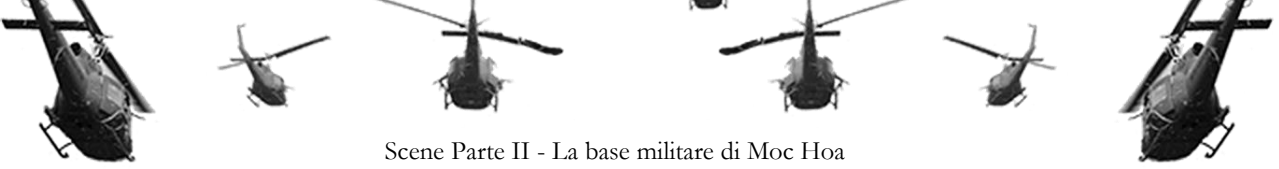
3.1.13. I DORMITORI

Durante la serata, poco prima del coprifuoco, i PG potranno entrare nei dormitori generali per passare la notte.

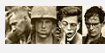
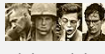
Quando i PG saranno entrati nel dormitorio potranno sistemarsi comodamente nelle bande disponibili e dialogare con i soldati presenti nell'edificio.

Una volta giunta la propria brandina i PG riusciranno a prendere sonno. Ciascuno di loro, durante la notte vivrà dei sogni particolarmente truci ed intensi. Leggete le visioni presenti nel paragrafo *I Flashback notturni* § 8.2.

Tutti i PG si sveglieranno piuttosto sconvolti ma comunque riposati.



DOMANDE TIPICHE

- ?  **[TUTTI]: Possiamo occupare una branda?** Molti dei letti sono liberi, e sapete che sono destinati ai marines in transito.
- ?  **[TUTTI]: Cosa si può fare nel dormitorio?** Ovviamente si può riposare, ma anche leggere o chiacchierare e, se gli ufficiali lo consentono, ascoltare musica.

3.1.13.1. **INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA**

- ✖ I PG hanno la possibilità di riposarsi all'interno del dormitorio che è un luogo sicuro.
- ✖ I PG raggiungono la base di Moc Hoa in uno stato fisico decisamente precario: il rituale li ha lasciati senza forze e la marcia nella giungla/lo scontro al villaggio vietnamita ha ridotto al minimo le energie dei PG. Per questo motivo il dormitorio rappresenta un servizio fondamentale per la sopravvivenza dei PG, che devono dormire quanto prima e non possono lasciare la base senza prima aver riposato.
- ✖ Lance incontrerà una sua vecchia recluta, Peter Norfolk. Insieme hanno combattuto nell'operazione Big Muddy, lungo il fiume Saigon.
- ✖ I PG troveranno delle brande vicine tra loro, per cui potranno sempre comunicare senza essere importunati dagli altri militari.
- ✖ Durante la notte i PG avranno una serie di brutti incubi, dai quali si risveglieranno sconvolti intorno alle 5:00 del mattino.



DESCRIZIONE DEL DORMITORIO

Un unico stanzone costituisce il dormitorio della base. Vedete due file di letti a castello poste una di fronte all'altra. Di fronte a molti dei letti vi è un baule in metallo per gli averi dei soldati.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL DORMITORIO

Lo stanzone, costruito nella stessa lamiera di cui sono fatti molti degli edifici eretti in fretta e furia dall'esercito, ospita almeno trecento letti. Nella struttura si aggirano diversi soldati americani che si riposano nelle brande o scherzano fra loro. A terra vi è del linoleum rosso e l'illuminazione è fornita da neon al soffitto. Vi sono delle finestre posizionate ogni tre letti.

3.1.13.2. **LANCE E PETER NORFOLK**



PNG: CAPORALE PETER NORFOLK.

Giovane americano, 25 anni, corporatura robusta, cordiale.

- **(Rivolto a Lance)** Attenti! Signor.. Sergente maggiore Smith! Che piacere vederla.
- **(Soldato non ti conosco)** Ma come, signore? Ero sotto il suo comando durante il periodo a Saigon, sei mesi fa nell'operazione Big Muddy.
- **(Saigon? Operazione Big Muddy?):** Signore eravamo in missione a Saigon per scovare nuovi avamposti viet cong, non ricorda?
- **(Non ricordo.)** Signore, abbiamo incendiato parecchi villaggi vietnamiti, torturato ed uccisi musci gialli, ma di viet cong neanche la traccia.
- **(Vorremmo riposare)** Signore, ci sono delle brande libere per lei e i suoi ragazzi, seguitemi.



3.1.14. LA MORTE DEL CAPITANO MURPHY



Evento a tempo: durante la notte nella base, pochi minuti prima delle 06:00.

Quando i PG sono in giro per la base o sono alla festa nello spaccio fate partire il file audio *Allarme_Rosso*. Gran parte dei militari si dirigono verso l'ospedale.



L'OMICIDIO DI MURPHY

“Il rumore assordante di una sirena si propaga dagli altoparlanti della base. Intorno a voi in un attimo è il caos, la base è in allarme rosso!”



L'OMICIDIO DI MURPHY - FINE SIRENA

“Dopo qualche secondo di panico generale, i soldati si ricompongono e vedete che convergono verso l'ospedale della base.”

I PG potranno entrare nell'ospedale solo dopo che il cordone di sicurezza si allenterà e informarsi su quanto accaduto parlando con il personale medico presente.

La polizia militare interverrà dopo pochi minuti invitando il personale non autorizzato a lasciare l'ospedale, impedendo ai PG di compiere eventuali indagini.



CHIEDERE INFORMAZIONI SULL'ACCADUTO



RACCOLGIERE VOCI:

- 👉 (Standard): c'è stata un'intrusione nell'ospedale, è stato ucciso un paziente.
- 👉 (Straordinaria +1): c'è stata un'intrusione nell'ospedale, è stato ucciso un ufficiale.
- 👉 (Straordinaria +2): c'è stata un'intrusione nell'ospedale, due uomini di razza bianca sono entrati nell'edificio. È stato ucciso un paziente nella sala degenze ufficiali, un certo Murphy.



TROUBLESHOOTING: SE NON SONO STATI PRIMA DI QUESTO MOMENTO DA MURPHY

Se non hanno ancora visitato il Capitano Murphy entreranno nella sala degenze Ufficiali e troveranno parte di essa bloccata con sigilli isolanti. Leggere la seguente descrizione: *L'omicidio di Murphy – Dentro l'ospedale*.



L'OMICIDIO DI MURPHY - DENTRO L'OSPEDALE

Potete vedere il cadavere dell'ufficiale Alex Murphy, riverso sul letto, ferito al cuore da un'arma da fuoco. Sul pavimento lenzuola sporche di sangue e uno zaino militare.

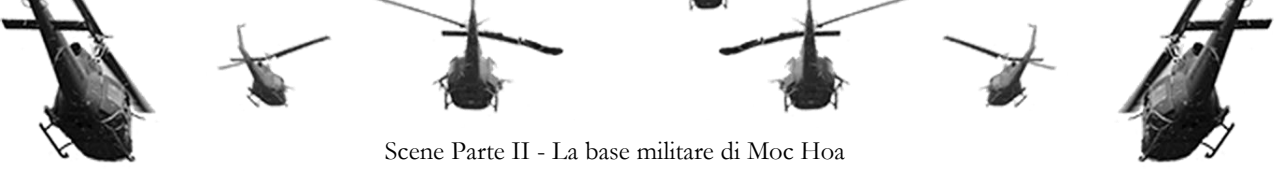
Dopo alcuni minuti la stanza si libererà, lasciando pochi istanti ai PG per investigare nella camera.



ESAMINARE LO ZAINO



👉 **CHIUNQUE (automatico):** all'interno dello zaino trovate un voluminoso registratore portatile a bobina, una bobina, una pistola e una tessera magnetica.



ASCOLTARE LA REGISTRAZIONE



CHIUNQUE (1 minuto): (fare partire il File audio Diario Murphy)



MEMORIZZARE LA REGISTRAZIONE



CHIUNQUE (5 minuti): se i PG ne fanno richiesta è possibile memorizzare la registrazione. In questo caso consegnare a chi lo richiede consegnare la **Nota_Bobina**

⚠ **Attenzione: l'allegato registrazione deve essere consegnato automaticamente dopo la seconda volta che i PG ascoltano la bobina.**

Da quanto trovato all'interno dello zaino i PG scopriranno l'esistenza del Maggiore Thomas Kane e della base di Tra Cu.



TROUBLESHOOTING: I PG SI ATTARDANO NELLA SALA DEGENZE

Se i PG si attardano troppo nella sala degenze la polizia militare li inviterà ad uscire per proseguire le indagini sull'omicidio.

3.1.15. LASCIARE LA BASE

Uscire dalla base di Moc Hoa durante la notte è impossibile e praticamente sconsigliato per le incursioni notturne dei Vietcong.

- ✖ Se i PG tentano di allontanarsi durante la notte, verranno fermati da due marines di guardia e condotti nel dormitorio principale, visto che è in vigore il coprifuoco.
- ✖ Se insistono nell'andarsene i soldati li informeranno che non se ne potranno andare fino a domani e che quindi dovranno passare obbligatoriamente la notte all'interno della base.
- ✖ I PG saranno molto stanchi e dovranno riposare (fate notare sulla scheda tecnica i punti Stamina residui).

L'indomani mattina, cessato l'allarme, i PG saranno liberi di lasciare Moc Hoa e continuare il loro cammino.

3.1.15.1. COME USCIRE DALLA BASE

Esistono due modi per intraprendere il viaggio verso Tra Cu:

- ✖ **A piedi:** fate presente ai giocatori che a piedi impiegheranno molte ore per raggiungere la base di Tra Cu e probabilmente arriveranno a destinazione durante la notte. Il viaggio nella giungla inesplorata è rischioso e pieno di insidie.

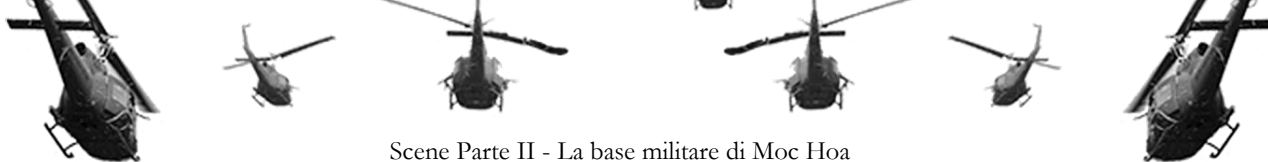
✖ **Con un veicolo:**

- ⚡ **Corrompere il furiere:** i PG possono richiedere un veicolo (jeep, auto, furgone) presso la furiera della base. Possono ottenerlo soltanto corrompendo il furiere facendosi rilasciare un documento di servizio (vedi dialogo con il furiere § 3.1.8).
- ⚡ **Corrompendo/Ingannando il soldato all'hangar:** i PG possono corrompere il soldato all'hangar con denaro, sigarette o ordini impartiti da Lance.
- ⚡ **Durante l'allarme della base:** i PG possono rubare un veicolo, il momento migliore è quando la sirena dell'ospedale inizia a suonare la mattina del 27 luglio, vedi § 3.1.14 *La morte del capitano Murphy*.

3.1.15.2. HANGAR

- ✖ I PG si trovano di fronte ad un hangar che contiene delle jeep oltre ad altri veicoli militari.





Scene Parte II - La base militare di Moc Hoa

- ✈ I fuoristrada sono il miglior modo di recarsi alla base di Tra Cu, dal momento che il viaggio a piedi nella giungla è molto lungo e pericoloso, passando attraverso territori occupati e presidiati dal nemico.
- ✈ Per i PG non deve essere automatico ottenere un mezzo di trasporto, l'uomo che controlla i registri dell'hangar non permetterà loro di prenderne uno senza vedere degli ordini validi. I PG possono ovviamente tentare di corrompere il soldato di guardia nell'hangar per fornire loro un veicolo anche senza l'autorizzazione di un ufficiale.

DOMANDE TIPICHE: LA JEEP PUÒ ESSERE RUBATA DALL'HANGAR?

- ?  **[TUTTI]: Possiamo prendere subito una macchina?** Probabilmente no, l'uomo alla scrivania è il responsabile della struttura e sembra controllare l'utilizzo dei veicoli nell'hangar.
- ?  **[TUTTI]: Cosa mi serve per avere una jeep?** Sapete che normalmente vengono concesse dietro ordine specifico emesso dagli ufficiali che pianificano missioni o approvvigionamenti.
- ?  **[Lance]: Come posso ottenere una jeep?** Sai bene che per ottenere un veicolo è necessario avere un documento dalla fureria per la concessione di materiale logistico; ordini di questo genere sono concessi solitamente dagli ufficiali prima di missioni o del ricollocamento delle truppe.



DESCRIZIONE DEL GARAGE VEICOLI

Di fronte a voi si trova un piccolo hangar di una trentina di metri di larghezza. All'interno potete vedere delle jeep, di cui alcune si trovano in riparazione. All'entrata c'è un soldato che legge un quotidiano seduto a una scrivania.

PNG: SOLDATO SEMPLICE JULIO MARTINEZ.

Giovane militare, corporatura esile, molto preciso e serio.

- **(Si presenta così)** Attenti! Signore, in cosa posso essere utile?
- **(Vorremmo prendere una jeep)** Ok, prego presentare il permesso.
- **(Quale permesso?)** Il permesso per la concessione di materiale logistico firmato dal maggiore Johnson.
- **(Non abbiamo il permesso)** Senza permesso non è possibile prendere la jeep.
- **(Dove lo possiamo recuperare?)** Lo potete ottenere in fureria e dovete farlo firmare dal maggiore Johnson.
- **(Non possiamo prenderla comunque?)** Mi dispiace signore, ho degli ordini precisi. Rischio il posto per cose del genere.
- **(Cercano di corromperlo)** Se proprio devo rischiare, che almeno ne valga la pena. Datemi 50 \$ e una stecca di sigarette e la jeep è vostra [Non accetterà meno del pattuito].

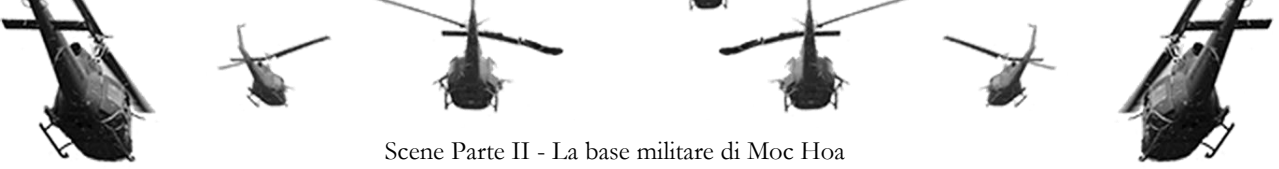


CORROMPERE IL SOLDATO

➤  **CONTRATTARE:**

- **(Standard):** il soldato vi lascia prendere la jeep spillandoti 30 \$ e un pacchetto di sigarette.
- **(Straordinaria +1):** il soldato vi lascia prendere la jeep in breve tempo, accontentandosi di 5 \$ e un pacchetto di sigarette.

➤  **CONTRATTARE:** (1 minuto): il soldato non consegnerà la jeep senza aver preso quanto richiesto.



SOPRAFFARE IL SOLDATO



INTIMIDIRE: il soldato vi lascia prendere la jeep. Trattenendovi:



(Standard): 15 min.



(Straordinaria +1): 10 min.



(Straordinaria +2): 1 min.

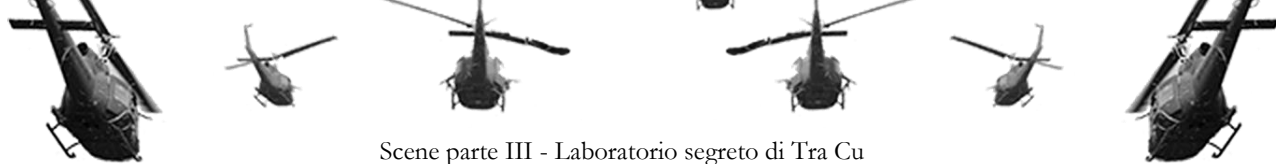


TRAMORTIRE IL SOLDATO



CHIUNQUE *(immediato)*: il soldato crolla di fronte a voi svenuto.





4. SCENE PARTE III

4.1. LABORATORIO SEGRETO DI TRA CU

4.1.1. LA BASE DI TRA CU

I PG arriveranno a Tra Cu nel pomeriggio del secondo giorno (27 luglio) ottenendo una jeep oppure rischiando un viaggio a piedi molto pericoloso e arrivando solo a tarda sera.

Una volta arrivati i PG si troveranno di fronte a un'antica città vietnamita diroccata e riutilizzata dall'esercito americano come base top secret. L'accesso è dato da un ponte.

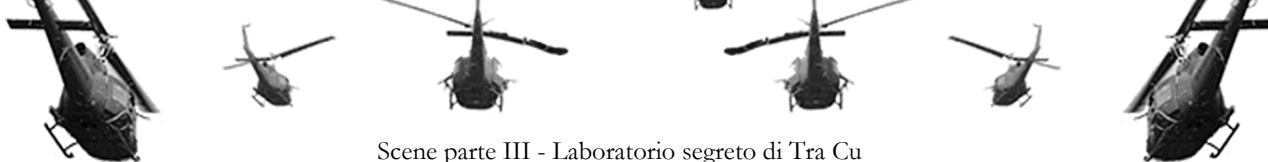
4.1.2. GENERALITA'

- ✈ La base militare di Tra Cu si trova nella provincia di Kien Tuong.
- ✈ Tra Cu si presenta come una piccola cittadina, caratterizzata per lo più dalla massiccia presenza di soldati americani.
- ✈ Per raggiungerla bisogna attraversare un ponte di legno che dà su uno strapiombo. È presente inoltre una pista di atterraggio per elicotteri.
- ✈ Al suo interno è nascosto il laboratorio di Thomas Kane.

DOMANDE TIPICHE

- ?  **[TUTTI]:** *Ho mai sentito parlare della base di Tra Cu?* Ricordi di aver sentito parlare della base come di un'importante base americana che sorge su un'antica città vietnamita.
- ?  **[TUTTI]:** *Posso accedere alla base/come posso entrare in una base così ben difesa?* Sai che tutti i marines hanno libero accesso a qualunque base americana, a meno che non siano sottoposte a segreto militare.





?  **[TUTTI]:** *In che stato mi sembra la base/noto la stessa situazione della base di Moc Hoa?* La base appare in condizioni migliori di quella di Moc Hoa e la disciplina sembra maggiore, notate però un gran caos intorno a voi: pare che la base stia venendo smobilitata e truppe ed attrezzature vengono spostate in grandi convogli.

4.1.3. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✖ La base di Tra Cu è liberamente accessibile da parte dei PG: non si tratta infatti di una base segreta, ma di una normale base americana dove Kane ha installato il laboratorio principale del progetto A.T.G.
- ✖ Il laboratorio di Kane si trova all'interno dell'edificio più grande e solido della vecchia città vietnamita; vi si accede tramite una spessa porta blindata apribile con le tessere magnetiche che i PG possono trovare nell'ufficio di Kane e nello zaino del Capitano Murphy presso l'ospedale di Moc Hoa.
- ✖ I soldati stanno abbandonando la base perché il tenente Kane ha ordinato di trasferire il progetto in una zona nei pressi del villaggio di Binh Thanh Thon, dove si svolgerà il rituale vietnamita attorno al secondo altare di Gol-Goroth.
- ✖ I PG possono aggirarsi tranquillamente per la base: nessuno dei marines presenti sa nulla del progetto A.T.G. e se i PG chiederanno di Kane saranno indirizzati verso il suo laboratorio.
- ✖ Nella zona del laboratorio ci sono stanze in cui diversi soldati sono sottoposti al trattamento A.T.G.; questi soldati, se svegliati, prenderanno ordini da qualsiasi superiore (Lance).
- ✖ Un ritardo dei PG nel viaggio verso Tra Cu permetterà a Kane di tornare alla base prima che loro possano accedervi: quando entreranno nel laboratorio lo troveranno intento a pianificare il rituale di Binh Thanh Thon e per loro sarà praticamente impossibile impedirlo.
- ✖ Ci sono solo due ufficiali nella base e si incontreranno tutti nel laboratorio di Kane: il tenente Kurtz (non sarà presente se i PG arriveranno a piedi) e il maggiore Kane.
- ✖ Se i PG non hanno con loro la tessera magnetica necessaria per aprire la porta blindata dovranno forzare la serratura. Qualora siano arrivati a piedi o in jeep Kane non verrà colto di sorpresa, anzi lui/i suoi mercenari saranno pronti e armi in pugno.

4.1.4. CONOSCENZE STANDARD PNG DELLA BASE DI TRA CU

Tabella 6: Conoscenze standard PNG base di Tra Cu

Chi può saperlo	Informazione comunicata
Tutti	La base di Tra Cu sta per essere evacuata per ricollocamento tattico
Tutti	A comando della base c'è il capitano Thomas Kane
Tutti	La base di Tra Cu è un avamposto nell'avanzata contro i viet cong.
Ufficiale medico Kurtz	Sta distruggendo dei documenti.

4.1.5. LA BASE



DESCRIZIONE DELL'ESTERNO DELLA BASE

Di fronte a voi si estende una città vietnamita diroccata, all'interno della quale è stata installata una base americana. La base si trova su di uno sperone di roccia, e per arrivarci occorre traversare un lungo ponte. Una guardiola americana si trova all'inizio del ponte.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLA BASE

Le antiche mura della città diroccata di Tra Cu offrono riparo a diversi edifici, fra cui anche un eliporto, in cui brulica l'attività dell'esercito americano, visibile anche da dove vi trovate. Lo strapiombo che si apre ai vostri piedi si conclude bruscamente con un impetuoso fiume, che scorre almeno trenta metri sotto di voi. Il ponte di corda sembra solido, anche se ondeggia scosso dal vento. Vedete chiaramente un grande fermento nella base, sembra che i soldati si stiano preparando a smobilitare la zona.

I PG, dopo essersi identificati come soldati americani alle guardie all'entrata della città, potranno muoversi liberamente all'interno di Tra Cu.



DESCRIZIONE DELL'INTERNO DELLA BASE

All'interno di Tra Cu vedete diversi edifici militari: la mensa, la pista d'atterraggio per elicotteri con un piccolo hangar dove sono parcheggiati alcuni mezzi pesanti, un dormitorio e una zona protetta da una porta blindata. Nelle viuzze si affannano molti militari statunitensi, che paiono impegnati nella smobilitazione della base.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione consegnare ai PG la **Planimetria_Tra_Cu**.

Una volta dentro i PG potranno interagire direttamente con i soldati (per i nomi fate riferimento al § 9) presenti nel luogo, indaffarati nell'evacuazione. Attraverso il dialogo con questi i PG scopriranno che:

- ✈ Il maggiore Kane è il comandante della base e attualmente non si sa di preciso dove sia (se lo chiedono).
- ✈ La base di Tra Cu sta per essere evacuata per ricollocamento tattico.
- ✈ Esiste un edificio dove l'equipe medica della base conduce il proprio lavoro e in quel luogo c'è anche l'ufficio di Kane.

4.1.6. IL LABORATORIO

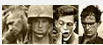
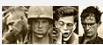
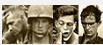
4.1.6.1. PERCHÉ I PG POSSONO ARRIVARE QUI

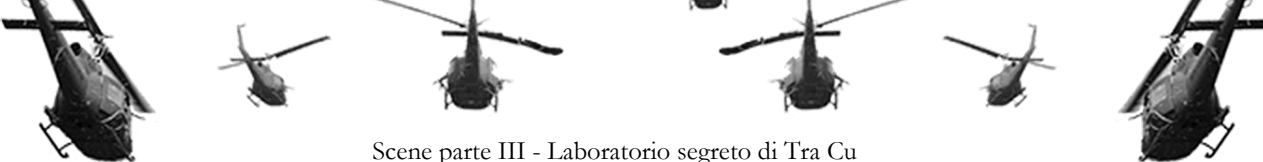
Tutti gli indizi puntano ad un laboratorio centrale sito nella base di Tra Cu.

- ✈ Viene più volte citata l'esistenza di un laboratorio centrale, sia nel diario di Murphy che nel resoconto di Kane.
- ✈ Se i PG domandano al personale della base di Tra Cu verrà detto loro che il maggiore Kane si occupa di operazioni top secret nell'edificio in questione.



DOMANDE TIPICHE

- ?  **[TUTTI]: Sono sicuro che il laboratorio si trovi nell'edificio centrale della base?** Ti pare la cosa più probabile, è l'edificio in condizioni migliori e il più solido, non noti altri edifici che possono contenere una struttura del genere.
- ?  **[TUTTI]: Il laboratorio pare sorvegliato/Ci sono uomini di guardia a piantonare il laboratorio?** Non ci sono uomini a piantonare il laboratorio, notate che gli ingressi sono chiusi da spesse porte blindate in acciaio e non pare esserci un'attenzione particolare verso l'edificio che sembra ospitare il laboratorio.
- ?  **[TUTTI]: Possiamo entrare nell'edificio?** Notate che tutti gli ingressi sono sbarrati da pesanti porte in acciaio, probabilmente blindate. Sono tutte chiuse.



? **[TUTTI]: C'è modo di aprire le porte?** Le porte di ingresso sembrano non avere serrature tradizionali, ma appena sulla loro destra pare esserci un lettore di tessere magnetiche.

4.1.7. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✖ Il laboratorio di Kane è zona ad accesso limitato: le finestre sono sbarrate e l'ingresso è protetto da una pesante porta blindata apribile grazie alla tessera magnetica che i PG possono rinvenire nell'ufficio di Kane alla base di Moc Hoa, oppure tra gli effetti personali del capitano Murphy.
- ✖ I soldati della base non prestano particolare attenzione al laboratorio, sanno che è una zona ad accesso limitato ma sono anche abituati a vedere entrare al suo interno sempre personale differente. Per questo motivo non presteranno particolare attenzione ai PG che si interessino dell'edificio.
- ✖ **Se i PG arrivano a Tra Cu a piedi:** nell'eventualità che i PG decidano di raggiungere la base di Tra Cu arriveranno a sera inoltrata, e si troveranno di fronte alla desolazione di una base militare ormai quasi completamente evacuata. Saltate i paragrafi che seguono per continuare la lettura delle descrizione al §4.1.12 - Arrivo a Tra Cu a piedi.
- ✖ L'evacuazione della base e il caos che l'accompagna permette ai PG di muoversi liberamente senza destare alcun sospetto.
- ✖ I marines sottoposti a trattamento si trovano nella fase iniziale di "lavaggio del cervello": in pratica sono ancora sottoposti a flebo di sostanza nera, non hanno praticamente memoria e al momento i medici hanno solamente inculcato loro i concetti base della gerarchia militare. Risvegliato un soldato questi rispetterà e obbedirà a qualsiasi superiore.
- ✖ Se i PG sono in possesso della tessera magnetica possono aprire la porta strisciandola nel lettore ottico, diversamente devono forzare la serratura (Lasciate forzare la serratura ai PG alla loro minima intenzione, segnalate nel valutativo che non riusciranno a cogliere Kane e i suoi uomini di sorpresa.



FORZARE LA SERRATURA



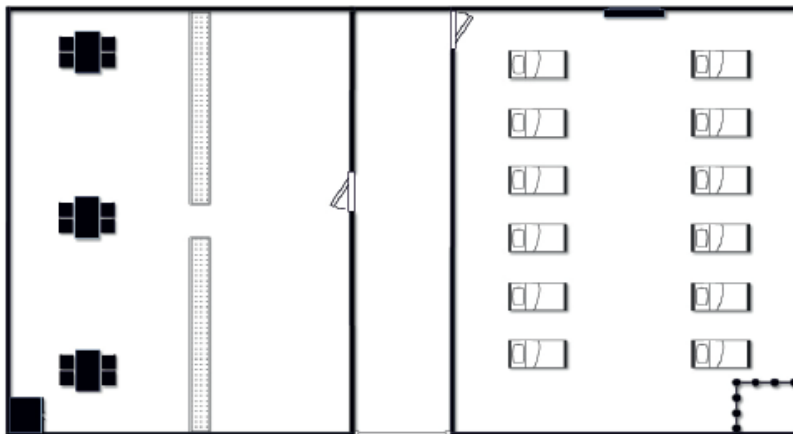
➤ **CHIUNQUE (15 minuti):** la porta si apre senza alcun problema, portando i segni della forzatura.



DESCRIZIONE DEL CORRIDOIO E DELLA CORSIA MEDICA:

La porta si apre e vi conduce in un lungo corridoio. Dopo diversi metri, sulla sinistra, c'è una porta di ferro socchiusa, un rantolo vi attira poco più avanti; sulla destra da una seconda porta, si vede una grande corsia in cui si trovano decine di lettini sui quali diversi uomini coperti solamente da un camice da ospedale sono sottoposti a qualche tipo di trattamento.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione consegnare ai PG la **Planimetria_Laboratorio**.





DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLA CORSIA MEDICA:

La corsia medica è in tutto e per tutto simile a quella in cui vi siete risvegliati solo poche ore fa: ci trovate materiale medico appartenente all'esercito americano, un grande cronometro e, attaccate al braccio di ogni uomo, flebo in cui scorre un liquido denso e nero.

Gli uomini, che sono una cinquantina, paiono incoscienti: si tratta quasi sicuramente di marines. Le loro armi e divise sono riposte all'interno su scaffali in un angolo della stanza chiusa da una grata e con un cartello che indica "Armeria". Il corridoio termina con una porta metallica e al di là divise e armi sono accatastate.



ESAMINARE IL CRONOMETRO:



CHIUNQUE: il cronometro è fermo e il quadrante indica 00:00:00. (00 ore, 00 minuti, 00 secondi).



SVEGLIARE I MARINES:



CHIUNQUE: i tentativi di risvegliare il Marine sembrano non aver successo.



PRONTO SOCCORSO (CD 4): il Marine si sveglia, ma è ancora molto intontito.



ESAMINARE LE ARMI/UNIFORMI:



EQUIPAGGIARSI (CD 4): sono tutti oggetti appartenenti al corpo dei marines; sono uniformi, armi, granate d'ordinanza, esplosivi C4, mitragliatrici e mine anticarro, i gradi sulle divise sono per lo più di soldati semplici.

4.1.8. L'UFFICIO

Dopo aver esaminato attentamente la stanza e gli uomini presenti, i PG potranno accedere all'ufficio interno di Thomas Kane tramite la porta di metallo in fondo al corridoio in cui si trovano.



DESCRIZIONE DELL'UFFICIO INTERNO DI THOMAS KANE

Vi trovate in una grande sala e, a qualche metro di fronte a voi, notate delle alte librerie che impediscono di vedere il resto dell'ambiente. Notate un tenente medico intento a distruggere alcuni documenti; il giovane pare affannato e nervoso, e appena vi nota prende un foglio e cerca di distruggerlo.



PNG: UFFICIALE MEDICO KURTZ.

Sulla ventina, capelli castani e colorito pallido.

Frase comuni:

- (Chi sei?) Tenente Albert Kurtz.
- (Cosa ci avete fatto?) Ma che ne so, io batto solo gli ordini.
- (Dov'è il Maggiore Kane?) È uscito, non so dove sia.
- (Cosa stai per distruggere?) Niente, sto solo distruggendo vecchi documenti.
- (Prendono i documenti) *(consegnare Allegato_Vecchie_Identità)*.
- (Cosa hai già distrutto?) Ho distrutto gli ordini di Kane per il villaggio di Binh Thanh Thon. Si tratta di ordini non ufficiali già inviati.
- (Di che ordini si trattava?) So solo che si trattava di ordini per l'occupazione del villaggio. Di più non so.



- (Cosa avete fatto ai marines sdraiati sui lettini?) Sono unità speciali, non conosco i dettagli.
- [Se minacciato] Ok, calma. Li stiamo sottoponendo ad un trattamento che dona loro capacità fisiche al di fuori della norma. Proprio in questo momento si trovano nella fase di manipolazione.
- (Che significa nella fase di manipolazione?) Non lo so, so solo che quando si sono svegliati non ricordavano niente e i medici hanno cominciato a inculcargli le regole base dell'esercito, la chiamano manipolazione.

Lasciate che i PG interagiscano con l'ufficiale medico per qualche minuto.



Evento a tempo: l'arrivo del maggiore Kane.

Dopo che i PG hanno esaurito il loro interrogatorio con il tenente Kurtz [o tassativamente dopo 10 min all'interno dell'ufficio] leggete la seguente descrizione.



DESCRIZIONE DELL'ARRIVO DI KANE

Sentite delle voci provenire dal fondo del corridoio: "Devo controllare subito maggiore Kane?". "No tenente, venga prima nel mio ufficio, abbiamo delle cose da controllare".

Il maggiore Kane è accompagnato dal tenente Smith e due agenti della CIA addetti alla sua protezione.

4.1.8.1. GESTIRE LO SCONTRO

- ✖ **Organizzare un agguato:** i PG possono nascondersi per cogliere di sorpresa il maggiore e i suoi uomini. In questo caso, dopo un breve combattimento, i giocatori avranno la meglio neutralizzando gli agenti della CIA e catturando il maggiore Kane. Indicate in fase di valutazione che il combattimento è stato condotto nel migliore dei modi. [Qualsiasi azione che dia un chiaro vantaggio ai PG rientra in questa categoria]. Se i PG hanno forzato la porta blindata perché sprovvisti di tessera magnetica non avranno possibilità di cogliere Kane e sui uomini di sorpresa.



TROUBLESHOOTING: I PG ATTENDONO L'ARRIVO DI KANE SENZA PRENDERE ALCUNA CONTROMISURA.

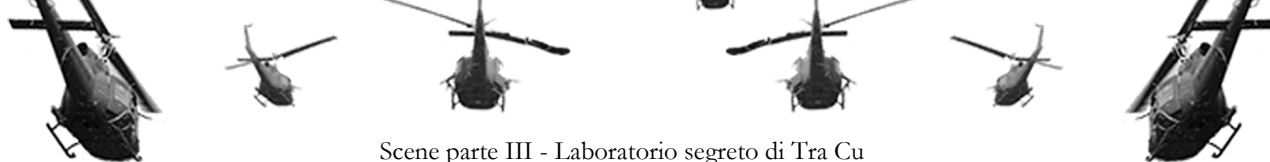
Se i PG scelgono di restare nell'ufficio in attesa dell'arrivo di Kane leggete la seguente descrizione.



DESCRIZIONE DELL'ARRIVO DI KANE:

Riconoscete dai gradi il maggiore Kane; questi entra veloce nella stanza insieme a due uomini in giacca e cravatta e un giovane tenente. Appena alza lo sguardo su di voi si ferma di colpo sbiancando in viso: "E voi che accidenti ci fate qui?" grida. Notate immediatamente che gli uomini alle sue spalle hanno portato la mano alla fondina.

- ✖ **Tergiversare, cercare di comunicare con il maggiore:** il maggiore non ha al momento propositi ostili, ma gli agenti della CIA tenteranno di sfruttare ogni minimo vantaggio per uccidere quei soldati sconosciuti (in questo caso attaccheranno in condizione favorevole e uno o più PG riporteranno delle ferite non mortali). Lo scontro si risolverà in favore dei PG con l'uccisione degli agenti CIA e la cattura del maggiore Kane, tuttavia, in fase di valutazione, indicate che il combattimento è stato condotto nel peggiore dei modi.



Scene parte III - Laboratorio segreto di Tra Cu

- ✖ **I PG attaccano subito:** lo scontro si risolverà in favore dei PG con l'uccisione degli agenti CIA e la cattura del maggiore Kane, tuttavia, in fase di valutazione, indicate che il combattimento non è stato condotto in maniera perfetta.

Fate comunque riferimento alla tabella dell'Appendice 2: *abilita' tecniche* § 7.

4.1.9. A COLLOQUIO CON KANE

Il colloquio che segue è da intendere come traccia. Quel che deve emergere è che nei pressi del villaggio di Binh Thanh Thon il maggiore Kane sta per effettuare un potente rituale che consentirà al progetto A.T.G. di migliorare migliaia di soldati al giorno. I dettagli che devono emergere in caso di un interrogatorio ad armi in pugno sono:

- ✖ Mercenari sono stati mandati per difendere gli sciamani durante il rituale.
- ✖ Gli sciamani considerano il rituale una questione religiosa, sono fanatici e cercheranno in tutti i modi di portarlo a termine.
- ✖ Kane è convinto che solo così si possano sovvertire le sorti di una guerra destinata a essere persa dagli Stati Uniti.
- ✖ Kane conosce tutti i dettagli del progetto A.T.G.; in caso di domande non presenti nella seguente tabella, fate riferimento ai capitoli in cui sono spiegati i dettagli del progetto A.T.G.
- ✖ Kane non rivelerà mai ai PG che i cinquanta marines presenti nella sala medica poco distante sono pronti per essere risvegliati in quanto non vuole fornire ai PG un'arma di tale portata. Soprattutto non rivelerà mai che i marines sottoposti al trattamento rispondono ciecamente agli ordini dei superiori in modo da potersi avvantaggiare di questo particolare qualora se ne presenti l'occasione.
- ✖ Ricordate che il dialogo va cambiato in caso i PG fossero arrivati a notte fonda viaggiando a piedi. Il rituale è cominciato, occorre modificare di conseguenza le risposte di Kane.



PNG: MAGGIORE THOMAS KANE

Uomo di mezz'età, sguardo profondo e molto provato, capelli corti brizzolati, molto nervoso.

- **(Cosa ci avete fatto?)** Aah, pensavo che i soggetti del gruppo di stanza al bunker fossero tutti morti durante l'attacco di ieri. Vi abbiamo resi partecipi del progetto A.T.G., voi siete la mia più grande creazione! Attraverso il vostro contributo abbiamo capito cosa fare per raggiungere la perfezione del progetto: le droghe sintetizzate sono state migliorate, il procedimento è stato perfezionato e presto potremmo usufruire del prodotto in larga scala. Potete essere più che orgogliosi di quanto avete fatto, di quanto IO ho fatto!
- **(Che cos'è il progetto A.T.G.?)** Il progetto Advanced Trained G.i., ovvero la creazione del "Super soldato". Ho creato una nuova generazione di soldati in grado di obbedire a qualsiasi ordine si imponga loro, senza porre resistenza. Delle vere e proprie macchine da guerra addestrate e programmate per un unico scopo: combattere.
- **(Perché non ricordiamo più nulla?)** Siamo stati costretti a intervenire sulla memoria dei soggetti, lo stress emotivo era troppo e non potevano sopportare di tornare continuamente in combattimento. Utilizzando alcune droghe di nuova sintesi insieme al rituale siamo riusciti a cancellare completamente la memoria delle nostre cavie, per loro era sempre il primo giorno qui in Vietnam e noi ci occupavamo di fornirgli sempre nuove identità in modo che potessero continuare a prestare servizio regolarmente e poi effettuavamo una procedura che noi chiamiamo di "manipolazione", per inculcare obbedienza, aggressività ecc..
- **(Chi è ai vertici del progetto?)** Beh ragazzi, non posso fare tutti i nomi. Posso dirvi che non serve aprire le ostilità tra di noi. Siamo tutti dalla stessa parte, lavoriamo per la Patria. Per far sì che gli Stati Uniti d'America regnino sovrani su tutto il mondo.
- **(Se insistono)** Vi posso assicurare che il segretario di stato è dalla nostra e anche il suo capo probabilmente ne è al corrente, non so se ci siamo capiti.



- **(A cosa serve il rituale?)** Il rituale opera sulle menti di coloro che vi partecipano, garantendo una ferocia e una forza incredibili. Per raggiungere il mio scopo ho dovuto modificarlo, cancellando la memoria dei soggetti e sostituendola con una nuova identità per impedire che i soggetti impazziscano. Proprio adesso nei pressi di Binh Thanh Thon stiamo per svolgere il più importante e mastodontico rituale che si possa immaginare. Questo ci permetterà di poter trasformare non venti o cinquanta soldati, ma migliaia e migliaia al giorno. Per questo stiamo sgomberando questa base, porteremo tutto nei pressi del villaggio e continueremo il nostro lavoro.
- **(Da dove arriva il rituale, come lo avete scoperto?)** Il rituale è estremamente antico, viene tramandato da secoli da alcuni sciamani vietnamiti che custodiscono gelosamente i segreti del culto. I primi osservatori americani in Vietnam hanno riportato di alcune feroci cerimonie compiute nel cuore della notte nel profondo della giungla in prossimità di alcuni sinistri altari. Studiando meglio questi riti abbiamo scoperto che vi si compivano sacrifici umani e che tanto gli officianti quanto i partecipanti al termine del rituale venivano investiti da una ferocia oltre ogni limite.
- **(Cosa sono gli altari, a cosa servono nel rituale?)** Gli altari sono consacrati alla divinità adorata dai membri del culto che i vietcong chiamano Gol-Goroth. Sono intagliati da una pietra nera indistruttibile se non ad altissime temperature, che non avevamo mai visto prima e, sulla cima, raffigurano una forma simile ad un rospo deforme che pare essere una rappresentazione della divinità stessa. I campioni prelevati da questi altari ci hanno permesso di migliorare notevolmente il nostro procedimento e di compiere passi in avanti che ritenevamo impossibili!
- **(Assomiglia all'altare al villaggio Tuyen Nhon/Assomiglia al ciondolo?)** L'altare è lo stesso/il ciondolo è fatto con lo stesso materiale degli altari.
- **(Allora avete già l'altare a Tuyen Nhon/Altari? Ce n'è più di uno?)** Sì ce n'era uno a Tuyen Nhon, ma il bombardamento al napalm lo ha distrutto.
- **(Chi è Gol-Goroth?)** La divinità blasfema che alcune popolazioni vietnamite di questi luoghi adorano, un dio, secondo loro, oscuro e antico come la terra stessa. I suoi adoratori compiono feroci riti di fronte ai suoi altari.
- **(Cosa c'entrano i viet cong?)** Non molto, sono a conoscenza del rituale, sanno che produce effetti particolari nei soldati, ma non credo sappiano esattamente quanto avanti siamo andati con la ricerca, volevano fermarci, questo il motivo dell'attacco al bunker dal quale siete fuggiti.
- **(Cosa succede se fermiamo il rituale?)** Oh svegliatevi! La guerra sta andando male, i viet cong si fanno sempre più audaci, stiamo perdendo posizioni su posizioni, questo è l'unico modo di sovvertire le sorti dello scontro e non solo, con questi super soldati gli Stati Uniti non temeranno più alcun nemico.
- **(Cosa c'entra Alex Murphy?)** Il capitano Alex Murphy è stato messo a capo di un nuovo gruppo di cavia che è stato dislocato al Bunker di Kinh Quonh Ii.
- **(Cosa avete fatto a Murphy?)** Il capitano Murphy era un membro molto importante del progetto. Le ferite subite durante l'attacco al bunker lo hanno reso impossibilitato a compiere qualsiasi attività. Si è reso necessario un intervento tempestivo: sapeva troppo, così è dovuto "uscire" dal progetto.
- **(Non mi interessa, ti ammazzo!/Non voglio aiutarvi!)** Pazzi, non capite?! Se mi fermate ora consegnerete la guerra ai viet cong e ai comunisti! Non potete fare una cosa del genere, migliaia di soldati americani moriranno a causa vostra! Se mi fermate condannate il vostro Paese!
- **(Non siamo interessati/Cosa ce ne viene?)** Non vi capisco, per voi la situazione è solo vantaggiosa. Ormai sapete tutto, potete far parte del progetto oppure no, chi di voi vuol tornare a casa ritornerà a casa, chi vuole diventare parte attiva in questa guerra lo diventerà.
- **(Ci deve essere un modo per fermarlo)** Non ci riuscireste mai, neanche io posso, gli ordini sono irrevocabili. Ho mandato in quel villaggio un plotone di mercenari che faranno di tutto per difendere gli sciamani. I vietnamiti di quel villaggio sono fanatici, per loro il rituale non è un esperimento, ma un dovere verso la loro divinità, non esiste modo per fermare l'inevitabile. Ma non capite? Io sono l'unica speranza per il nostro Paese! Io vi ho reso degli eroi, dei patrioti! Se mi lasciate portare a termine il mio lavoro porterò il vostro Paese alla vittoria!



➤ (Chi sono questi mercenari?) Agenti del governo, corpi speciali, mercenari di altri paesi.

⊕ TROUBLESHOOTING: I PG CONSENTONO A UN UFFICIALE DI INTERAGIRE CON LE CAVIE NEL LABORATORIO.

Chiunque sia l'ufficiale, messo alle strette, ordinerà a i soldati di attaccare i PG. Si lancerà in avanti gridando: "Tradimento! Tradimento! Uccideteli". Leggete il *finale Stelle e Strisce*.

Al termine del colloquio con il maggiore Kane i PG potranno scegliere come agire:

- ✖ Non fare nulla, allearsi con Kane e accettare le sue proposte, in questo caso leggete immediatamente il *finale: Stelle e Strisce*.
- ✖ Fermare il rituale.
 - Impedire il rituale, ma non distruggere l'altare di Gol-Goroth.
 - Impedire il rituale e distruggere l'altare di Gol-Goroth.

4.1.10. SCONTRO CON GOL-GOROTH.

I PG non parteciperanno attivamente allo svolgersi degli eventi al villaggio. Possono cercare di impedire il rituale, ma le azioni a loro disposizione dovranno essere coordinate e organizzate dal laboratorio.

4.1.11. INFORMAZIONI CHIAVE DI QUESTA SCENA

- ✖ L'altare di Gol-Goroth può essere distrutto solo se viene fatto saltare in aria con il C4 o, come nel caso dell'altare di Tuyen Nhon, con un bombardamento al napalm.
- ✖ I PG non possono affrontare il villaggio da soli, gli occorrerà l'aiuto dei super soldati risvegliati.
- ✖ I super soldati accetteranno qualsiasi ordine proveniente da Lance o da Billy Joe perché loro superiori.

🗨️ DOMANDE TIPICHE

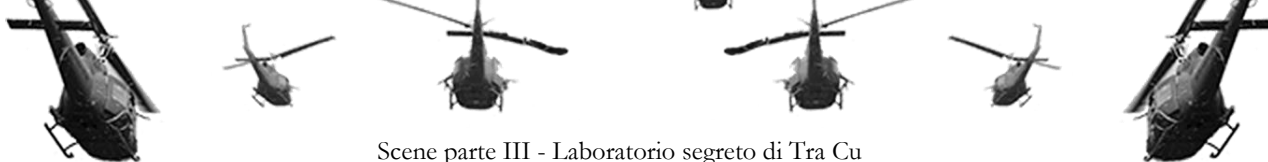
- ?  [TUTTI]: *Siamo in grado di assaltare un villaggio?* Dai dati che vedete sparsi ovunque il villaggio non è molto popolato, la presenza dei mercenari è contenuta, se aveste altri uomini, mezzi e armi sareste in grado di prenderlo facilmente.
- ?  [TUTTI]: *Ci sono mezzi?* Fuori stanno sgomberando la base, ci sono molti camion e jeep.
- ?  [TUTTI]: *Il C4 a quanto brucia?* Non lo sai esattamente, ma una grossa quantità potrebbe raggiungere altissime temperature.

4.1.11.1. ASSALTARE IL VILLAGGIO

Se i PG decidono di assaltare il villaggio, domandate loro in che modo intendano procedere e che cosa intendano fare arrivati al villaggio e in caso di una loro vittoria.

Fondamentalmente quel che serve per un attacco al villaggio è:

- ✖ Il sostegno dei cinquanta marines risvegliati
 - I marines non hanno memoria, obbediranno a qualsiasi ordine provenga da un loro superiore.
- ✖ Prendere le armi dall'armeria.



✈ Dirigersi al villaggio.

La scena verrà descritta e non giocata, per questo è importante farsi spiegare bene dai PG cosa intendono fare. Il finale verrà stabilito a seconda che intendano o dicano di voler distruggere l'altare di Gol-Goroth.

4.1.11.2. **DISTRUGGERE L'ALTARE**

L'unico modo di distruggere l'altare è quello di sottoporlo ad altissime temperature:

✈ Facendo esplodere l'altare con il C4 , reperibile nell'armeria del laboratorio di Kane.

Se l'altare viene distrutto leggete il finale: *Rambo* § 5.1.3, altrimenti leggete il finale *Gol-Goroth* § 5.1.2.

4.1.12. **ARRIVO A TRA CU A PIEDI**

✈ Se i PG sono in possesso della tessera magnetica possono aprire la porta strisciandola nel lettore ottico, diversamente devono forzare la serratura (Lasciate forzare la serratura ai PG alla loro minima intenzione, segnalate nel valutativo che non riusciranno a cogliere Kane di sorpresa).



FORZARE LA SERRATURA



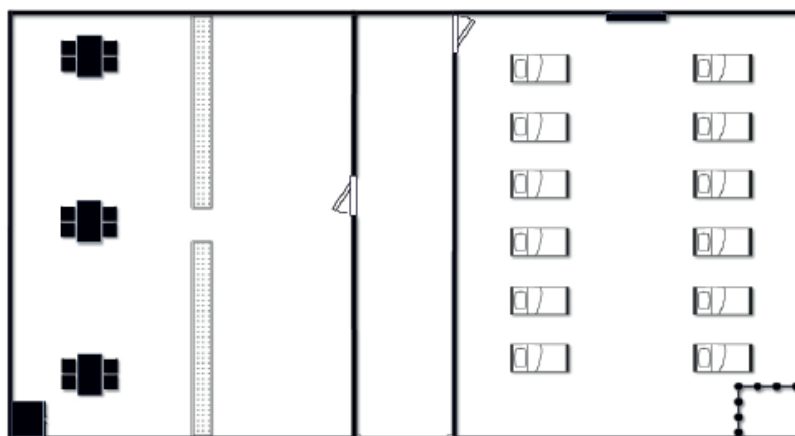
CHIUNQUE (15 minuti): la porta si apre senza alcun problema, portando i segni della forzatura.



DESCRIZIONE DEL CORRIDOIO E DELLA CORSIA MEDICA.

La porta si apre e vi conduce in un lungo corridoio. Dopo diversi metri, sulla sinistra, c'è una porta di ferro socchiusa, poco più avanti; oltre una seconda porta, c'è una grande corsia simile a un ospedale da campo completamente deserta.

Immediatamente dopo aver finito la descrizione consegnare ai PG la **Planimetria_Laboratorio**.





DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLA CORSIA MEDICA.

La corsia medica è in tutto e per tutto simile a quella in cui vi siete risvegliati solo poche ore fa: ci trovate materiale medico appartenente all'esercito americano, un grande cronometro e dei lettini con accanto delle flebo contenenti un liquido nero.

In un angolo della stanza vedi una grata e con un cartello che indica Armeria. Il corridoio termina con una porta metallica e al di là non trovi nulla.



ESAMINARE IL CRONOMETRO:



CHIUNQUE: il cronometro è fermo e il quadrante indica 00:00:00. (00 ore, 00 minuti, 00 secondi).

4.1.13. TROPPO TARDI!

Dopo aver esaminato attentamente la stanza, i PG potranno accedere all'ufficio interno di Thomas Kane tramite la porta di metallo in fondo al corridoio in cui si trovano.



DESCRIZIONE DELL'UFFICIO INTERNO DI THOMAS KANE

Vi trovate in una grande sala e, a qualche metro di fronte a voi, notate delle alte librerie che impediscono di vedere il resto dell'ambiente. Notate un uomo con i gradi da maggiore che, con non curanza, alza lo sguardo verso di voi mentre un sorriso si allarga sul suo viso.

4.1.13.1. GESTIRE LA SCENA

- ✦ **Cercare di comunicare con il maggiore:** il maggiore non ha propositi ostili, si trova solo e armato di una pistola cinta al fianco. Mai si sognerebbe di attaccare quattro soldati armati.
- ✦ **I PG attaccano subito:** lo scontro si risolverà in favore dei PG con l'uccisione del maggiore Kane, tuttavia, in fase di valutazione, indicate che il combattimento non è stato condotto in maniera perfetta. Leggete immediatamente il finale: *Stelle e Strisce* § 5.1.1.

4.1.14. LA VITTORIA DI KANE

Il colloquio che segue è da intendere come traccia. Quel che deve emergere è che nei pressi del villaggio di Binh Thanh Thon il maggiore Kane sta effettuando un potente rituale che consentirà al progetto A.T.G. di migliorare migliaia di soldati al giorno. I dettagli che devono emergere in caso di un interrogatorio ad armi in pugno sono:

- ✦ Mercenari sono stati mandati per difendere gli sciamani durante il rituale, che attualmente si sta svolgendo.
- ✦ Gli sciamani considerano il rituale una questione religiosa, sono fanatici e lo porteranno a termine.
- ✦ Kane è convinto che solo così si possano sovvertire le sorti di una guerra destinata a essere persa dagli Stati Uniti.
- ✦ Kane conosce tutti i dettagli del progetto A.T.G.; in caso di domande non presenti nella seguente tabella, fate riferimento ai capitoli in cui sono spiegati i dettagli del progetto A.T.G. vedi § 1.4.3.
- ✦ Il rituale è cominciato da poco più di un'ora.



PNG: MAGGIORE THOMAS KANE

Uomo di mezz'età, sguardo profondo e molto provato, capelli corti brizzolati, molto nervoso.

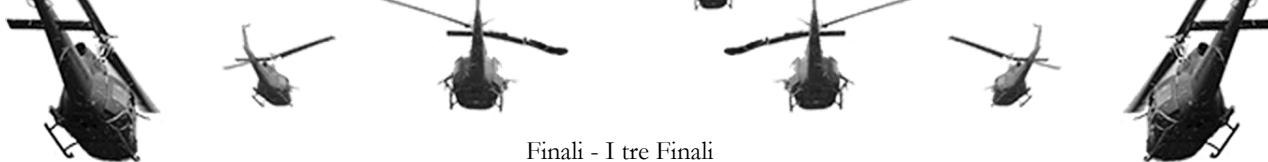


- **(Cosa ci avete fatto?)** Aah, pensavo che i soggetti del gruppo di stanza al bunker fossero tutti morti durante l'attacco di ieri. Vi abbiamo resi partecipi del progetto A.T.G., voi siete la mia più grande creazione! Attraverso il vostro contributo abbiamo capito cosa fare per raggiungere la perfezione del progetto: le droghe sintetizzate sono state migliorate, il procedimento è stato perfezionato e presto potremmo usufruire del prodotto in larga scala. Potete essere più che orgogliosi di quanto avete fatto, di quanto IO ho fatto!
- **(Che cos'è il progetto A.T.G.?)** Il progetto Advanced Trained G.i., ovvero la creazione del "Super soldato". Ho creato una nuova generazione di soldati in grado di obbedire a qualsiasi ordine si imponga loro, senza porre resistenza. Delle vere e proprie macchine da guerra addestrate e programmate per un unico scopo: combattere.
- **(Perché non ricordiamo più nulla?)** Siamo stati costretti a intervenire sulla memoria dei soggetti, lo stress emotivo era troppo e non potevano sopportare di tornare continuamente in combattimento. Utilizzando alcune droghe di nuova sintesi insieme al rituale siamo riusciti a cancellare completamente la memoria delle nostre cavie, per loro era sempre il primo giorno qui in Vietnam e noi ci occupavamo di fornirgli sempre nuove identità in modo che potessero continuare a prestare servizio regolarmente e poi effettuavamo una procedura che noi chiamiamo di "manipolazione", per inculcare obbedienza, aggressività ecc..
- **(Chi è ai vertici del progetto?)** Beh ragazzi, non posso fare tutti i nomi. Posso dirvi che non serve aprire le ostilità tra di noi. Siamo tutti dalla stessa parte, lavoriamo per la Patria. Per far sì che gli Stati Uniti d'America regnino sovrani su tutto il mondo.
- **(Se insistono)** Vi posso assicurare che il segretario di stato è dalla nostra e anche il suo capo probabilmente ne è al corrente, non so se ci siamo capiti.
- **(A cosa serve il rituale?)** Il rituale opera sulle menti di coloro che vi partecipano, garantendo una ferocia e una forza incredibili. Per raggiungere il mio scopo ho dovuto modificarlo, cancellando la memoria dei soggetti e sostituendola con una nuova identità per impedire che i soggetti impazziscano. Proprio adesso, nei pressi di Binh Thanh Thon si sta svolgendo il più importante e mastodontico rituale che si possa immaginare. Questo ci permetterà di poter trasformare non venti o cinquanta soldati, ma migliaia e migliaia al giorno. Per questo abbiamo sgomberato questa base, portando tutto nei pressi del villaggio per continuare il nostro lavoro.
- **(Da dove arriva il rituale, come lo avete scoperto?)** Il rituale è estremamente antico, viene tramandato da secoli da alcuni sciamani vietnamiti che custodiscono gelosamente i segreti del culto. I primi osservatori americani in Vietnam hanno riportato di alcune feroci cerimonie compiute nel cuore della notte nel profondo della jungla in prossimità di alcuni sinistri altari. Studiando meglio questi riti abbiamo scoperto che vi si compivano sacrifici umani e che tanto gli officianti quanto i partecipanti, al termine del rituale venivano investiti da una ferocia oltre ogni limite.
- **(Cosa sono gli altari, a cosa servono nel rituale?)** Gli altari sono consacrati alla divinità adorata dai membri del culto che i viet cong chiamano Gol-Goroth. Sono intagliati da una pietra nera indistruttibile se non ad altissime temperature, che non avevamo mai visto prima e, sulla cima, raffigurano una forma simile ad un rospo deforme che pare essere una rappresentazione della divinità stessa. I campioni prelevati da questi altari ci hanno permesso di migliorare notevolmente il nostro procedimento e di compiere passi in avanti che ritenevamo impossibili!
- **(Assomiglia all'altare al villaggio Tuyen Nhon/Assomiglia al ciondolo?)** L'altare è lo stesso / il ciondolo è fatto con lo stesso materiale degli altari.
- **(Allora avete già l'altare a Tuyen Nhon/Altari? Ce n'è più di uno?)** Sì ce n'era uno a Tuyen Nhon, ma il bombardamento al napalm lo ha distrutto.
- **(Chi è Gol-Goroth?)** La divinità blasfema che alcune popolazioni vietnamite di questi luoghi adorano, un dio, secondo loro, oscuro e antico come la terra stessa. I suoi adoratori compiono feroci riti di fronte ai suoi altari.
- **(Cosa c'entrano i viet cong?)** Non molto, sono a conoscenza del rituale, sanno che produce effetti particolari nei soldati, ma non credo sappiano esattamente quanto avanti siamo andati con la ricerca, volevano fermarci, questo il motivo dell'attacco al bunker dal quale siete fuggiti.



- (Cosa succede se fermiamo il rituale?) È troppo tardi anche per voi! Il rituale è ormai iniziato e nessuno potrà fermarlo, neanche io e poi la guerra sta andando male, i viet cong si fanno sempre più audaci, stiamo perdendo posizioni su posizioni, questo è l'unico modo di sovvertire le sorti dello scontro e non solo, con questi super soldati gli Stati Uniti non temeranno più alcun nemico.
- (Cosa c'entra Alex Murphy?) Il capitano Alex Murphy è stato messo a capo di un nuovo gruppo di cavia che è stato dislocato al Bunker di Kinh Quonh Ii.
- (Cosa avete fatto a Murphy?) Il capitano Murphy era un membro molto importante del progetto. Le ferite subite durante l'attacco al bunker lo hanno reso impossibilitato a compiere qualsiasi attività. Si è reso necessario un intervento tempestivo: sapeva troppo, così è dovuto "uscire" dal progetto.
- (Non mi interessa, ti ammazzo! / Non voglio aiutarvi!) Pazzi, non capite?! Non potete fare un bel fico secco! Ormai siamo ad un passo dal vincere la guerra con il più grande esercito mai visto.
- (Non siamo interessati / Cosa ce ne viene?) Non vi capisco, per voi la situazione è solo vantaggiosa. Ormai sapete tutto potete far parte del progetto oppure no, chi di voi vuol tornare a casa ritornerà a casa, chi vuole diventare parte attiva in questa guerra lo diventerà.
- (Ci deve essere un modo per fermarlo) Neanche io posso, gli ordini sono irrevocabili. Ho mandato in quel villaggio un plotone di mercenari che faranno di tutto per difendere gli sciamani. I vietnamiti di quel villaggio sono fanatici, per loro il rituale non è un esperimento, ma un dovere verso la loro divinità, non esiste modo per fermare l'inevitabile. Ma non capite? Io sono l'unica speranza per il nostro Paese! Io vi ho reso degli eroi, dei patrioti!
- (Chi sono questi mercenari?) Agenti del governo, corpi speciali, mercenari di altri paesi.

Al termine del colloquio con il maggiore Kane i PG non potranno fare nulla per fermare il suo progetto, leggete immediatamente il finale: *Stelle e Strisce* § 5.1.1.



5. FINALI

In quest'avventura sono previsti tre finali. Due di questi riguardano la trama in sé e vi si accede in base alle azioni compiute dai personaggi.

L'altro finale si verifica se, al termine delle quattro ore di gioco, i giocatori non sono riusciti a chiudere l'avventura o compiono azioni errate particolari che portano a una morte prematura. Questo finale si applica solo in torneo: in eventuali campagne casalinghe, consigliamo di non imporre alcun limite di tempo.

Qualunque sia il finale dell'avventura, consegnate ai PG **Allegato_Gol_Goroth** e procedete con la lettura del finale ottenuto.

5.1. I TRE FINALI

5.1.1. FINALE STELLE E STRISCE

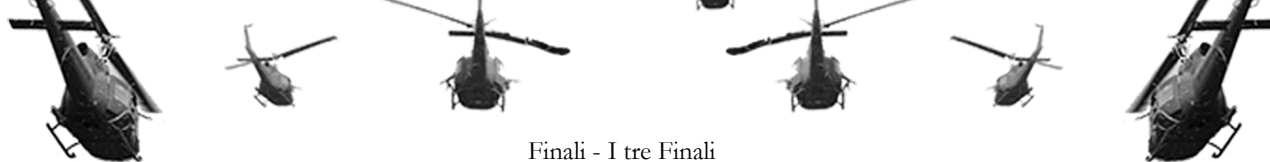
Si tratta di un finale abbastanza positivo, raggiungibile nel caso in cui i PG arrivino alla fine e decidano di permettere a Kane di impossessarsi del rituale che sta per svolgersi da lì a breve. In questo caso essi saranno nuovamente riassorbiti nel progetto A.T.G. e vedranno la conquista del mondo da parte degli Stati Uniti.

5.1.1.1. PREAMBOLI STELLE E STRISCE

Se i PG muoiono durante l'avventura:

Sentite la vita scorrere lentamente via dai vostri corpi, e mentre la vista si annebbia una voce rimbomba nella vostra testa. È un suono profondo, oscuro ed osceno, che si trasforma in una orribile cantilena: "Gol-Goroth! Gol-Goroth!". Poi tutto si fa scuro...





Finali - I tre Finali

Se i PG perdono tempo o comunque finiscono per farsi catturare dagli uomini di Kane senza aver concluso nulla:

Mentre ancora incerti sul da farsi vi interrogate l'un l'altro, sentite una voce proveniente dalle vostre spalle chiamarvi. "Lance Hartley, Billy Joe Braxton, Christopher Donald Williams, David Meishel Lezinsky!" Vi voltate improvvisamente allertati dal fatto che qualcuno vi chiami con i vostri veri nomi, e vedete un folto gruppo di uomini ben armati, sono almeno una decina. Colui che vi ha chiamato non è vestito come un militare, ma da civile, invece coloro che lo accompagnano sono dei marines.

"Ci siete sfuggiti per fin troppo tempo, adesso è ora di riprendere il vostro ruolo nel progetto, soldati!" Le armi dei marines, pronte a far fuoco contro di voi, non vi lasciano altra scelta che arrendervi.

Sei PG non fermano Kane, ma lasciano che il rituale si compia:

Il progetto A.T.G. ebbe così il suo coronamento: il rituale che si svolse nei pressi del villaggio di Bihn Thanh Thon fece discendere con forza mai vista prima l'oscuro spirito di Gol-Goroth sulla giungla vietnamita. Da allora interi plotoni di soldati americani avrebbero ottenuto la forza e la ferocia dell'antico dio rospo.

E così grazie all'intervento del maggiore Thomas Kane, gli Stati Uniti avrebbero avuto una nuova devastante arma da usare nel conflitto...

Dopo aver letto il preambolo leggere la seguente descrizione:

Non sono passati nemmeno nove mesi dal giorno del vostro risveglio nel bunker di Kinh Quonh Ii. Da allora gli Stati Uniti sono riusciti a impadronirsi dell'arma finale; l'esercito americano ha intrapreso decine di campagne, tutte vinte in modo schiacciante. E giorno dopo giorno, battaglia dopo battaglia, i militari hanno perso ogni traccia di umanità, diventando i soldati perfetti.

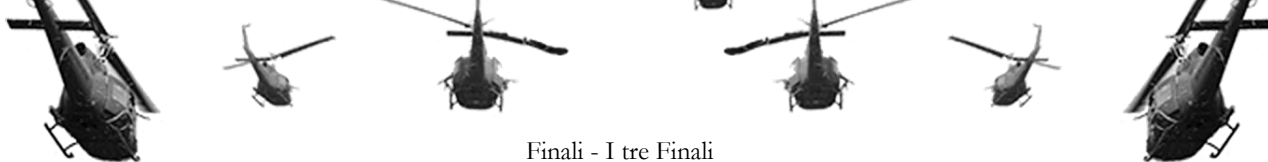
Perché le guerre si vincono solo affogando nel sangue il nemico, donne e bambini compresi. Perché un soldato deve uccidere, non porre domande. Grazie alla ferocia delle truppe americane, sottoposte allo stesso trattamento medico a voi riservato nel bunker di Kinh Quonh Ii, gli Stati Uniti hanno in pochi mesi eroso il blocco comunista, facendo cadere nella morsa a stelle e strisce un Paese dopo l'altro, lasciando dietro di sé solo morte e devastazione. Ben presto tutti i paesi non alleati degli Stati Uniti si sono uniti nella lotta, ma a nulla è servito il loro sforzo bellico, troppo lento e troppo morbido. Ben presto la bandiera degli Stati Uniti garrirà sul suolo di ogni Paese nel mondo, e gli uomini continueranno a combattere, perché questo è ciò che un soldato fa.

5.1.2. FINALE GOL-GOROTH

Se i PG in qualche modo fermano il rituale ma non distruggono l'altare o non fermano comunque il progetto A.T.G..

5.1.2.1. PREAMBOLO GOL-GOROTH

E fu così che partiste alla volta dell'altare di Bihn Tahn Tohn, con la ferma intenzione di porre fine all'orrore di cui vi siete resi protagonisti. A sorvegliare l'oscuro altare sacro a Gol-Goroth trovaste però una strenua resistenza, composta da esperti mercenari evidentemente ingaggiati allo scopo di evitare che chiunque si avvicinasse al rituale: fu così che vi lanciaste disperati in un'ultima battaglia. Questa volta non combatteste per l'esercito americano, ma solo per la vostra vita. E quel giorno cadeste sotto le raffiche degli M-16 degli spietati mercenari, troppo numerosi per voi. Eppure ve ne andaste da eroi, con le armi in pugno e stringendo i denti, portandovi quanti più di loro riusciste nella tomba. Grazie al vostro sacrificio il rituale non ebbe luogo. Ma...



Finali - I tre Finali

Dopo aver letto il preambolo leggere la seguente descrizione:

Il tempo trascorse e quasi nessuno seppe più nulla degli oscuri riti compiuti in onore di Gol-Goroth. Nel frattempo gli scontri fra le forze del blocco comunista e quelle americane continuarono in Vietnam, e in altri luoghi sparsi nel mondo. Il presidente americano Nixon quella notte non fu altro che un testimone di questo conflitto apparentemente senza fine. Quella notte del 1970 il presidente si trovava nella propria camera da letto presso la Casa Bianca. L'uomo leggeva il report dell'ennesima operazione militare finita male per il suo Paese quando lo scricchiolio della porta della camera destò la sua attenzione: un'ombra orrenda si profilò sul pavimento e la sagoma che Nixon intravide gli fece accapponare la pelle: si trattava di una bestia terribile, che strisciava verso di lui.

Il presidente ne sentì l'odore, sentì la tremenda cantilena che emetteva con voce spettrale: "Gol-Goroth! Gol-Goroth!"

Pochi giorni dopo il Presidente Nixon apparve alla nazione, e con un lampo di follia negli occhi annunciò che ormai le testate nucleari americane erano a metà strada verso il territorio russo. Con crescente eccitazione aggiunse che ormai non vi era più scelta: combattere o morire!

5.1.3. FINALE RAMBO

Si giunge a questo finale solo se i PG fermano il progetto e fermano il rituale. La storia fa il suo corso: i PG riusciranno ad ottenere la riabilitazione delle loro identità e a tornare in America dove, purtroppo, nessuno crederà mai loro e vivranno nel terrore che un giorno il governo possa nuovamente catturarli.

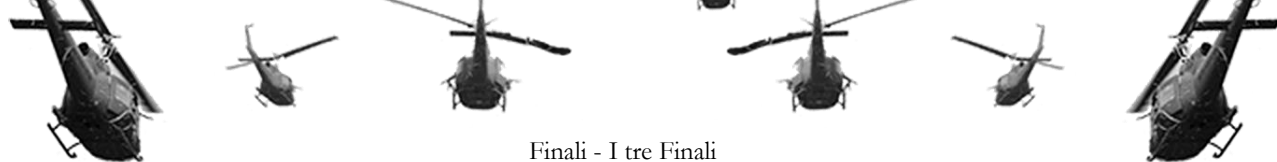
5.1.3.1. PREAMBOLO RAMBO

La battaglia che in quella oscura notte del 1969 si svolse nella giungla nei pressi di Bihn Tahn Tohn non fu mai raccontata in maniera ufficiale. Vi avvicinaste all'altare alla guida dei soldati risvegliati nel laboratorio di Tra Cu; questi risposero alla perfezione agli ordini di Lance, il più alto in grado fra i presenti. Billy Joe inoltre riuscì a coprire la ritirata facendo tuonare il proprio M-60 sui mercenari di Kane. Anche Chris riuscì a farsi valere, falciando con precisione i nemici che tentavano di avvicinarsi al grosso del plotone. David combatté coraggiosamente e riuscì a scattare un intero rullino di foto al luogo del rituale. Quella notte, fra le raffiche degli M-16 e lo scoppio delle granate, diventaste dei veri eroi, e non lottaste solo per l'esercito americano, ma anche per voi stessi.

Dopo aver letto il preambolo leggere la seguente descrizione:

Non è passato molto tempo da quando avete fatto la vostra scelta in Vietnam, ma non ve ne siete pentiti. L'aberrazione messa in atto nei vostri confronti e di molti altri giovani soldati andava fermata ad ogni costo. Dopo circa un mese di intoppi burocratici, che avete trascorso in una cella della polizia militare a Saigon, gli alti vertici dell'esercito hanno evidentemente deciso di insabbiare la pratica circa le vostre identità, e vi hanno rispedito in fretta e furia a casa, fornendovi regolari documenti. Da allora è cominciato un calvario che dura da mesi, nel quale avete tentato in tutti i modi di divulgare la incredibile avventura di cui siete stati protagonisti. Purtroppo però l'esercito vi ha privato di ogni bene che avevate con voi in Vietnam, affidando unicamente alla vostra memoria le prove di quanto avete vissuto. E senza prove nessuno si è dimostrato abbastanza coraggioso o abbastanza stupido da credere alla vostra storia ed incominciare un'inchiesta sul progetto A.T.G.. E così lentamente avete dovuto riabituarvi alla vita di un Paese che non riconoscete più, mentre è incominciata la smobilitazione delle truppe americane dal Vietnam, alla fine di una guerra che nessuno ha capito se è stata vinta o perduta.

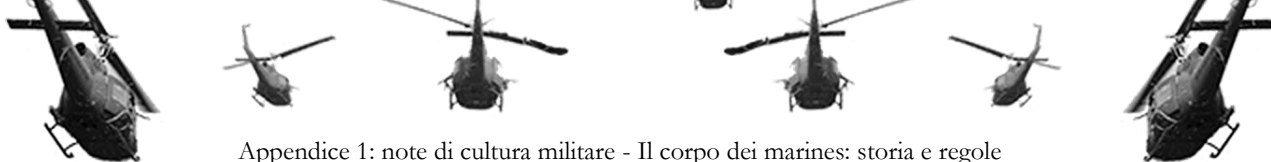
E ogni notte mentre giacete nel letto vi sentite indifesi e segretamente temete che ogni rumore possa essere quello di un agente che vi sta cercando.



Finali - I tre Finali

FINE





6. APPENDICE 1: NOTE DI CULTURA MILITARE

In questo paragrafo si vogliono riportare alcuni riferimenti alla cultura militare americana, in modo da rendere ogni master meno “digiuno” di questo ambito e poter trasmettere tale aspetto ai giocatori.

6.1. IL CORPO DEI MARINES: STORIA E REGOLE

Il Corpo dei Marines è parte integrante dell'identità nazionale americana; esso esisteva ancor prima della nascita degli Stati Uniti (4 luglio 1776) e ne ha fatto la storia.

I marines non sono forze per operazioni speciali, ma unità regolari con alle spalle un duro addestramento, che li rende particolarmente versatili e temibili. Sono i primi a rispondere a eventuali minacce agli interessi degli Stati Uniti all'estero, intervenendo con prontezza e professionalità. Nel mondo godono di un'indiscutibile fama. Possono essere temuti o rispettati, ma poche persone possono dire di non conoscere i marines degli Stati Uniti. Sono un simbolo americano, un po' come il baseball, e probabilmente solo la bandiera a stelle e strisce è più riconoscibile di un Marine in uniforme.

Le loro missioni consistono nel proteggere e liberare cittadini americani, fornire assistenza in caso di calamità naturali e dare inizio all'invasione di uno stato per liberarlo da una tirannia. Altri compiti comprendono la protezione delle ambasciate e del personale diplomatico, il trasporto via elicottero del Presidente (il nome dell'elicottero è proprio “Marine One”) e la sorveglianza di depositi militari.

I marines dispongono di sette unità di intervento rapido, le MEU (Marine Expeditionary Unit) che possono intervenire rapidamente in ogni angolo “caldo” del mondo; questo garantisce al Presidente degli Stati Uniti una capacità militare di cui disporre nel luogo e nel momento giusto.

Ciò che fa di un Marine un'arma micidiale non è la dotazione tecnologica, o il proprio fucile, ma l'ethos del Corpo. I marines hanno una particolare disposizione d'animo, un ethos veramente unico, formato dai tanti valori condivisi, dalle esperienze comuni e, non ultimo, dal fatto che il Corpo è come una grande famiglia: essi si considerano fratelli e sorelle, perché tutti, ufficiali compresi, hanno dovuto superare le stesse prove e selezioni, e condividono un'eredità comune.

6.2. BREVE STORIA DEL CORPO

I marines nacquero dalla necessità di avere una fanteria da sbarco sul modello inglese dei Royal Marines. Il Corpo fu creato a Philadelphia, in una locanda chiamata “Tun Tavern”. Le prime cento reclute, volontarie, compirono la loro prima azione di guerra, comandate dal capitano Samuel Nicholas, nel 1776, conquistando un forte britannico. Da questi esordi ebbero origine le tradizioni che hanno reso il Corpo dei Marines quello che tutti noi conosciamo.

Nel 1803 più di 400 marines combatterono nel Mediterraneo per sgominare i pirati di Algeria, Tunisia, Marocco e Tripolitania, che si impadronivano delle navi da carico europee e americane. Questa guerra contro i pirati fu la prima operazione militare americana all'estero, e ispirò le parole “spiagge di Tripoli” contenute nell'inno del Corpo.

Durante la guerra con il Messico, nel 1847, venne impiegato un corpo di spedizione composto da 300 marines, che effettuarono uno sbarco a Vera Cruz, impiegando per la prima volta nella storia mezzi da sbarco appositamente costruiti.

A settembre dello stesso anno soldati dell'esercito e marines riportarono una grande vittoria presso Chapultepec, nota anche con il nome di “Sale di Montezuma”. Si dice che la striscia verticale scarlatta sui pantaloni dell'uniforme dei marines sia nata a ricordo del sangue versato in questa guerra.

Prima della Grande Guerra, il Corpo dei marines aveva poco più di 13.000 uomini, ma con l'entrata nel conflitto degli Stati Uniti il Corpo crebbe in maniera esponenziale, raggiungendo i 75.000 effettivi. La maggior parte degli storici è concorde nell'affermare che i marines nella prima guerra mondiale si comportarono in modo più capace e aggressivo delle altre truppe, in virtù dell'addestramento e dell'indottrinamento che avevano ricevuto.

Fu durante la seconda guerra mondiale che il Corpo dei marines poté farsi onore combattendo sanguinose battaglie per conquistare le isole dei giapponesi nel Pacifico e sacrificandosi per fermare il nemico e permettere all'Esercito e alla Marina di mettersi in salvo. La battaglia di Iwo Jima offrì al mondo l'immagine più famosa della guerra: l'innalzamento della bandiera americana sul monte Suribachi, il 23 febbraio 1945. Il segretario della Marina, James Forrestal, che assistette all'evento, pronunciò queste parole:

Questo alzabandiera garantisce l'esistenza del Corpo dei Marines per i prossimi cinquecento anni.

A ricordo dell'episodio c'è un grande monumento a Rosslyn, in Virginia. L'Ammiraglio Nimitz, il 16 marzo, aggiunse una frase che divenne famosa:

Tra gli uomini che combatterono a Iwo Jima, un valore non comune fu una comune virtù.

Metro per metro i marines ripulirono l'intera isola, scrivendo pagine indimenticabili della storia americana.

Nel dopoguerra i marines vennero impiegati in numerose missioni, dalla Corea al Vietnam. Furono sempre i primi nella lotta e i primi a muoversi, sempre pronti ed efficienti. Più volte la sopravvivenza del Corpo fu messa in discussione, per motivi di bilancio, o perché si pensava che non sarebbero stati in grado di affrontare le sfide del nuovo secolo. I fatti dimostrarono il contrario: i marines si fecero onore nella guerra del Golfo, e intervennero con grande efficacia in Somalia, in Bosnia e dovunque occorresse portare aiuto alle popolazioni o ci fossero interessi americani in gioco. I marines sono stati sempre tra i primi a combattere per gli Stati Uniti, dalla loro nascita a oggi, e rimarranno anche in futuro le principali truppe d'assalto dell'America.

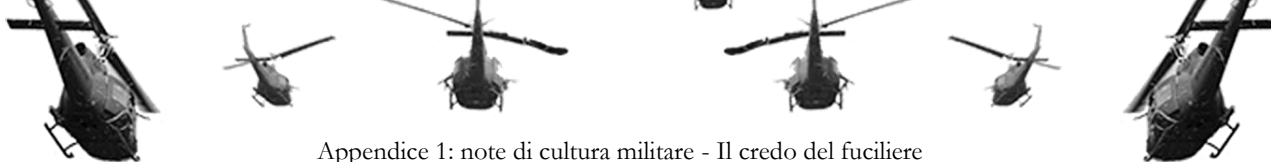
6.3. DIVENTARE UN MARINE

L'addestramento di un Marine si divide in varie fasi, della durata complessiva di circa tre mesi.

Nella fase 1, che dura circa 3 settimane, le reclute vengono sottoposte ad addestramenti fisici intensivi, con percorsi di guerra, e frequentano corsi teorici su vari argomenti di natura militare, tra cui la storia del Corpo.

L'addestramento al combattimento inizia nella fase 2, che dura 6 settimane per gli uomini e 7 per le donne. In questa fase c'è l'addestramento al tiro, in cui le reclute devono dimostrare grande dimestichezza e precisione col fucile M16, e inizia un addestramento in acqua, in cui si impara a stare a galla e nuotare con tutto l'equipaggiamento indosso: fucile, uniforme e zaino. Si arriva poi all'addestramento tattico, che comprende tecniche di combattimento di vario tipo, in modo che un Marine sappia sempre controllare l'uso della forza.

La fase 3 è la più attesa. Dura 2 settimane, e comprende perfezionamenti ed esami finali. Al termine c'è la cerimonia dell'emblema, in cui gli istruttori premiano le reclute con il distintivo del Corpo: l'aquila, il globo e l'ancora. Il giorno



Appendice 1: note di cultura militare - Il credo del fuciliere

dopo c'è la parata e la cerimonia in onore dei nuovi marines, che sfilano davanti alle famiglie e agli amici. Dopo una breve licenza, l'addestramento prosegue nella Scuola di Fanteria di Camp Lejeune, con lezioni sull'uso delle armi pesanti, sulle tattiche d'assalto e di sabotaggio, sull'impiego delle piccole unità. Ogni Marine (compresi piloti, cuochi e medici) deve completare questo addestramento al termine del quale ognuno sceglie la propria MOS (Military Occupational Specialty), che determina la sfera di competenza entro la quale il Marine sarà ulteriormente addestrato e poi impiegato.

6.4. IL CREDO DEL FUCILIERE

Il credo del fuciliere - titolo originale in inglese: *Rifleman's Creed*, anche noto come *My Rifle* (il mio fucile) e *The Creed of the United States Marine* (Il credo del Marine degli Stati Uniti) - è un testo in prosa di forma strofica non musicato, parte integrante della dottrina militare dell'United States Marine Corps degli Stati Uniti d'America. Il testo fu composto dal maggior generale statunitense William H. Rupertus durante la seconda guerra mondiale, successivamente all'attacco di Pearl Harbor, probabilmente tra la fine del 1941 e l'inizio del 1942. Viene insegnato ai marines durante il corso di addestramento per reclute e ci si aspetta che il futuro soldato lo adotti come guida di vita.

Testo originale:

« This is my rifle. There are many like it, but this one is mine.

My rifle is my best friend. It is my life. I must master it as I master my life.

My rifle, without me, is useless. Without my rifle, I am useless. I must fire my rifle true. I must shoot straighter than any enemy who is trying to kill me. I must shoot him before he shoots me. I will....

My rifle and myself know that what counts in this war is not the rounds we fire, the noise of our burst, nor the smoke we make. We know that it is the hits that count. We will hit...

My rifle is human, even as I, because it is my life. Thus, I will learn it as a brother. I will learn its weaknesses, its strength, its parts, its accessories, its sights and its barrel. I will ever guard it against the ravages of weather and damage as I will ever guard my legs, my arms, my eyes and my heart against damage. I will keep my rifle clean and ready. We will become part of each other. We will...

Before God I swear this creed. My rifle and myself are the defenders of my country. We are the masters of our enemy. We are the saviors of my life. So be it, until victory is America's and there is no enemy, but Peace »

Traduzione italiana:

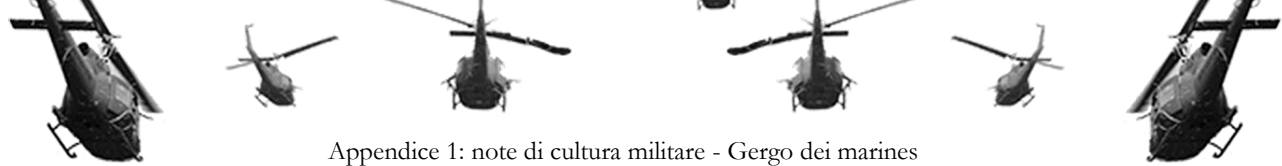
« Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio.

Il mio fucile è il mio migliore amico. È la mia vita. Devo dominarlo come domino la mia vita.

Il mio fucile, senza di me, è inutile. Senza il mio fucile, io sono inutile. Devo sparare bene con il mio fucile. Devo sparare meglio del mio nemico che tenta di uccidermi. Devo colpirlo prima che lui colpisca me. Lo farò...

Il mio fucile ed io sappiamo che quel che conta in questa guerra non sono le cartucce che spariamo, né il rumore degli spari, e tanto meno il fumo che facciamo. Sappiamo che sono i colpi a segno che contano. Colpiremo...





Appendice 1: note di cultura militare - Gergo dei marines

Il mio fucile è umano, come me, poiché è la mia vita. Pertanto, imparerò a conoscerlo come un fratello. Imparerò i suoi punti deboli, i suoi punti di forza, le sue parti, i suoi accessori, le sue tacche di mira e la sua canna. Lo proteggerò anche dalle intemperie e da ciò che potrebbe danneggiarlo, come farei con le mie gambe, le mie braccia, gli occhi ed il cuore. Terrò il mio fucile pulito ed in ordine. Diverremo una sola cosa. Lo diverremo...

Davanti a Dio, giuro su questo credo. Io ed il mio fucile siamo i difensori del mio Paese. Siamo i dominatori del nemico. Siamo i salvatori della mia vita. E così sia, finché la vittoria sia dell'America, e non ci siano più nemici, ma pace. »

(William H. Rupertus, *My Rifle: The Creed of a US Marine*)

6.5. GERGO DEI MARINES

Il conflitto vietnamita aveva un linguaggio tutto suo, un miscuglio di termini militari e di espressioni gergali ereditate dai soldati della seconda guerra mondiale e della Corea, arricchito dal dialetto dei contadini del Sud degli Stati Uniti e dal colorito slang dei neri di Harlem.

Le espressioni sono “molto colorite” e a volte possono risultare pesanti,

Tabella 7: Gergo utilizzato durante la Guerra del Vietnam dai soldati.

A vita	Un soldato di carriera
Acido	Acido, LSD, sostanza allucinogena
Allineato	Un soldato esemplare
Alzare le terga	Andarsene velocemente
Bambole dolci come brioches	Le infermiere.
Base di fuoco	Una base provvisoria dell'artiglieria che fornisce il supporto ad operazioni di terra
Biglietti di Banca	Impegnare i mercenari
Breve	Un soldato la cui ferma sta per scadere
Calfo	Una persona che non approva la guerra, ma non vi si oppone
Camuffa	Tuta mimetica
Cartucce	Sparare
Cattivo	Veniva inteso nel significato contrario: buono.
Charlie	I viet cong, da una designazione militare ufficiale
Ciliegia	Verginella, persona giovane e inesperta
Colomba	Persona contraria alla guerra.
Colpire le capsule	Far fuoco con un'arma
Colpo	Una tirata da una sigaretta alla marijuana
Compagnia mobile di distretto	L'unità combattente di base dei viet cong
Contatto	Scontro a fuoco
Deros	Il giorno in cui si vorrebbe lasciare il Vietnam e rientrare in patria
Doc	Medico
Doo-madre	Dal vietnamita “duma” e dal vezzeggiativo di “madre”: vai a farti fottere
Em	Dal vietnamita per indicare un fratello o un amico
Falco	Persona favorevole alla guerra
Fiumi viola	Un particolare tipo di LSD celebrato nell'omonima canzone di Jimi Hendrix
FN	fottuto novellino.
Frammentare	Uccidere un ufficiale incompetente con una granata a frammentazione

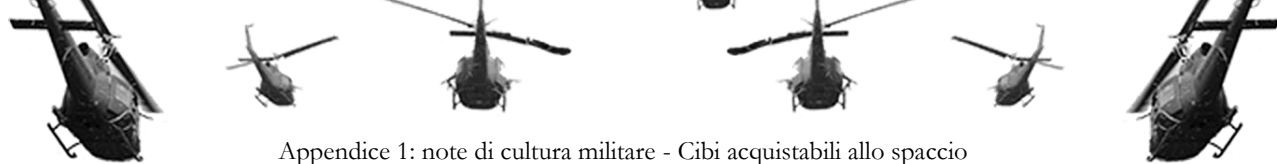




Appendice 1: note di cultura militare - Gergo dei marines

Ghu hoi	Espressione vietnamita che significa “mi arrendo”
Giallo	Termine dispregiativo per indicare i vietnamiti
Gung-ho	Una persona acriticamente patriottica, fanatico guerrafondaio, dal cinese “ken ho” che significa terrificante, feroce
Gunny	Un sergente d'artiglieria del corpo dei marines
Hash	Hashish
Honcho	Il capo
Il mondo	Qualunque posto fuori dal Vietnam
Insignificante	Termine dispregiativo usato per indicare i vietnamiti.
Joint rotolo	Sigaretta alla marijuana
Klik	Chilometro
Macchia	Qualunque luogo, fuori della base, dove si poteva entrare in contatto con il nemico
Macchia d'olio	Una zona pacificata
Madre-san	Vecchia donna vietnamita
Maiale	Cioè la mitragliatrice M60
Mike-mike	Un millimetro
Nam	Vietnam
Nape	Il Napalm
Numero dieci	Il peggiore
Numero uno	Il migliore
Papà-san	Vecchio uomo vietnamita
Pesta terra	Un topo di scrivania, un amministrativo
Prendere	In questo caso nel significato di uccidere un nemico
Provvista	Riserva personale di droga
Ragazzoni	L'artiglieria
Rastrelliera	Letto
Restituzione	Rappresaglia
Rock and roll	Fuoco automatico
Sangue	Un nero: fratello di sangue.
Smontare	Il ritorno alla base per un periodo di riposo di un reparto rimasto in prima linea
Stivale	Soldato
Tela di ragno	Una trincea viet cong
Tempo breve	Un soldato a cui restano meno di 30 giorni da trascorrere in Vietnam
Testa	Una persona assorta o che si trova sotto l'influsso di una droga
Topi di galleria	Reparto speciale dell'esercito statunitense addestrato per stanare i viet cong dai loro nascondigli sotterranei
Tossico	Un fumatore di marijuana o di hashish
Tuta da fatica	Uniforme da combattimento color verde.
Unto	Ucciso
Vaso	Marijuana, hashish
Vaso d'acciaio	Elmetto
VC	Viet cong, ma anche persona stupida, inetta o irresponsabile
Veterano due volte	Chiunque abbia avuto rapporti sessuali con una donna prima di ucciderla.
Vigili del fuoco	Un'unità estremamente mobile inviata con urgenza sulla scena di un attacco nemico
Wax	Dare la cera, battere, ferire gravemente, uccidere o vincere una gara sportiva
Zona di fuoco	Un'area che si suppone priva di civili dove l'artiglieria può fare liberamente fuoco





Zona di morte	L'area attorno ad un ordigno esplosivo nella quale si prevede il 95% di probabilità di morte
Zoo	La giungla

6.6. ARMI UTILIZZATE DURANTE LA GUERRA

In questo capitolo sono riportate alcune delle armi utilizzate dal Corpo dei Marines U.S.A. e dai viet cong durante il conflitto del Vietnam.

Tabella 8: Armi utilizzate durante la Guerra del Vietnam dai soldati.

United States Marine Corps	Viet cong
<i>Colt/Armalite M16A1</i> Tipo: Fucile d'assalto Munizione: 5,56x45 mm NATO Caricatore: 20 colpi ROF: 650 – 750 colpi/min.	<i>AK (AK-47) Kalashnikov</i> Tipo: Fucile d'assalto Munizione: 7,62x39 mark 43 Caricatore: clip ricurvo da 30 colpi Tasso di fuoco: 600 colpi/min.
<i>M60</i> Tipo: Mitragliatrice full-auto universale (media) Munizione: 7,62x51mm NATO Caricatore: Nastro disintegrabile da 100 colpi in cassetta di lamiera ROF: 550 colpi/min.	<i>SKS Simonov</i> Tipo: fucile automatico a caricatore integrale Munizione: 7,62x39 mark 43 Caricatore: integrale da 10 colpi
<i>M79 "Blooper"</i> Tipo: Lanciagranate (mono colpo) Munizione: tutti i tipi di granate da 40mm in servizio nell'US ARMY, generalmente High Explosive M397 (a schegge) oppure M386/M441/M406/M381 (solo HE, più rare) Caricatore: (mono colpo)	<i>Dragunov SVD</i> Tipo: fucile semiautomatico da cecchino a presa di gas Munizione: 7,62 × 54 R Caricatore: curvo da 10 colpi Tasso di fuoco: 30 giri/min.
<i>Remington M870</i> Tipo: fucile a pompa Munizione: calibro 12 caricato a pallini Caricatore: 7 colpi ROF: colpo singolo	<i>RPD Degtarev</i> Tipo: mitragliatrice leggera full-auto Munizione: 7,62x39 mark 43 Caricatore: nastro da 100 colpi in contenitore cilindrico ROF: 650 colpi/min.

6.7. CIBI ACQUISTABILI ALLO SPACCIO

Lo spaccio della base di Moc Hoa mette a disposizione dei marines della base una serie di beni di prima necessità acquistabili ad un prezzo calmierato. I PG possono qui trovare e acquistare diversi oggetti, tra i quali quelli elencati a titolo puramente esemplificativo qui di seguito. Si consiglia comunque di non essere troppo fiscali su questo punto e di permettere l'acquisto anche di beni non presenti in questa lista, a patto che la richiesta risulti sensata e non faccia riferimento a materiale militare non ottenibile tramite semplice denaro (i PG non potranno mai acquistare dell'esplosivo, per intenderci, tali materiali sono concessi solo dietro ordini precisi di approvvigionamento provenienti dalla fureria della base).



Tabella 9: Generi acquistabili allo spaccio.

Generi acquistabili allo spaccio	Prezzo [\$]
Sigarette	0,30 il pacchetto
Snack (Snickers)	0,10 al pezzo
Gomma da masticare	0,01 al pezzo
Caffè	0,10 la tazza
Cola	0,10 la bottiglia
Birra	0,15 la bottiglia
Alcool	0,50 la bottiglia

6.8. LE DROGHE

Il consumo di droghe durante la guerra del Vietnam è stato particolarmente elevato: per sfuggire agli orrori cui erano costretti a partecipare i soldati americani si rifugiavano nel consumo di droghe quali marijuana e eroina. Anche gli allucinogeni quali LSD erano molto utilizzati tra le truppe, così come le anfetamine. Il consumo così diffuso di droghe è, secondo alcuni, una delle cause che ha portato alla sconfitta statunitense nel conflitto vietnamita e ha segnato profondamente l'immaginario collettivo della generazione che ha vissuto la guerra del Vietnam.

In ogni base militare dunque è possibile trovare senza troppe difficoltà quasi qualunque tipo di droga; esiste infatti un "mercato nero" gestito dai militari che si riforniscono spesso proprio dai vietnamiti.

Tabella 10: Droghe acquistabili dallo spacciatore.

Droghe acquistabili dallo spacciatore	Prezzo [\$]
Cannabis	1 a dose
Eroina	3 a dose
Cocaina	10 a dose
Anfetamina	5 a dose
LSD	7 a dose

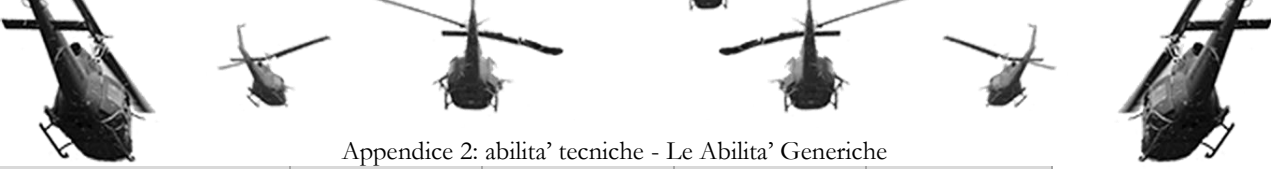
7. APPENDICE 2: ABILITA' TECNICHE

7.1. LE ABILITA' INVESTIGATIVE

Le abilità investigative sono probabilmente il cuore del sistema GUMSHOE, e rappresentano tutte diversi ambiti nei quali gli investigatori sono addestrati o semplicemente versati.

Tabella 11: Riepilogo delle abilità investigative di ogni PG.

ABILITA' INVESTIGATIVE	 Lance	 Billy Joe	 Chris	 David
Adulare			2	
Burocrazia	3			1
Conoscenze Vietnam		1	2	
Contrattare			1	
Farmacologia			2	
Fotografia				3
Giudicare	3	1		
Interrogare		2		3
Intimidire	3	2		
Legge		2		
Lingue (americano)	3	2	3	4
Lingue (francese)				1
Lingue (tedesco)	1			
Lingue (yiddish)				2
Parlare alla polizia		1		3
Raccogliere prove		2		2
Raccogliere voci			2	3
Rassicurare	3		2	



Appendice 2: abilità tecniche - Le Abilità Generiche

Reputazione	3	1	4	2
Vita all'aperto	4	3		2

7.2. LE ABILITÀ GENERICHE

Le abilità generiche rappresentano perlopiù delle capacità a disposizione di tutti gli Investigatori, anche se non vi sono stati addestrati o non vi sono per nulla versati

Tabella 12: Riepilogo delle abilità generiche di ogni PG.

ABILITÀ GENERICHE	 Lance	 Billy Joe	 Chris	 David
Camuffarsi				4
Celare			5	2
Darsela a gambe	6	6	8	8
Equilibrio	10	9	7	7
Equipaggiarsi	4			8
Fisico	9	11	14	8
Fiutare guai	3		6	
Furtività	6	6	10	4
Guidare	2	5		
Lottare	6	12	4	2
Pedinare		2		
Pronto soccorso	5			
Riparazione elettrica		6		
Riparazione meccanica		6		
Salute fisica	10	12	11	8
Sanità	6	8	10	10
Uso armi bianche	8	7	2	2
Uso armi da fuoco	11	14	8	7
Uso esplosivi			4	



8. APPENDICE 3: FLASHBACK

In questo paragrafo si vogliono chiarire gli aspetti dei flashback che colpiscono i PG, specificando come gestire queste scene.

8.1. I PRIMI FLASHBACK

I primi PG a sperimentare un flashback sono Chris e Billy Joe: quando i giocatori raggiungeranno l'altare consacrato a Gol-Goroth, oppure quando entreranno nell'area di influenza del ciondolo (ricavato proprio da uno degli altari) al collo del cecchino vietnamita sulla strada per la base di Moc Hoa, il comaster dovrà prendere in disparte i due giocatori uno alla volta e leggere loro rispettivamente la descrizione **Flashback Chris** e **Flashback Billy Joe**. La descrizione delle visioni deve essere fatta nella maniera più coinvolgente possibile, si deve cercare di impressionare il giocatore e lasciarlo senza parole di fronte alle scene forti che lo vedono protagonista.



FLASHBACK CHRIS

Seduto al tavolino di un bar osservi la massa di vietnamiti che si affrettano di fronte a te mentre bevi una birra insieme ad alcuni commilitoni. È quasi il tramonto quando noti una ragazzina molto giovane che si sta allontanando verso la periferia della città: senza pensarci due volte inizi a seguirla fino a quando, una volta raggiunta una zona isolata vicina a un fiume, la afferri e la stringi contro di te in una morsa. Terrorizzata la ragazza si mette a urlare e a implorarti in un inglese stentato di lasciarla andare; un velo rosso ti cala sugli occhi e ridendo inizi a strapparle i vestiti di dosso e a abusare di lei, godendoti le sue urla strazianti. Quando hai finito la guardi negli occhi lacrimanti e inizi a stringerle le mani intorno al collo finché la vita non l'abbandona.



FLASHBACK BILLY JOE

Il ritmico suono del tuo M – 60 copre quasi completamente i suoni della battaglia che infuria intorno a te: con la coda dell'occhio intravedi i tuoi compagni avanzare verso le linee nemiche per sopraffare i viet cong ancora rintanati all'interno degli edifici che hai di fronte. Riparato dietro un muro semidistrutto, continui a sparare fino a quando il capitano ordina il cessate il fuoco: i Charlie si stanno arrendendo e stanno uscendo disarmati allo scoperto. Un velo rosso cala davanti ai tuoi occhi e senti la sete di sangue che cresce dentro di te: apri nuovamente il fuoco in direzione del nemico, urlando, incurante del fatto che sulla linea di tiro ci sia il tuo plotone. Quando finalmente finisci i proiettili, davanti a te ci sono solamente cadaveri.

8.2. I FLASHBACK NOTTURNI

Durante la notte passata a Moc Hoa tutti i PG vivranno un flashback molto forte.

La scena deve essere gestita contemporaneamente da master e co-master: uno alla volta i due master dovranno prendere in disparte i giocatori e leggere loro la descrizione **Flashback notturni_nomePG** corrispondenti al singolo PG; anche in questo caso la descrizione delle visioni deve cercare di essere il più coinvolgente e shockante possibile.

Visto che i giocatori in questa scena si trovano divisi e devono attendere il proprio “turno” si deve tentare di velocizzare la lettura degli allegati in modo da permettere ai giocatori di tornare a giocare il prima possibile: al termine dei flashback infatti tutti i PG si sveglieranno terribilmente scossi da quanto hanno visto e non riusciranno più a prendere sonno.



FLASHBACK NOTTURNI LANCE

Stai correndo al massimo della velocità cercando un riparo tra le case sventrate dalle esplosioni che ti circondano, la tua visuale è ridotta a causa del denso fumo che permea l'aria. Avanzi tra le esplosioni e i colpi di arma da fuoco fino a quando non scorgi tra il fumo alcune figure che si rifugiano all'interno di una costruzione semidistrutta alla tua sinistra. Le insegui senza pensarci due volte e, nella semioscurità dell'edificio diroccato, vedi una donna vietnamita disarmata che stringe a sé due bambini piangendo disperata. Con freddezza alzi la canna del tuo M-16 e apri il fuoco sulle figure inermi: un velo rosso cala sui tuoi occhi e stacchi il dito dal grilletto solo quando hai scaricato l'intero caricatore nei poveri corpi senza vita di fronte a te.



FLASHBACK NOTTURNI BILLY JOE

Ti ritrovi solo in mezzo alla giungla, circondato dai corpi dei tuoi compagni e di numerosi musi gialli. Il sangue ricopre quasi interamente la tua uniforme e il tuo corpo; in lontananza senti il rumore della battaglia che infuria e ancora pieno di adrenalina inizi a correre verso quella direzione. All'improvviso dal folto della giungla emergono alcuni viet cong che paiono dirigersi nella tua stessa direzione: con un urlo inizi a sparare con il tuo M-60 gettandoti verso di loro. Ne abbatti tre prima che possano accorgersi che cosa stia succedendo e quando finisci i colpi estrai il pugnale e ti getti sull'ultimo rimasto. La tua vista si annebbia e senti la sete di sangue crescere sempre di più mentre squarci il ventre dell'uomo sotto di te. Continui a pugnalarlo il corpo anche quando è ormai morto in preda a una frenesia incontrollabile e urlando inizi a strappare brandelli di carne e viscere dal cadavere e a divorarli.





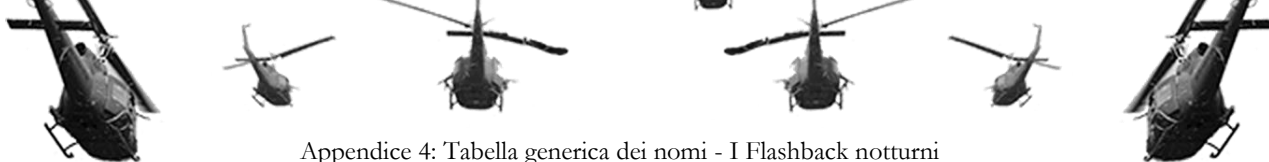
FLASHBACK NOTTURNI CHRIS

Stai correndo nella giungla, il fiato corto e i muscoli delle gambe doloranti; davanti a te due vietnamiti stanno cercando di sfuggirti nascondendosi nel folto della giungla. Man mano che l'inseguimento procede senti la rabbia crescerti dentro e un velo rosso cala davanti ai tuoi occhi: non appena la linea di tiro è libera una sventagliata di M-16 alle gambe ferma i due fuggitivi. Dopo averli disarmati li legghi saldamente l'uno all'altro, trascinandoli poi sulla riva del fiume che scorre poco distante. Estrai la pistola e spari un colpo in testa ad uno dei due, lasciando che il suo peso trascini nell'acqua limacciosa l'altro: osservi divertito l'uomo tentare invano di liberarsi del cadavere dell'amico ed affogare lentamente davanti ai tuoi occhi.



FLASHBACK NOTTURNI DAVID

Stai scattando qualche foto alle rovine di un piccolo villaggio vietnamita: in alcune capanne divampa ancora il fuoco e tutta la zona è stata devastata da uno scontro a fuoco molto violento. I tuoi compagni sono raggruppati in uno spiazzo al centro del piccolo villaggio dove hanno portato alcuni prigionieri; davanti ai tuoi occhi iniziano a torturarli con crudeltà e lentezza, cercando di strappargli qualche informazione sulla zona. Con un ghigno fotografi nei dettagli tutta la scena e chiedi ai tuoi commilitoni di immortalarti mentre ti occupi personalmente di uno dei prigionieri con un ferro arroventato.



9. APPENDICE 4: TABELLA GENERICA DEI NOMI

Di seguito riportiamo la tabella generica dei nomi, da utilizzare per i PNG secondari con i quali i personaggi potranno interagire durante l'avventura.

Tabella 13: Elenco nomi generici di americani e vietnamiti

Nomi maschili americani	Nomi femminili americani	Nomi maschili vietnamiti	Nomi femminili vietnamiti
Ethan Thompson	Caroline Phillips	Hoang Nam Quang	Tran Nu Hong
Jayden Jones	Jenelle White	Bui Manh Trai	Pham Thi Lan
William Brown	Mary Alice Perkins	Le Thuc Hùng	Duong Thi Le
Alexander Davis	Luise Turner	Ho Duc Thuân	Bui Nam Duyen
Noah Miller	Aaliyah Johnes	Duong Ba Hai	Kim Ba Hyu
Aiden Moore	Dakota Michaels	Nguyen Kiem Tu	Nguyen Thi Hai
Joshua Anderson	Carly Rose Muller	Ho Trong Ngai	Ho Nu Liem
Matthew Martin	Tatyanna Sue Foster	Vu Phan Cuong	Phan Thuc Xuan
Elijah Garcia	Jacklyn Marie Gonzales	Tran Van Tuan	Ngo Thi Nguyet
James Martinez	Rachel del Toro	Ngo Quy Dinh	Dang Quy Thao



10. APPENDICE 5: ELENCO DEGLI ALLEGATI

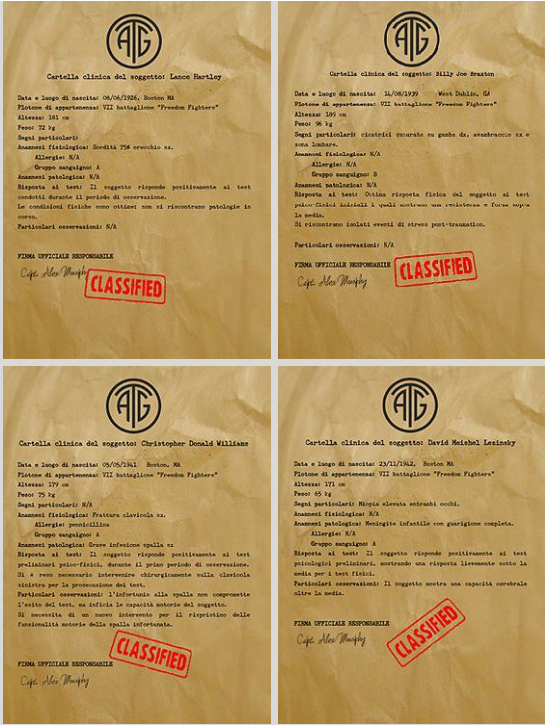
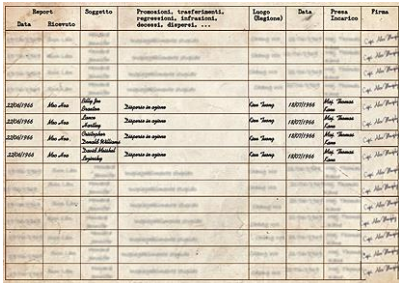
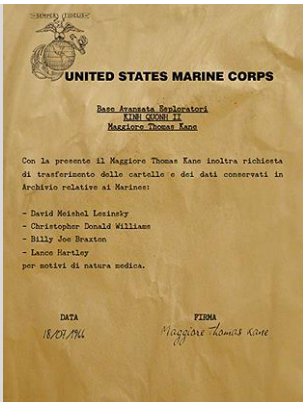
In quest'appendice viene dettagliato tutto ciò che deve essere consegnato ai giocatori, in modo da semplificarvi la vita. Prima di tutto una notazione sui nomi:

- ✈ con “Allegati” si intendono tutti quei documenti da consegnare ai giocatori in cui la grafica ha un ruolo importante. Conseguentemente gli “Allegati” dovranno essere dati con particolare cura;
- ✈ con “Note” si intendono invece i documenti da consegnare ai giocatori ma in cui la grafica non è rilevante;
- ✈ con “Materiali Iniziali” si intendono tutti quei numerosi documenti (BG e SCHEDE TECNICHE inclusi) che devono essere consegnati ai giocatori ad inizio partita;
- ✈ con “Planimetrie” si intendono le “mappe/planimetrie” da consegnare ai personaggi per chiarificare la posizione relativa dei villaggi/edifici.

10.1. ALLEGATI

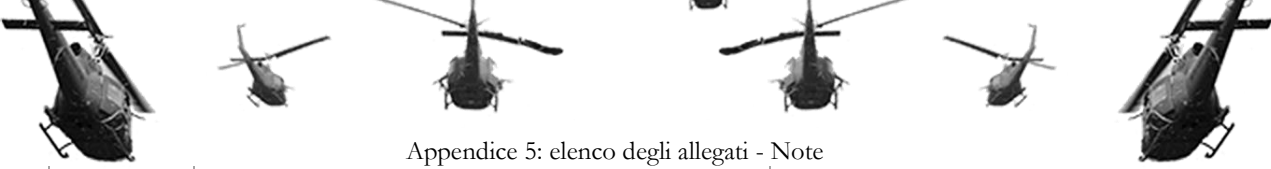
Viene riportato in Tabella 14: l'elenco degli allegati dell'avventura:

Tabella 14: Elenco degli allegati (con grafica).

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_Cartelle_Cliniche	Ufficio Alex Murphy [§ 2.1.8]		Cartelle cliniche dei PG stilate prima del trattamento da Alex Murphy.
Allegato_Missing_In_Action	Fureria [§ 3.1.8.1]		Documenti archivio: le identità reali dei PG dichiarate disperse in azione.
Allegato_Trasferimento_Cartelle	Fureria [§ 3.1.8.1]		Contiene la richiesta di trasferimento delle cartelle delle identità reali dei PG ad opera del maggiore Thomas Kane.

Appendice 5: elenco degli allegati - Allegati

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_Killed_In_Action	Fureria [§ 3.1.8]		Documenti archivio: le identità attuali dei PG dichiarate morte in azione.
Allegato_Fascicolo_Rituale	Ufficio Kane Moc Hoa [§ 3.1.10]		Il documento contiene un resoconto dei progressi del trattamento e informazioni riguardanti il rituale vietnamita.
Allegato_Foto	Redazione [§ 3.1.11]		Le foto sviluppate dal rullino di David durante la sua interminabile permanenza in Vietnam.
Allegato_Vecchie_Identità	Ufficio Kane – Tra Cu [§ 4.1.8]		Contiene la lista delle false identità che i PG hanno ricoperto in Vietnam.



Appendice 5: elenco degli allegati - Note

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_Gol_Goroth	Rituale – Binh Thanh Thon [§ 5]		Illustrazione del rituale vietnamita che si sta svolgendo nei pressi di Binh Thanh Thon.

10.2. NOTE

Viene riportato in Tabella 15: l'elenco delle note dell'avventura:

Tabella 15: Elenco delle note.

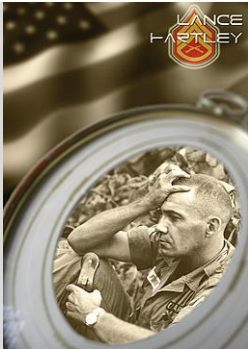
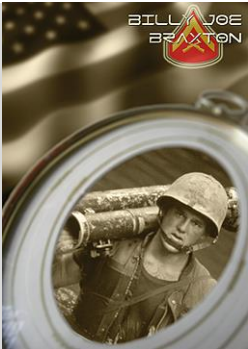
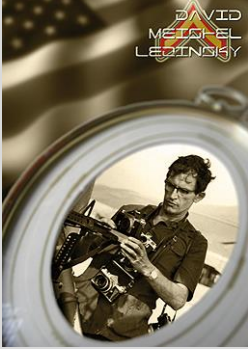
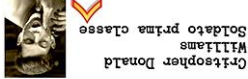
Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Nota_Bobina	N.A. [§ 3.1.9.4] [§ 3.1.9.4]	Nota Bobina 25 Giugno 1969 I soggetti sono tornati al fronte per una visita di un'unità di combattimento che sta per essere trasferita. La visita è stata molto interessante e i soggetti hanno potuto vedere di persona le condizioni di vita dei soldati. La visita è durata circa 30 minuti e i soggetti hanno potuto parlare con i soldati. La visita è stata molto interessante e i soggetti hanno potuto vedere di persona le condizioni di vita dei soldati. La visita è durata circa 30 minuti e i soggetti hanno potuto parlare con i soldati. 26 Giugno 1969 Oggi la legge assegnata alla base mi ha permesso di fare un'ispezione di routine. Gli uomini sono tutti in buona salute e il lavoro è stato svolto con regolarità. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. 26 Giugno 1969 I risultati dei test fatti a prigionieri mostrano che nessuno dei soggetti ha sviluppato anomalie significative e tutte le prove sono state svolte con successo. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. 12 Luglio 1969 Il rituale procede secondo i piani. I soggetti rispondono bene e tra poco saranno pronti a obbedire. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. 25 Luglio 1969 Tra pochi giorni potrà rileggersi i soggetti e verificare che siano in condizioni ottimali. Dopo averli visti tutti e tre, ho visto che sono in buona salute e il lavoro è stato svolto con regolarità. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test. Ho visto la distribuzione delle droghe e ho visto i risultati dei test.	Contiene il testo della bobina del diario di Alex Murphy.



10.3. MATERIALI INIZIALI

Viene riportato in Tabella 16: l'elenco del materiale da consegnare ai PG prima dell'inizio dell'avventura.

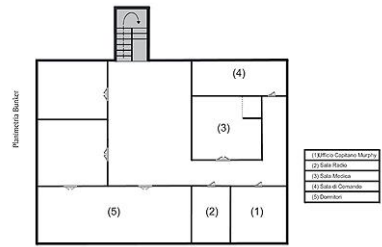
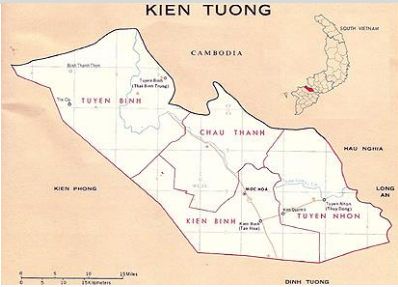
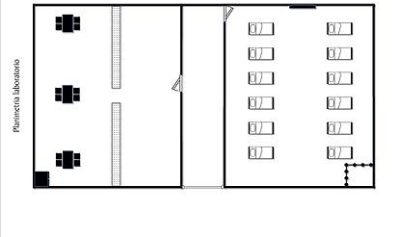
Tabella 16: Elenco degli iniziali

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Scelta_PG	N.A.	   	Le scelte PG vanno impilate sopra il BG e la scheda tecnica, e poste sul tavolo.
Segnaposto	N.A.	   	I Segnaposto vanno piegati e posti dietro alla scelta PG, come indicato nell'immagine.

10.4. PLANIMETRIE

Viene riportato in Tabella 17: l'elenco delle planimetrie che posso essere consegnate ai PG durante l'avventura:

Tabella 17: Elenco delle planimetrie.

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Planimetria_Bunker	Sala radio [§ 2.1.7]		Interni del bunker.
Planimetria_Regione	Sala di comando [§ 2.1.9]		Mappa del Vietnam, nello specifico della regione in cui si trovano i PG, Kien Tuong.
Planimetria_Moc_Hoa	Arrivo alla base Moc Hoa [§ 3.1.6]		Interni della base marines di Moc Hoa.
Planimetria_Tra_Cu	Arrivo alla base di Tra Cu [§ 4.1.5]		Interni della base americana di Tra Cu.
Planimetria_Laboratorio	Laboratorio Kane [§ 4.1.6]		Interni del laboratorio di Kane.



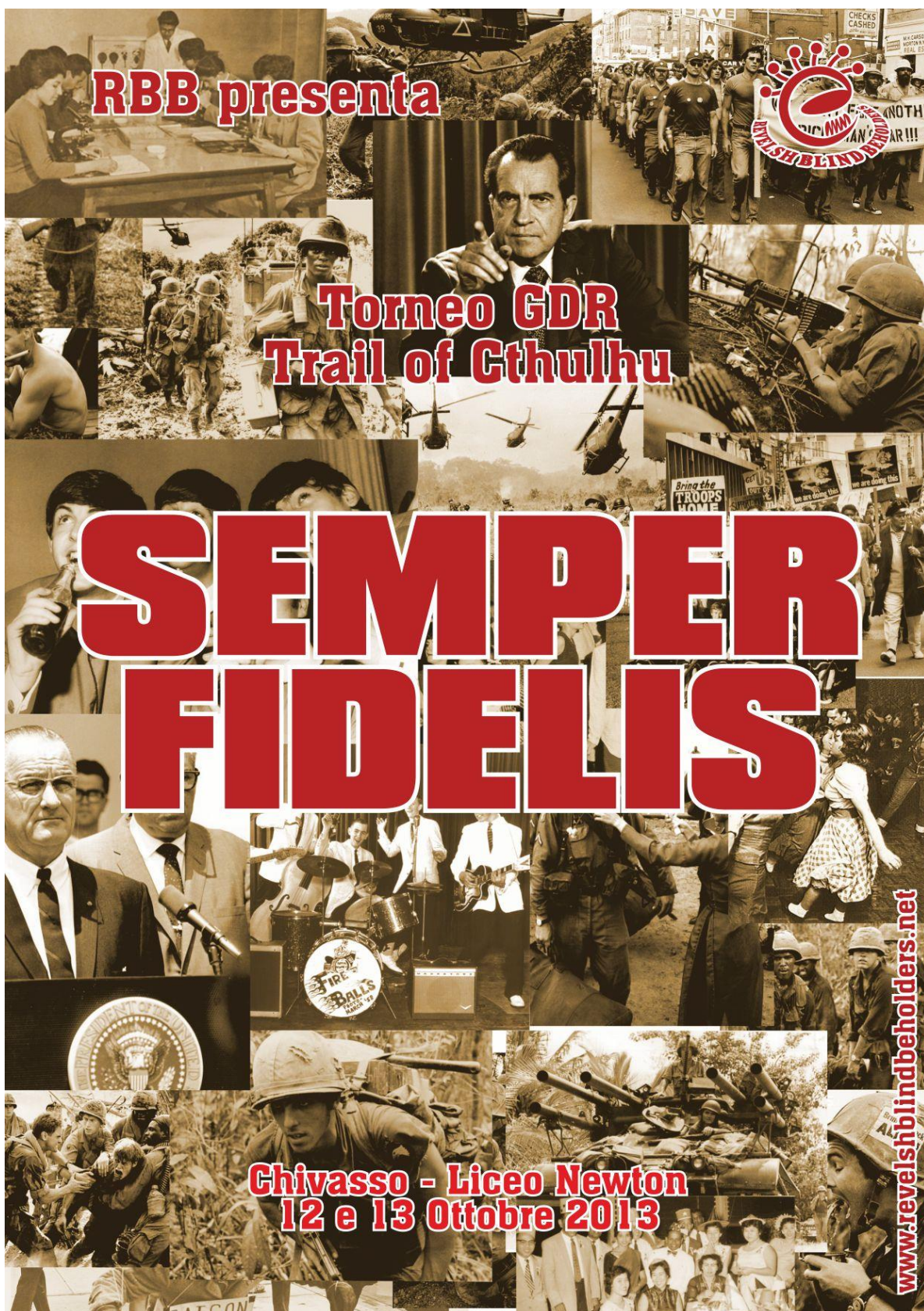


INTRODUZIONE





ASSOCIAZIONE CULTURALE REVELSH BLIND BEHOLDERS



Introduzione per i giocatori

CBS Evening News



Benvenuti cari ascoltatori a questa edizione del CBS Evening News, è il vostro Walter Cronkite che vi parla! Questa sera in apertura vi trasmettiamo un dossier sulle nuove generazioni:

“Come vivono i giovani americani questi momenti di fermento, caratterizzati da una parte dal boom economico e dall'altra dal tremendo conflitto in corso in Vietnam, che ha portato fino all'altro capo del mondo tanti di loro?”



C'è una vera e propria divisione fra le nuove leve, rispecchiata, tra le altre cose, dall'impegno del Paese in Vietnam: non tutti infatti sono a favore di questo conflitto. Ma vediamo più da vicino il mondo dei nostri ragazzi: come si vestono, che musica ascoltano, che lavori fanno?

Da un lato vi sono dei giovani che si ribellano al modo di intendere la vita dei propri genitori, troppo ancorato a valori materiali e tradizionalisti. Affermano la disubbidienza all'autorità in ogni aspetto della vita; ascoltano musica alternativa, spesso radunandosi in festival dove si esibiscono *semi sconosciuti* artisti come ad esempio Bob Dylan, Joan Baez o Jimi Hendrix. Portano capelli lunghi e abiti appariscenti. Amano sfidare le

convenzioni, usando camicie aperte fino all'ombelico o addirittura non indossando le scarpe. Guardano film che esaltano questo stile di vita debosciato, come ad esempio "Easy Rider" o il famoso "Barbarella", interpretato dalla conosciuta attrice Jane Fonda, nota alle cronache per dubbi episodi di protesta contro l'impegno in Vietnam.

Questi ragazzi fanno capo a figure molto carismatiche ma dalla discutibile moralità: personaggi senza fissa dimora, che vivono spesso in quelle che loro chiamano “comuni” e che sono noti come "hippies". In queste comunità di giovani, dove le regole della società civile spesso sono trascurate, è molto diffuso l'uso di varie droghe, e spesso viene meno perfino il senso del pudore. Molti giovani hanno abbandonato il lavoro regolare: alcuni vivono di espedienti alle spalle della società e delle loro famiglie. Rifiutano le comodità delle loro case, come la televisione, la lavapiatti, i giradischi, l'elettricità. Le ragazze appartenenti a questi gruppi inoltre sostengono la parità fra i sessi, e pretenderebbero di portare anche loro i pantaloni!

Nei campus delle università sono nati movimenti che si definiscono pacifisti, che professano ideali di smilitarizzazione del mondo intero, riassumibili con lo slogan "Fate l'amore, non fate la guerra!".

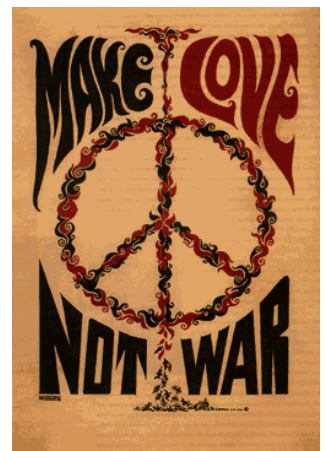
Si protesta contro l'impegno americano in Vietnam, sostenuto dal nostro presidente Lyndon Johnson e dal suo predecessore John Kennedy. Questi cosiddetti pacifisti si sono opposti alle chiamate di leva in modi anche molto decisi: come sapete a Berkeley nel 1965 decine di studenti hanno bruciato pubblicamente le lettere di chiamata alle armi.

Non sarà forse che questi giovani in fondo hanno paura di lasciare le comodità del nostro paese...?

Eppure non tutti i nostri ragazzi sono fatti di questa pasta.

Alcuni di loro continuano a svolgere i normali mestieri, come dimostrano le recenti statistiche che vedono in aumento l'occupazione dei ragazzi soprattutto nell'industria, e delle ragazze come segretarie, cameriere, hostess. Questi giovani nel momento di bisogno del loro paese non rifiutano la chiamata alle armi, e anzi si arruolano coraggiosamente per partire alla volta del Vietnam.

Per capire meglio l'attuale situazione è forse opportuno ripercorrere le origini del conflitto, che alcune voci dissidenti vedono del tutto estraneo alla politica statunitense. Il Vietnam è attualmente un paese diviso in due: al Sud vi è un pacifico governo, ispirato da valori democratici e cristiani, retto dal presidente Ngô-dinh-Diem. Al Nord invece si è stabilita una odiosa dittatura sorretta dal locale partito comunista, che fa capo al famigerato Ho Chi Minh, e che secondo alcune fonti ha forti contatti con il blocco comunista.



Durante il governo del presidente Kennedy i nostri tecnici hanno incominciato a recarsi nel paese per aiutare i funzionari locali a difendersi dalle incursioni dei comunisti del nord.

Infatti guerriglieri nord vietnamiti si infiltrano ogni giorno nelle campagne del sud del paese, effettuando azioni terroristiche volte a sovvertire il governo di Diem. Nel corso del tempo il presidente Kennedy ha ritenuto necessario inviare anche un certo numero di forze armate nel paese, affinché potessero arrestare la minaccia costituita da questi terroristi noti anche come viet cong, termine dispregiativo che significa "vietnamita rosso".

Dopo il vigliacco attentato a Kennedy, il nuovo presidente Lyndon Johnson si è trovato alle prese con il problema del Vietnam, e d'accordo con il generale Westmoreland ha aumentato ancora il numero dei valorosi che portano alte le stelle e strisce nel paese minacciato dai comunisti.

È stato a questo punto che i nostri giovani patrioti hanno risposto alla chiamata dello zio Sam, abbandonando le loro Ford Mustang in garage e le loro fidanzate abbigliate con le minigonne all'ultima moda! Queste ultime saranno pronte ad accogliere i nostri eroi al loro ritorno in patria!"



Torniamo in studio, è ancora il vostro Walter Cronkite che vi parla. Questa sera trasmettiamo un servizio sulla vita dei nostri soldati al fronte preparato dal nostro inviato in Vietnam David Halberstam:

"I nostri uomini in Vietnam vivono solitamente in basi in cui l'igiene e la pulizia sono difficili da mantenere, anche a causa delle dure condizioni meteorologiche del paese. Qui il clima è tropicale, si arriva spesso a 45 °C, con un elevatissimo tasso di umidità. Molti soldati mi hanno raccontato che è normale soffrire di colpi di calore, insolazione, scottature e anche disidratazione. Molti



hanno contratto malattie, come la malaria, portata dalle terribili zanzare che non lasciano un attimo di sollievo nella giungla. Altri sono stati morsi da grandi ratti, serpenti e formiche rosse. Altri ancora hanno riportato le cosiddette "ulcere tropicali", ferite dolorose e difficili da rimarginare, causate dall'esposizione ai microbi locali e dal prolungato uso degli anfibi.

Il morale delle truppe è fortemente degradato: si perdono amici e compagni ogni giorno; si avverte di trovarsi contro un nemico dalle caratteristiche totalmente nuove: infatti i viet cong adottano tecniche di guerriglia simili al terrorismo. Questi guerriglieri utilizzano il territorio a loro familiare per portare continui e logoranti attacchi di sorpresa, scavano tunnel grazie ai quali sembra che spariscano nella giungla. Inoltre sono soliti confondersi nella popolazione locale e usano donne e bambini come scudi o peggio ancora come kamikaze.

Pochi giorni fa un soldato mi ha raccontato un episodio agghiacciante: in un villaggio poco distante da Saigon il suo plotone aveva avvistato un gruppo di ragazzi che giocava con una palla fatta di stracci; appena i soldati furono loro accanto, uno dei ragazzi svolse gli stracci estraendo una granata che lanciò in mezzo agli uomini. Qui ognuno, anche donne e bambini, può rappresentare una seria minaccia e questo fatto rende i nostri soldati paranoici e logora loro i nervi.

Altri marines intervistati mi hanno poi raccontato un episodio relativo all'assurdità di questa guerra accaduto ad un loro compagno: quest'ultimo fu catturato mentre si era allontanato dal

proprio battaglione, durante una missione nel folto della giungla. I viet cong gli si gettarono addosso per poi portarlo presso il proprio villaggio. Qui il ragazzo fu tenuto prigioniero per due settimane, durante le quali visse le peggiori atrocità che la mente umana possa contemplare: torture, fame, sporcizia e privazioni di ogni genere gli furono inflitte per estorcergli quante più informazioni possibile, finché non fu salvato dall'intervento di un altro battaglione americano che stava eseguendo un rastrellamento nella zona. Ciò che accadde al marines una volta libero non fece altro che peggiorare la situazione: il ragazzo fu arrestato e ricondotto negli Stati Uniti, dove fu custodito per tre mesi presso un carcere militare, sospettato di essere una spia al soldo dei vietnamiti. Pare che alla fine il ragazzo sia diventato completamente pazzo e purtroppo questo non è il solo caso del genere accaduto durante il lungo conflitto. Gestire le proprie emozioni in un contesto simile non è semplice per i soldati; una



possibile via di fuga è rappresentata dalle droghe, che possono far perdere il senso della realtà : qui fumare marijuana è frequente come fumare una sigaretta. Il rischio è che una volta tornati a casa i ragazzi possano sviluppare dipendenze permanenti.

Ogni soldato ha una routine giornaliera: ad esempio i marines addetti a operazioni terrestri sono soliti svegliarsi ogni giorno e passare una decina di minuti a pulire i loro M-16, costantemente a rischio di malfunzionamento, a causa della pioggia che qui è torrenziale, e in inverno può durare anche settimane. I soldati affrontano marce massacranti nella giungla, cercando di prendere posizioni strategiche a volte semplici colline - che normalmente vengono perse pochi giorni dopo che i nostri soldati le lasciano.

Per molti qui la vita consiste semplicemente nel mangiare, dormire, tenere in ordine il proprio equipaggiamento, cercare i nemici e se possibile ucciderli, per 365 giorni l'anno.”



Ringraziamo David per le testimonianze un po' allarmistiche riportate dal Vietnam, e ora passiamo allo sport....

ASSOCIAZIONE CULTURALE REVELSH BLIND BEHOLDERS



Il Corpo Dei marines

IN GENERALE

Il Corpo dei marines nacque alla fine del 1700 per volontà del governo degli Stati Uniti e immediatamente diventò una fra le più famose forze armate americane. Da allora i marines intervennero, principalmente come fanteria, in tutte le guerre a cui presero parte gli U.S.A.: dalla guerra di secessione ai due conflitti mondiali, continuando nella guerra di Corea e del Vietnam, fino alle operazioni belliche più moderne. Il corpo partecipò a queste operazioni soprattutto con unità di fanteria altamente addestrate. I marines, pur essendo annoverati fra le varie forze che compongono l'esercito americano, da sempre mantennero un elevato grado di autonomia e indipendenza, ben rappresentato dal tipico schieramento di base, che comprende anche forze di terra assistite da forze aeree (elicotteri principalmente), e da un'efficace logistica. Il Corpo dei marines è una forza militare leggera, che trae la propria efficacia dall'addestramento dei soldati ad utilizzare una pluralità di armi e di stili di combattimento. Esso opera in grandi basi autosufficienti dove vengono addestrate ed ospitate le nuove reclute, e dove viene conservato tutto il materiale necessario alla sopravvivenza ed operatività del corpo.

Il vertice di comando dei marines è detenuto dal Commandant of the Marine Corps, noto in italiano come Capo di stato maggiore.

UNIFORMI

Le uniformi dei marines sono fra le più facilmente riconoscibili: quella blu risale ai primi anni del XX secolo. Normalmente però un marines in servizio utilizza la cosiddetta "utility uniform" mimetica, costituita da colori verde scuro o kaki.

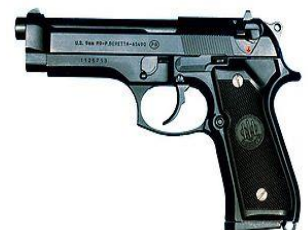


CULTURA E COSTUMI

Il corpo dei marines ha un background culturale risalente al XIX secolo, che comprende diversi motti in latino, come ad esempio il celebre "Semper fidelis", spesso abbreviato in "Semper fi". Il formalismo ed il senso di appartenenza al corpo vengono esaltati al massimo sin dai primi giorni di addestramento, al fine di aumentare la disciplina e l'obbedienza delle truppe. La grande adattabilità dei marines si manifesta anche in un altro famoso motto, che recita "Adapt, improvise, overcome!", adattarsi, improvvisare e sopraffare.

EQUIPAGGIAMENTO

L'arma di base dei marines è il fucile d'assalto M-16, ma molti soldati sono stati equipaggiati con M-4 e mitragliatrici da 9 mm; ai più



robusti è fornita una mitragliatrice pesante, solitamente un M-60. L'arma di supporto standard è la pistola M9A1.

DIVISIONI

Nell'esercito americano in generale, ed in particolare nelle varie forze che lo compongono, le truppe sono divise in raggruppamenti organizzati di uomini.

- CORPI: sono i raggruppamenti più grandi, cui fanno capo fino a 45.000 uomini;
- DIVISIONI: fino ai 15.000 uomini;
- BRIGATE: fino ai 5.000 uomini;
- REGGIMENTI: fino ai 3.000 uomini;
- BATTAGLIONI: fino ai 1.300 uomini;
- COMPAGNIE: intorno ai 220 uomini;
- PLOTONI: circa 50 uomini, a loro volta suddivisi in *sezioni* di circa una decina di uomini e in *squadre*, composte da una manciata di uomini.

STRATEGIE DI COMBATTIMENTO IN VIETNAM

Nella guerra del Vietnam il governo U.S.A. fece massiccio ricorso alle truppe dei marines. In questo teatro di guerra i soldati americani si trovarono a scontrarsi contro un nemico difficile da affrontare, che faceva ampio uso di tecniche di guerriglia e guerra non convenzionali, come ad esempio campi minati, tunnel scavati nel terreno e improvvise imboscate. Inoltre distinguere i nemici stessi, i famigerati viet cong, era spesso impossibile perché questi si mescolavano tra le popolazioni locali, che fornivano loro rifugio. Il timore che ogni passaggio nella giungla, o fra i tortuosi fiumi locali, potesse significare la morte per le giovani reclute americane, causò un costante logoramento del morale delle truppe e fu uno dei fattori chiave del successo dei nord vietnamiti. Infine l'ambiente stesso servì come arma per i viet cong, che conoscevano perfettamente la giungla ed i villaggi rurali, a differenza degli americani.

GRADI

Di seguito sono riportati i gradi dei marines comuni, con il relativo simbolo.

SOLDATI SEMPLICI



SOTTOUFFICIALI





UFFICIALI



GERGO MILITARE

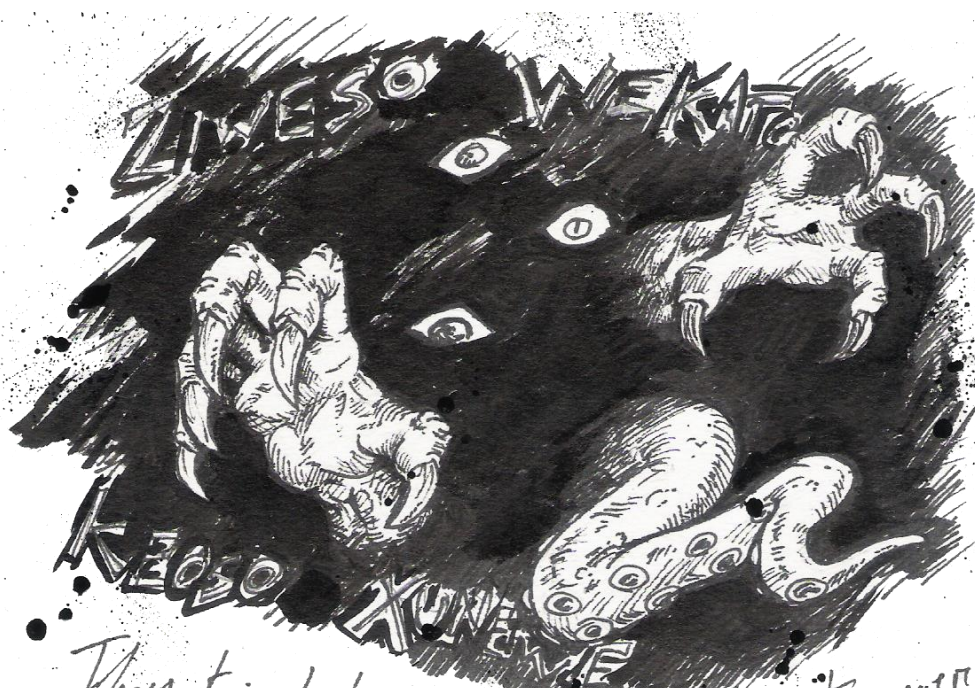
In conclusione aggiungiamo una tabella che riporta il gergo dei marines durante la Guerra, con alcune espressioni comunemente usate.

A vita	Un soldato di carriera
Acido	Acido, LSD, sostanza allucinogena
Allineato	Un soldato esemplare
Alzare le terga	Andarsene velocemente
Bambole dolci come brioches	Le infermiere.
Base di fuoco	Una base provvisoria dell'artiglieria che fornisce il supporto ad operazioni di terra
Biglietti di Banca	Impegnare i mercenari
Breve	Un soldato la cui ferma sta per scadere
Calfo	Una persona che non approva la guerra, ma non vi si oppone
Camuffa	Tuta mimetica
Cartucce	Sparare
Cattivo	Veniva inteso nel significato contrario: buono.
Charlie	I viet cong, da una designazione militare ufficiale
Ciliegia	Verginella, persona giovane e inesperta
Colomba	Persona contraria alla guerra.
Colpire le capsule	Far fuoco con un'arma
Colpo	Una tirata da una sigaretta alla marijuana

Compagnia mobile di distretto	L'unità combattente di base dei vietcong
Contatto	Scontro a fuoco
Deros	Il giorno in cui si vorrebbe lasciare il Vietnam e rientrare in patria
Doc	Medico
Doo-madre	Dal vietnamita "duma" e dal vezzeggiativo di "madre": vai a farti fottere
Em	Dal vietnamita per indicare un fratello o un amico
Falco	Persona favorevole alla guerra
Fiumi viola	Un particolare tipo di LSD celebrato nell'omonima canzone di Jimi Hendrix
FN	fottuto novellino.
Frammentare	Uccidere un ufficiale incompetente con una granata a frammentazione
Ghuhoi	Espressione vietnamita che significa "mi arrendo"
Giallo	Termine dispregiativo per indicare i vietnamiti
Gung-ho	Una persona acriticamente patriottica, fanatico guerrafondaio, dal cinese "ken ho" che significa terrificante, feroce
Gunny	Un sergente d'artiglieria del corpo dei marines
Hash	Hashish
Honcho	Il capo
Il mondo	Qualunque posto fuori dal Vietnam
Insignificante	Termine dispregiativo usato per indicare i vietnamiti.
Joint rotolo	Sigaretta alla marijuana
Klik	Chilometro
Macchia	Qualunque luogo, fuori della base, dove si poteva entrare in contatto con il nemico
Macchia d'olio	Una zona pacificata
Madre-san	Vecchia donna vietnamita
Maiale	Cioè la mitragliatrice M60
Mike-mike	Un millimetro
Nam	Vietnam
Nape	Il Napalm
Numero dieci	Il peggiore
Numero uno	Il migliore
Papà-san	Vecchio uomo vietnamita
Pestaterra	Un topo di scrivania, un amministrativo
Prendere	In questo caso nel significato di uccidere un nemico
Provvista	Riserva personale di droga
Ragazzoni	L'artiglieria
Rastrelliera	Letto
Restituzione	Rappresaglia
Rock and roll	Fuoco automatico

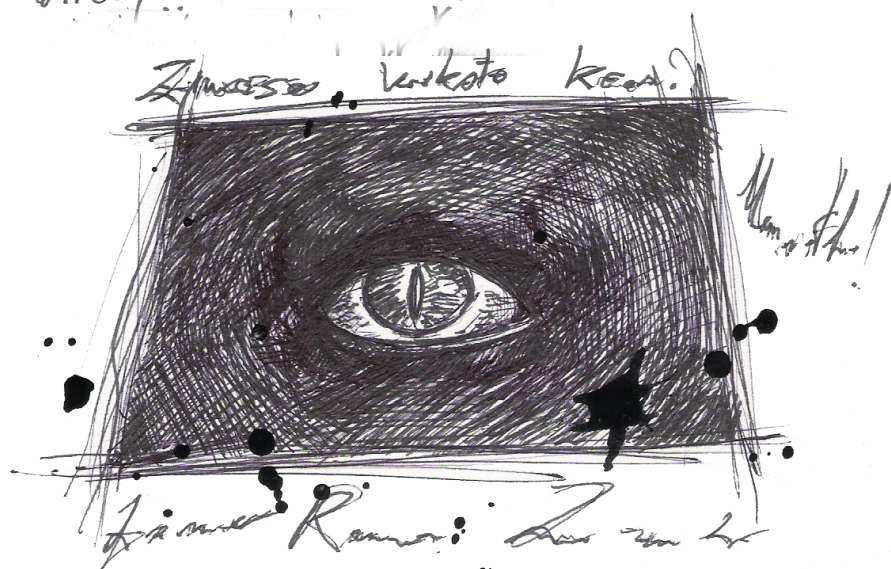
Sangue	Un nero: fratello di sangue.
Smontare	Il ritorno alla base per un periodo di riposo di un reparto rimasto in prima linea
Stivale	Soldato
Tela di ragno	Una trincea viet cong
Tempo breve	Un soldato a cui restano meno di 30 giorni da trascorrere in Vietnam
Testa	Una persona assorta o che si trova sotto l'influsso di una droga
Topi di galleria	Reparto speciale dell'esercito statunitense addestrato per stanare i viet cong di loro nascondigli sotterranei
Tossico	Un fumatore di marijuana o di hashish
Tuta da fatica	Uniforme da combattimento color verde.
Unto	Ucciso
Vaso	Marijuana, hashish
Vaso d'acciaio	Elmetto
VC	Viet cong, ma anche persona stupida, inetta o irresponsabile
Veterano due volte	Chiunque abbia avuto rapporti sessuali con una donna prima di ucciderla.
Vigili del fuoco	Un'unità estremamente mobile inviata con urgenza sulla scena di un attacco nemico
Wax	Dare la cera, battere, ferire gravemente, uccidere o vincere una gara sportiva
Zona di fuoco	Un'area che si suppone priva di civili dove l'artiglieria può fare liberamente fuoco
Zona di morte	L'area attorno ad un ordigno esplosivo nella quale si prevede il 95% di probabilità di morte
Zoo	La giungla

ASSOCIAZIONE CULTURALE REVELSH BLIND BEHOLDERS



What the
hell are
they?

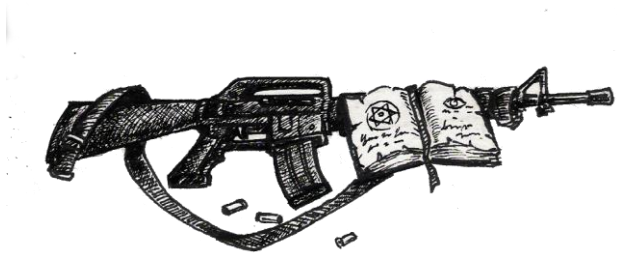
They tried to grab me! They try every time
I fall asleep!!



SISTEMA DI GIOCO IN BREVE "SULLE TRACCE DI CTHULHU"

“SULLE TRACCE DI CTHULHU” E IL “GUMSHOE” IN BREVE

Il gioco di ruolo "Sulle Tracce di Cthulhu" o "Trail of Cthulhu" (in breve ToC) è basato sulla celeberrima ambientazione delineata nei



propri racconti da H.P. Lovecraft. A differenza di altri giochi di ruolo che condividono la medesima ambientazione, come sistema di regole ToC sfrutta un sistema generale creato da Robin D. Laws e chiamato “GUMSHOE”. Tale sistema è sfruttato con successo anche in altri giochi di ruolo come “Esoterristi” o “Di cosa hai paura”.

Questa generalità del sistema di regole sfruttato in più giochi di ruolo è simile a quanto avviene per il d20 system, sfruttato da giochi di ruolo come “Dungeons & Dragons ed. 3.5”, “Pathfinder” o “Star Wars Roleplaying Game”

Il sistema GUMSHOE è un sistema di regole molto snello e per molti aspetti *diceless, ideale per avventure investigative*. L'idea alla base del sistema è che i personaggi non devono mai perdere elementi fondamentali propedeutici all'investigazione solo per tiri di dado sfavorevoli. La bravura dei giocatori (definiti “Investigators” nel GUMSHOE) pertanto sta nell'intuire dove gli indizi possano essere dislocati o nel collegare tali indizi tra di loro, ma certamente non nel trovarli.

Alla fine questo è un concetto molto sfruttato in letteratura o nel cinema: gli investigatori nel piccolo schermo o nella carta stampata sono sempre in grado di trovare tutti gli indizi utili su una scena del delitto, e le vicende non vengono mai fermate perché il protagonista non è in grado di trovare tutto ciò che gli servirà in un secondo momento.

Nel presente compendio vengono trattati i seguenti temi che permettono di giocare esaurientemente il sistema Gumshoe:

- ✖ Abilità investigative
 - Spesa di punti abilità
- ✖ Abilità generiche
 - Sanità mentale
 - Equilibrio psichico
- ✖ Altre caratteristiche della scheda
- ✖ Il combattimento

ABILITA' INVESTIGATIVE

Le abilità investigative sono probabilmente il cuore del sistema GUMSHOE, e rappresentano tutti diversi ambiti nei quali gli investigatori sono addestrati o semplicemente versati. Tali abilità sono divise in tre gruppi:

- ✖ Abilità Accademiche (ad esempio Storia dell'Arte, Legge o Contabilità)
- ✖ Abilità Interpersonali (ad esempio Interrogare, Intimidire o Contrattare)
- ✖ Abilità Tecniche (ad esempio Chimica, Medicina Legale o Astronomia)

In ciascuna di queste abilità ogni Investigatore può avere un punteggio variabile tra 0 e 4. Un punteggio di 0 significa che l'Investigatore non può utilizzare in alcun modo l'abilità in questione. Un punteggio pari a 1 o superiore significa che l'Investigatore può utilizzare con successo l'abilità in questione ed ottenere un successo in caso di utilizzo appropriato. In pratica, per utilizzare queste abilità, è necessario che si avverino le seguenti condizioni contemporaneamente:

- ✖ ci deve essere un indizio da trovare;
- ✖ l'Investigatore deve richiedere esplicitamente l'applicazione di un'abilità appropriata con un punteggio pari o superiore a 1;
- ✖ l'investigatore dedica il tempo sufficiente per sfruttare l'abilità.

SISTEMA DI GIOCO IN BREVE



Se le tre condizioni sono verificate allora l'utilizzo dell'abilità porterà ad un successo e al reperimento di un indizio.

Esempio 1: David Meishel Lezinsky è fotografo/giornalista esperto in biblioteconomia. Durante le sue indagini David si imbatte in un libro contenente informazioni utili. Per trovare tali informazioni utilizza l'abilità accademica Biblioteconomia, nella quale David ha 3 punti. Poiché nel libro sono effettivamente presenti informazioni utili all'indagine, David è in grado di trovarle con successo in pochi minuti di indagine.

Se invece di un libro il testo investigato fosse stato una vera e propria biblioteca ci sarebbe voluto più tempo per avere un successo, magari diverse ore dedicate solo a quell'attività.

Un investigatore ottiene un certo grado di successo in un utilizzo indipendentemente dal punteggio in tale abilità, purché tale punteggio sia maggiore o uguale a 1. L'effetto di punteggi maggiori o minori in un'abilità sono descritti di seguito.

La lista delle abilità investigative verrà fornita nella scheda tecnica di ogni Investigatore. Verrà anche fornita descrizione delle abilità il cui utilizzo non è intuitivamente descritto dal nome.

SPESA DI PUNTI ABILITA'

I punti delle abilità Investigative possono essere spesi per ottenere dei successi straordinari. Fino a un massimo di due punti contemporaneamente possono essere spesi contemporaneamente.

La spesa di punti abilità può permettere di ottenere dei successi in tempi anche drasticamente ridotti rispetto a quanto non si potrebbe altrimenti. A seconda della situazione, in alternativa o in aggiunta di tale riduzione di tempo impiegato, la spesa di punti può permettere di trovare veri e propri indizi aggiuntivi.

Esempio 2: Riprendendo l'esempio 1, David Meishel Lezinsky vuole analizzare un'intera libreria per cercare delle informazioni utili all'indagine tramite l'abilità Biblioteconomia. Normalmente tale indagine richiederebbe diversi giorni. Spendendo un punto di Biblioteconomia David potrebbe completare la prova in un giorno, mentre spendendo 2 punti (il massimo possibile) potrebbe completare l'indagine in mezza giornata.

Esempio 3: Lance Hartley è specializzato in azioni militari di pattuglia, ed ha 4 punti nell'abilità investigativa tecnica Vita all'aperto. Durante una ricognizione nella foresta di Montargne in Francia, trova una serie di tracce.

Tramite l'utilizzo dell'abilità Vita all'aperto Lance può capire che sono tracce lasciate da anfibi militari. In aggiunta, spendendo un punto Lance riesce a stabilire da quanto tempo le tracce sono impresse nel terreno; spendendo 2 punti Lance potrebbe valutare il peso delle persone che hanno lasciato le impronte.

La spesa di punti deve perlopiù essere richiesta dall'Investigatore. In casi particolari i narratori possono anche suggerire che, con la spesa di punti, si potranno trovare indizi significativi.

Quando i punti in una data abilità si esauriscono quell'Investigatore non può più spendere punti per ottenere straordinari in quell'abilità. L'investigatore potrà però utilizzare un'abilità in cui abbia speso tutti i punti per ottenere dei successi ordinari.

La spesa di punti rappresenta un consumo di risorse fisiche o mentali limitati a disposizione dell'Investigatore. I punti spesi possono essere recuperati solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).



ABILITA' GENERICHE

Le abilità generiche rappresentano perlopiù delle capacità a disposizione di tutti gli Investigatori, anche se non vi sono stati addestrati o non vi sono per nulla versati. A differenza delle abilità investigative richiedono sempre il tiro di un dado.

Ogni Investigatore può avere per ciascuna abilità generica un quantitativo (o *pool*) di punti a disposizione. Salvo casi particolari un investigatore può provare ad utilizzare un'abilità generica anche se non ha punti in quell'abilità. Solitamente i pool nelle abilità generiche possono anche superare i 10-15 punti per ogni abilità.



Per ogni “prova” è necessario eguagliare o superare con il tiro di 1d6 una Difficoltà variabile da 2 (poche possibilità di fallimento) a 8 (quasi impossibile). La difficoltà media delle prove è 4, o al più 5. Per ogni prova e prima di tirare il dado l'Investigatore può decidere di spendere un certo quantitativo di punti del proprio *pool* e sommarli al tiro di dado. Una volta che tutti i punti siano spesi ci si potrà affidare al solo tiro di dado non modificato per superare una data prova. Anche in questo caso i punti persi si recuperano solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).

Esempio 4: Christopher Donald Williams ha 8 punti nell'abilità generica Darsela a gambe. Di fronte a un possibile scontro a fuoco Chris decide di non rischiare la vita ma piuttosto di darsela a gambe. La strada che sta percorrendo è uno sterrato pieno di buche. Per andare sul sicuro Chris decide di spendere 3 punti di Darsela a gambe e tira 1d6, ottenendo 2 col tiro di dado. Globalmente pertanto effettua una “prova” con un valore pari a 5. Poiché il terreno è accidentato la difficoltà per superare la prova è proprio 5. Chris è stato proprio fortunato: poiché la prova eguaglia o supera la difficoltà la prova è superata, e il Chris riesce a fuggire. Purtroppo gli restano solo 5 punti a disposizione nell'abilità fuggire per portare a casa la pelle le prossime volte!

I combattimenti in GUMSHOE sono basati su abilità generiche come Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare. L'utilizzo di tali abilità è dettagliato di seguito in questo stesso compendio.



SANITÀ MENTALE

La Sanità mentale è una particolare abilità generica il cui punteggio rappresenta una misura della presa che il personaggio ha sulla realtà e sulle credenze e convinzioni che sono alla base del mondo civile. Diversamente dalle altre abilità la sanità mentale non viene mai sollecitata con delle prove durante le avventure, e solitamente viene erosa nel lungo periodo e non durante una singola avventura.

Più la Sanità mentale di un personaggio è bassa e più quel personaggio ha avuto contatti con creature dei Miti di Cthulhu. Un cultista di un'oscura divinità potrebbe avere Sanità mentale pari a 0 ma sembrare una persona del tutto normale, mentre un pazzo scatenato convinto di essere Napoleone può avere la Sanità Mentale intatta se la follia non dipende da contatti con creature esoteriche.

A differenza delle altre Abilità generiche la Sanità mentale non può mai essere recuperata.

EQUILIBRIO PSICHICO

L'Equilibrio psichico è una particolare abilità generica il cui punteggio rappresenta la resistenza di un Investigatore ai traumi mentali. L'Equilibrio psichico può essere alterato da rivelazioni improvvise e sconvolgenti o visioni particolarmente crude ed efferate, ma non necessariamente ultraterrene. In altri termini, anche se le perdite di Sanità mentale possono ridurre l'Equilibrio psichico, i due aspetti non sono inestricabilmente collegati.

L'Equilibrio psichico viene utilizzato come una normale abilità generica; in caso di successo all'Investigatore non capita nulla, e in caso di fallimento l'investigatore perde un certo quantitativo di punti di Equilibrio psichico. Vengono riportati a titolo di esempio dei quantitativi di punti persi di Equilibrio psichico a seguito del fallimento di una prova di Equilibrio psichico:

- 1: vedere un cadavere recente;
- 2: essere testimone di tortura;
- 3: vedere la scena di un omicidio particolarmente efferato e crudo;
- 4: vedere centinaia di cadaveri;
- 5: essere attaccati da una creatura sovranaturale;
- 6: essere torturati per un'ora o più;
- 7: parlare con qualcuno che si credeva essere morto da lungo tempo
- 8: uccidere un amico o una persona amata



Esempio 5: Christopher Donald Williams, soldato semplice dei marines, ha 7 punti nell'abilità Equilibrio psichico. Nel corso di una perlustrazione militare vede la scena di una terribile strage. Chris decide di spendere 1 punto di Equilibrio psichico e ottiene 1 con 1d6 per provare a superare la prova. Globalmente pertanto Chris ottiene 2, non sufficienti ad eguagliare o superare la difficoltà di 4. Pertanto, a causa del fallimento della prova, Chris perde 3 ulteriori punti di Equilibrio psichico, che si sommano a quello che ha deciso volontariamente di provare a spendere. Dopo la prova pertanto al marines Williams restano solo 3 punti di Equilibrio psichico

L'Equilibrio psichico di un personaggio può anche scendere sotto lo zero:

- ✖ **Equilibrio psichico compreso tra 0 e -5:** l'investigatore è scosso; può ancora agire ma appare distratto. Non può spendere punti ed inoltre il grado di Difficoltà delle prove con le Abilità generiche aumenta di 1.
- ✖ **Equilibrio psichico compreso tra -6 e -11:** l'investigatore è sconvolto; subisce gli effetti descritti per gli investigatori scossi ed in più può diventare portatore di una malattia mentale (paura del buio, agorafobia, ecc.). Le sole azioni che il personaggio può eseguire sono balbettare in maniera incoerente, restare fermo in stato catatonico, fuggire in preda al panico, attaccare in modo frenetico qualsiasi cosa consideri una minaccia, ecc..
- ✖ **Equilibrio psichico pari a -12 o meno:** l'investigatore impazzisce in modo irreversibile. Può commettere un'ultima azione azione folle e drammatica, sia essa distruttiva o eroica.

Come le altre Abilità generiche l'Equilibrio psichico può essere recuperato dopo un lungo periodo di riposo.

ALTRE CARATTERISTICHE DELLA SCHEDA

Nella scheda tecnica sono presenti altre caratteristiche degne di nota:

- ✖ **Professione:** rappresenta in termini di gioco la professione principale dell'Investigatore. Può non coincidere con l'effettiva professione dell'Investigatore ma può rispecchiarne la personalità e la formazione in maniera più profonda.
- ✖ **Capacità speciali:** rappresentano delle abilità speciali spesso indotte dalla professione che permettono all'Investigatore di compiere delle azioni speciali.
- ✖ **Salute fisica:** è un'Abilità Generica che misura la capacità di sopportare ferite, resistere alle infezioni e sopravvivere a effetti di tossine e veleni. Man mano che un personaggio viene ferito i punti residui di Salute fisica si abbassano.
- ✖ **Pulsioni:** rappresentano ciò che spinge l'Investigatore ad "andare avanti" e ad approcciarsi con le difficoltà e gli elementi sovranaturali che le indagini gli parano davanti.
- ✖ **Baluardi della Sanità:** rappresentano per l'investigatore delle verità fondamentali nelle quali credere e confidare.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento nel sistema GUMSHOE sono basati sulle abilità generiche Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare a seconda del tipo di azione che si sta effettuando. Il combattimento a mani nude rientra nell'abilità generica Lottare. Il combattimento avviene in più round, e in ogni round tutti i personaggi coinvolti nella battaglia agiscono una volta.

L'iniziativa nell'azione spetta agli eventuali attaccanti. Quando i ruoli di attaccante e difensore non sono ben delineati si esaminano i pool delle abilità utilizzate ad inizio battaglia: chi ha il pool maggiore nell'abilità che utilizza decide se agire come attaccante o difensore o, nel caso di più combattenti coinvolti, decide in che ordine agire.

Per colpire un bersaglio è necessario superare una Difficoltà dipendente dal bersaglio:

- ✖ La difficoltà per colpire un investigatore è 4 se ha un pool dell'abilità generica Fisico maggiore o uguale a 8.
- ✖ La difficoltà per colpire un investigatore è 3 se ha un pool dell'abilità generica Fisico minore o uguale a 7
- ✖ Un personaggio inerme o non addestrato a combattere ha una difficoltà ad essere colpito di 2.

La difficoltà può essere modificata a seconda della visibilità del bersaglio: chi sia in completa vista e bersagliato con armi da fuoco può ricevere un malus di -1, chi sia parzialmente protetto da ripari, protezioni personali, ecc.. può ricevere bonus variabili a seconda dell'entità del riparo.

SISTEMA DI GIOCO IN BREVE



Se la prova per colpire supera la difficoltà per essere colpito del bersaglio il colpo va a centro. Il tiro di dado utilizzato per la prova diventa anche il danno inflitto, modificato in base all'arma utilizzata e alle condizioni di utilizzo. Tali modificatori sono elencati nella scheda vicino all'arma. Alcuni dispositivi di protezioni personali possono anche ridurre il danno subito.

Dopo aver applicato tutti i modificatori il danno inflitto va sottratto al pool di Salute del bersaglio.

Particolari modificatori possono essere applicati sulla base delle azioni scelte dagli Investigatori.

Esempio 6: Billy Joe Braxton ha 14 punti nell'abilità generica Uso armi da fuoco. Acquattato nella vegetazione scorge un nemico viet cong, Billy decide di sparare una raffica con il suo mitragliatore M60. Il viet cong è parzialmente riparato dagli alberi. Per andare sul sicuro Billy decide di spendere 3 punti di Uso armi da fuoco e tira 1d6, ottenendo 4 col tiro di dado. Globalmente pertanto effettua una "prova" con un valore pari a 7. Poiché il viet cong è parzialmente riparato la difficoltà per superare la prova è 6. Billy è stato bravo: poiché la prova eguaglia o supera la difficoltà la prova è superata, e Billy riesce a colpire il nemico con un danno pari a 6, che deriva dalla somma del tiro di dado utilizzato per la prova e dal modificatore della mitragliatrice M60. Gli restano solo 11 punti a disposizione nell'abilità Uso armi da fuoco per portare a casa la pelle le prossime volte!





PERSONAGGI





LANCE HARTLEY





Boston, luglio 1944



Tarda notte alla baia di Boston, la luna era alta in cielo e una leggera brezza soffiava da ovest. Lance Hartley e Margareth Turner sedevano su un plaid a scacchi bevendo limonata. "Davvero non riesco a capire come tu faccia a essere felice di una cosa del genere, Lance!" proruppe Margareth agitata.

"Sono felice di partire; mi sono addestrato e impegnato per un anno, Maggie! Potrò dare il mio contributo all'azione americana: libereremo la Francia da quei maledetti nazisti! Tornerò, lo farò da vincitore, e tu sarai ancora qui ad aspettarmi e staremo insieme!"

La ragazza per diversi minuti non disse una parola, poi lo strinse a sé e con voce flebile

gli sussurrò all'orecchio: "Lance, voglio stare con te, ti prego torna..." ma non riuscì a finire la frase perché un singhiozzo gliela fece morire in gola.

Foresta di Montargne, vicino a St Die, Francia, ottobre 1944

"Dateci copertura da dietro, ragazzi! Michael, Arthur, Jonas, Lance, seguitemi! Tenteremo di aggirare quella cazzo di postazione! Faremo vedere a quei crucchi di che pasta è fatto un marines americano, parola di Lucian Adams!"

Da cinque ore la terza divisione del 30esimo battaglione fanteria era chiusa in quella maledetta gola. I marines stavano tentando di liberare il passaggio attraverso la foresta di Montargne.

Il sergente Adams scattò per primo stringendo fra le mani il suo Thompson M1A1, seguito dai quattro marines che aveva scelto, mentre il resto della divisione apriva un fitto fuoco di copertura verso la postazione fortificata. La risposta tedesca fu tremenda: le Schwarze 7/31M tempestarono di colpi i quattro coraggiosi. Lance vide i propri compagni cadere come birilli. Il sergente Adams si gettò dietro un masso, subito seguito da Lance. I due, rimasti soli, si scambiarono uno sguardo, e in quel momento il giovane Lance si sentì come se il sergente fosse suo padre e come se i soldati che erano caduti nella manovra fossero suoi fratelli. Doveva fare qualcosa altrimenti la vita di quei ragazzi sarebbe stata perduta invano.

Poche ore più tardi Lance, ancora sporco della terra e del sangue della battaglia, si trovava in piedi insieme ad altri due superstiti davanti all'ufficiale di stanza della zona. Il ragazzo, ancora sotto shock, quasi non credeva di essere vivo, figurarsi se riusciva a credere alle parole dell'uomo: "...e per l'eroismo e la dedizione dimostrati nella battaglia la nomino caporale! Congratulazioni giovanotto! Avete respinto il nemico nonostante foste in inferiorità numerica e in posizione di svantaggio, pagando un prezzo altissimo. Vi proporrò per una medaglia!" Lance, commosso, rispose: "Grazie signore! Continuerò a combattere con onore finché non avremo liberato queste terre!" Dopo i ringraziamenti di rito, Lance tornò sereno verso la sua tenda.

Boston, novembre 1945

"Te l'ho ripetuto un milione di volte Maggie, la guerra è finita, ma il paese ha ancora bisogno di me, non posso abbandonare il corpo e i ragazzi". Da giorni Maggie e Lance non facevano che discutere; a quelle parole, la ragazza quasi con le lacrime agli occhi rispose: "Anche io ho bisogno di te, tuo figlio ha bisogno di te e se non lo capisci sei proprio uno stupido!". Lance se ne andò di casa sbattendo la porta alle sue spalle: non sopportava di sentirsi sotto ricatto né tantomeno di abbandonare le sue reclute. Pieno di rabbia si rifugiò, come spesso faceva negli ultimi tempi, nel suo ufficio all'interno della base militare.

Base militare di Arlington, aprile 1965

"Allora signorine! Siete pronti a regalare tutto, anima e corpo, ai marines? Da questo momento voi non siete più Mike Tucker, o Mark Taylor o John Smith, voi da questo momento state per cominciare la vostra trasformazione! Diventerete la più perfetta e letale macchina da guerra che l'uomo abbia mai creato! Vi farò sputare l'anima nei prossimi mesi, mi odierete, avrete incubi in cui vedrete la mia faccia che vi urla contro, ma vi posso garantire che alla fine... sì, alla fine saremo tutti fratelli, o meglio vi sentirete come se io fossi vostro padre! In branda ora, branco di rammolliti, domattina alle cinque suonerà l'adunata, ci sono dieci chilometri di corsa

che vi attendono e..." Lance passò in rassegna la truppa fermandosi ad interrogare ciascuna recluta: "La vedete questa?" disse indicando una grossa medaglia che portava appuntata sul petto. "Questa me l'hanno conferita per un'azione a cui ho partecipato in Francia, e ne sono estremamente orgoglioso. Nessuna medaglia mi potrà ridare l'udito perfetto che avevo: una granata si è portata via buona parte del mio timpano sinistro. Eppure sono ancora un buon soldato, come lo sarete voi, figlioli! Imparerete a vostre spese che la guerra chiede sempre un alto prezzo!"

Il sergente Hartley fece qualche passo in avanti, fermandosi di fronte a un'altra recluta, un ragazzone dai folti capelli neri. "E tu ragazzo, come ti chiami?" Il soldato rispose con voce potente e ferma: "Billy Joe Braxton, signore!" Il sergente proseguì: "Da dove vieni Braxton? Mi pare di cogliere un'inflexione del sud". Il ragazzo, schiarendosi la gola, confermò: "East Dublin, Georgia, signore!" il sergente Hartley, piantandosi le braccia sui fianchi guardò intensamente con i suoi occhi cerulei la recluta Braxton: "Gran bei posti quelli, mi piacerebbe farci una gita! Mi pare che fisicamente tu sia messo bene, sei grande e grosso e devi aver fatto parecchia vita all'aria aperta! Beh, spero che tu non mi dia problemi, ricordati che lo spirito dei marines è uno e uno solo: qui dentro siete tutti uguali, e siete tutti fratelli! E se non fosse chiaro, al minimo segno di indisciplina vi faccio passare le pene dell'inferno!" Il robusto ragazzo, sostenendo lo sguardo del sergente Hartley rispose, sempre ad alta voce: "Signorsì signore, non le darò problemi perché noi marines siamo tutti uguali, signore!" Il sergente Hartley continuò per qualche lungo secondo a scrutare negli occhi del ragazzo, apparentemente inespressivi; ne aveva incontrati parecchi come lui: teste calde pronti a menare le mani in qualsiasi occasione. Eppure dopo qualche istante colse una scintilla negli occhi di quel ragazzo: Hartley era certo che quella recluta lo ammirasse e fosse intimidito dalla moltitudine di medaglie e mostrine che portava sul petto; il ragazzo fece un impercettibile cenno d'assenso con la testa, e il sergente proseguì, dandogli una pacca sul braccio. Finito il giro d'ispezione, Lance si recò verso gli spogliatoi degli ufficiali, dato che la sua lunga giornata di lavoro stava volgendo al termine; mentre camminava nei lunghi viottoli della base, Lance realizzò che anche questa volta aveva trascorso più di quaranta ore alla base. Del resto che senso aveva tornare a casa? Margaret se n'era andata, lasciandogli solo gli alimenti da pagare. Pian piano stava cominciando ad accettare che le cose non sarebbero state più come prima. Ora aveva una nuova famiglia, l'esercito.

Base militare di Arlington, maggio 1965

Era pomeriggio inoltrato e Lance doveva ricevere un'ultima recluta: gli era stato dato il compito di tenere dei colloqui con i singoli soldati per poterli indirizzare nei vari reparti del corpo.

"Entra pure, Lezinsky" disse al ragazzo "accomodati". Il ragazzo, dal fisico gracile e asciutto, osservò le carte che il sergente aveva sparse sulla scrivania.

"Ho notato che hai ottime doti di analisi, Lezinsky. Durante i test di strategia il tuo studio dei dettagli è risultato notevole e molto accurato". Lance elencò i risultati positivi che gli erano stati sottoposti riguardo al soldato David Lezinsky e, mentre lo faceva, sentiva una sensazione di orgoglio crescergli nel petto.

"Addirittura il sergente McCannon sottolinea come tu sia stato l'unico ad accorgersi della via alternativa per l'accerchiamento del nemico. Mi complimento con te, ragazzo!"

"Beh grazie sign...ore". La pacca sulla spalla ricevuta fece barcollare la giovane recluta.

"Sa, sono sempre stato una persona molto curiosa. Anche mio nonno lo diceva sempre. La mia sete di conoscenza è stata ampiamente soddisfatta grazie anche al lavoro della mia famiglia, nella produzione di giornali. È stato grazie a questa esperienza..."

Il ragazzo proseguì con il suo lungo monologo e Lance pensò che forse il "punto debole" di David era proprio questa incessante cascata di parole. Era sicuramente un ragazzo preciso e diligente, ma forse troppo, ai limiti del pedante. Era suo compito educarlo, come un padre, a comportarsi in modo da non creare fastidi agli altri soldati.

"Bene bene, sono convinto che le tue capacità ci saranno molto utili, Lezinsky. Ora scusami, ma ho un rapporto da stilare" disse Lance, congedando il soldato.

Base militare di Arlington, luglio 1965

Lance odiava dover risolvere quel genere di problemi. Seduti di fronte alla sua scrivania stavano due reclute, i soldati Braxton e Lezinsky, che si lanciavano occhiate di odio cercando di non farsi vedere. Lance stava leggendo il rapporto sull'accaduto, e stava già meditando su come trovare una soluzione per fare andare d'accordo i due ragazzi di fronte a lui: il primo,

grande e grosso, aveva fatto un occhio nero al secondo per averlo preso in giro per la magra figura fatta durante il test teorico.

Lance era particolarmente infuriato perché aveva personalmente messo una buona parola per consentire a Braxton di proseguire l'addestramento nel corpo dei marines, nonostante al ragazzo fosse stata inflitta una severa punizione, a causa di una rissa con un ufficiale. Lance aveva sempre sospettato che Billy Joe fosse impulsivo, ma aveva avuto il sentore che in quell'occasione qualcuno avesse voluto insabbiare le cose. Per questo motivo era intervenuto: non sopportava che i suoi ragazzi fossero vittima di ingiustizie o soprusi da parte dei superiori. Per lui era importante essere un sergente giusto ed equilibrato nei suoi giudizi nei confronti dei soldati...

"Ora soldati, questo sarà il primo e l'ultimo avvertimento che vi darò: non devono più verificarsi episodi del genere, oppure mi preoccupero personalmente di rendere la vostra vita un inferno, sono stato chiaro? Il mio compito è quello di trasformarvi in marines signorine, e lo porterò a termine quant'è vero che mi chiamo Lance Hartley! Dovete imparare a collaborare perché una volta di fronte al fuoco nemico non ci sarà tempo per queste stronzate e dovrete pararvi il culo a vicenda, oppure morire entrambi. Per tutta la prossima settimana voi due vi occuperete di sostituire il filo spinato dal muro di cinta: farete il lavoro insieme e lo farete bene; non voglio avere altri problemi da voi due".

I due soldati non poterono fare altro che rispondere con un signorsì, ma a Lance parve che i due avessero compreso il senso della punizione: cooperare per portare a termine il lavoro.

Verso sera Lance ebbe una piacevole sorpresa: alla porta del suo ufficio tornò a bussare Billy Joe Braxton. Lance lo fece accomodare e senza esitazione il ragazzo disse: "Signore, volevo scusarmi signore! Non avrei dovuto colpire quel ragazzino, ma volevo farle sapere che non le creerò altri problemi con Lezinsky". Lance sentì una forte sensazione di orgoglio gonfiargli il petto, e sull'onda dell'entusiasmo, senza pensarci due volte disse: "Ottimo ragazzo, sono contento! Che ne dici di andare a berci una pinta al bar qui vicino?" Lance vide un ampio sorriso aprirsi sul volto di Billy Joe.

I due, dopo essersi seduti a un tavolo, cominciarono a discorrere piacevolmente della vita all'interno della base, quando sentirono una voce alle loro spalle: "Ehi guarda un po' chi è venuto a ubriacarsi! Il buon vecchio Billy Joe! Come va?" A parlare era stato un altro soldato, che si sedette poi a fianco di Billy Joe e si mise a chiacchierare a bassa voce con lui. Billy Joe dopo qualche minuto presentò il nuovo arrivato a Lance: "Questo è il sergente istruttore Lance Hartley del VII battaglione Freedom Fighters. È un tipo a posto! Sergente questo è il soldato Christopher Donald Williams; sa, era un giocatore professionista di baseball, stava nei Boston Red Sox! Mai visto un lanciatore del genere, miglior giocatore in campo della stagione: ha trascinato la squadra alle World Series, se non fosse stato per quel brutto infortunio alla spalla avrebbe sicuramente avuto una carriera spettacolare".

Lance sollevò il boccale in segno di saluto verso il ragazzo, che dopo aver eseguito un breve saluto militare stava già chiamando tutti i suoi amici al loro tavolo. Al sergente parve subito un ragazzo allegro e pieno di vita, anche se nei suoi occhi scorgeva chiaramente un pesante velo di tristezza.

Lance si sentì felice: era davvero come trovarsi a una riunione di famiglia e le parole di Billy Joe lo riempivano d'orgoglio. Quella sera bevve fino a tardi in compagnia delle reclute.

Base militare di Arlington, agosto 1965

"Molto bene signori, vi ho fatti riunire tutti perché la fine dell'anno di addestramento è vicina e come sempre intendo affidare i reggimenti a degli ufficiali che stimo in modo particolare". Il generale Gundry, stringendosi nell'uniforme, incominciò a elencare gli accoppiamenti degli ufficiali con i vari plotoni. "E infine, vorrei che anche tu, Lance, partissi. Il conflitto sta degenerando, e desidereremmo che tu guidassi una piccola sezione in Vietnam, che apparterrà al VII battaglione Freedom Fighters, che sarà di stanza alla base di Moc Hoa". Lance ascoltò attentamente: gli era stata assegnata una squadra d'assalto, con il compito di infiltrarsi in profondità fra le linee nemiche. Sentiva crescere dentro di sé una enorme gioia: la sua vita aveva ricominciato ad avere senso! In un momento realizzò che aver perso la sua vera famiglia era stato un evento tremendo, e solo nella seconda famiglia, l'esercito, avrebbe potuto trovare conforto. Insieme a questa trionfante sensazione Lance avvertì chiaramente un senso di angoscia. In questa, che sarebbe probabilmente stata la sua ultima missione, non avrebbe mai saputo come affrontare la morte di anche solo uno dei ragazzi che sarebbero venuti con lui: li considerava come suoi figli.

Regione di Phu Yen, Vietnam, 22 giugno 1966

Il VII battaglione Freedom Fighters era stato scelto per prendere parte all'Operazione Deckhouse; in quel momento i soldati stavano pattugliando la zona intorno a un piccolo villaggio della regione di Phu Yen, in collaborazione con la I divisione cavalleria U.S.A. La marcia procedeva stancamente in maniera quasi ininterrotta da tre giorni, fra il fango, la pioggia e il caldo soffocante. Il sergente Hartley, alla testa del battaglione insieme ad altri ufficiali, sentiva un forte dolore alla schiena; dopotutto non era più un ragazzo. Tuttavia tentava in tutti i modi di celare la propria debolezza di fronte ai suoi uomini: sapeva di essere la loro guida, il loro unico legame con la normalità.

Lance, dopo i primi dieci mesi di guerra, aveva visto morire decine di soldati; ai suoi ordini nella sezione c'erano anche il logorroico Lezinsky, la testa calda Braxton e Williams, la stella del baseball. Sperava fortemente di non vedere né loro né gli altri morire sotto i colpi dei viet cong: dopotutto la sua vocazione era di educare i giovani, non di vederli massacrati.

L'orrore, la disperazione e l'alienazione del Vietnam avevano scavato un solco dentro di lui: ora desiderava tornare a casa e riportare in patria sani e salvi i ragazzi che in quei mesi aveva visto crescere e diventare veri soldati. Non si meritavano di morire in una guerra simile, in mezzo alla giungla, in un paese straniero che non li voleva lì e dove anche i bambini potevano spararti addosso.

Avvicinandosi all'ampia pianura in cui era sito un villaggio interamente circondato da risaie, i soldati avvistarono dei contadini intenti nel loro lavoro. Solo donne, bambini e vecchi.

Il capitano Thompson, a capo del battaglione, ordinò l'alt ai militari e intimò a un soldato, scelto come interprete perché conosceva il vietnamita, di andare a chiedere informazioni sul luogo a un anziano che era chino a lavorare uno dei campi proprio di fronte a Lance.

Il marines chiamò a sé il contadino e due cominciarono a parlare nella lingua locale, mentre Lance si avvicinava per tentare di capire cosa si dicessero. Occorreva ottenere tutte le informazioni possibili da quel contadino e in particolare se vi fossero dei nuclei di viet cong che si nascondevano in mezzo alla pacifica popolazione.

Lance aveva già visto cose del genere accadere molte volte: il contadino sarebbe stato maltrattato e picchiato fino a ottenere le informazioni necessarie, mentre i soldati, spazientiti, si sarebbero sfogati sugli altri abitanti del villaggio.

E poi accadde, e fu un attimo: un'imboscata!

Lance reagì subito grazie agli anni di esperienza e fece capo a se stesso come sempre nelle situazioni di emergenza.

Nel punto in cui prima si trovava il capitano Thompson ora c'era un cratere fumante in cui giacevano almeno cinque soldati agonizzanti. Dalle spalle del battaglione cominciò quasi subito a cadere una grandine di colpi di mitra, che falciavano senza pietà i marines, per nulla preparati a una battaglia.

Quei maledetti viet cong corsero verso le loro luride baracche, estrassero i fucili e iniziarono a sparare sui suoi compagni, colti di sorpresa.

Lance, imbracciato il proprio M-16, cominciò a urlare ordini agli uomini. Erano pur sempre marines: veloci, precisi e letali. In pochi secondi si accorse che si trattava di un vero e proprio macello.

I compagni intorno a Lance, vennero falciati come grano maturo. Lui fu travolto da una sensazione di frustrazione e rabbia, mentre vedeva i corpi dei giovani intorno a lui orrendamente straziati e le espressioni di terrore nei loro occhi agonizzanti.

Rimasto ormai con pochi proiettili, si gettò al riparo di una collinetta ed estraendo la pistola che portava al fianco cominciò a sparare in direzione dei viet cong che avanzavano verso il battaglione; nel frattempo strisciò verso l'operatore radio, che giaceva di fronte a lui riverso a terra. Raggiunta la radio, richiese immediatamente l'intervento dei reparti aerei.

Dopo qualche minuto si cominciò ad avvertire in lontananza il rombo degli elicotteri da guerra, e la speranza cominciò a riaccendersi tra i pochi marines superstiti.

Infilato l'ultimo caricatore nel fucile, Lance continuò a far ritirare in maniera ordinata i suoi uomini.

Mentre correva, sentì le tremende grida di dolore dei viet cong che morivano carbonizzati. L'ultima cosa che Lance riuscì a sentire fu il fischio di un colpo di mortaio che volava alle sue spalle, sempre più vicino...



SEMPER FIDELIS

Nome: Lance Harley

Data e luogo di nascita:

08/06/1926, Boston, MA

Battaglione di appartenenza:

VII battaglione "Freedom Fighters"

Altezza: 181 cm

Peso: 72 kg

Segni particolari: N/A

Allergie: N/A

Gruppo sanguigno: A

Grado: Sergente di squadra

Stamina

○ ○ ○ ○

(0) (-1) (-2) (-8)

Home Rule RBB: indica la quantità di energie di cui i personaggi dispongono e i malus causati dall'aumentare della stanchezza e della mancanza di riposo.

Abilità generiche

Darsela a gambe: 6

Equilibrio psichico: 10

Equipaggiarsi: 4

l'abilità di prevedere le necessità della vita militare preparando il proprio equipaggiamento perchè contenga tutto ciò che occorre per affrontare ogni difficoltà.

Fisico: 9

permette di compiere azioni che richiedono prestanza fisica come saltare, schivare ostacoli, ecc...

Fiutare guai: 3

Furtività: 6

Guidare: 2

Lottare: 6

Pronto soccorso: 5

Salute fisica: 10

Sanità mentale: 6

Uso armi bianche: 8

Uso armi da fuoco: 11

Competenze specifiche

(massimo quattro gradi)

Abilità Accademiche

Lingua (americano): ○○○○

Lingua (tedesco): ○

Abilità Tecniche

Vita all'aperto: ○○○○

permette di svolgere azioni all'aria aperta come orientarsi, seguire tracce,...

Abilità Interpersonali

Burocrazia: ○○○

permette di districarsi nelle operazioni burocratiche con il minimo delle scartoffie.

Giudicare: ○○○

permette di percepire e valutare le motivazioni altrui.

Intimidire: ○○○

Rassicurare: ○○○

Reputazione: ○○○

è la capacità di sfruttare la propria classe sociale o quanto si è noti.

Caratteristiche psicofisiche

Sanità: 6

*Stabilità mentale «a lungo termine»:
rappresenta quanto il mondo ha ancora
senso per l'individuo.*

Equilibrio: 10

Resistenza a traumi mentali

Salute Fisica: 10

Resistenza a traumi fisici: ferite, tossine,...

Professione: Militare

Pulsione: senso del dovere

*Rappresenta ciò che spinge l'individuo ad
andare avanti anche nei momenti più
tremendi.*

Baluardi della sanità:

- Patriottismo
 - La famiglia: i propri soldati
- Rappresentano per l'individuo una verità
fondamentale nella quale credere e
confidare.*

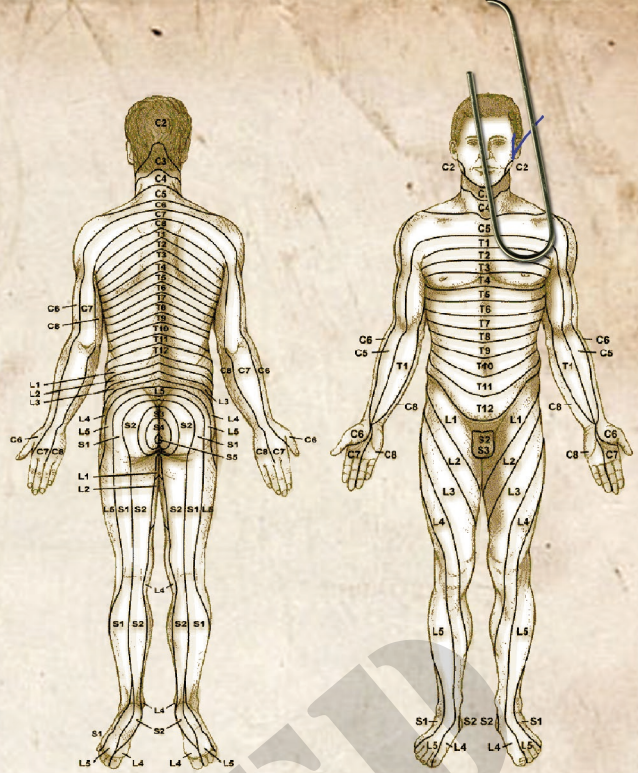
Capacità speciali

Accesso a base militare:

ogni marine in servizio può
utilizzare una qualunque abilità
interpersonale per ottenere
l'accesso ad una base appartenente
alle forze armate della propria
nazione, con la sola eccezione
delle installazioni top-secret.

Equipaggiamento

Fucile M16 (+1 danno)
Pistola da ufficiale (+0 danno)
Coltello militare (+0 danno)
3 Caricatori
Divisa mimetica completa
Kit di sopravvivenza (borraccia
+ razioni per 3 giorni)
Bussola
Accendino (zippo)
Zaino
Tabacchiera per sigari
Libretto del regolamento dei
Marines
Orologio
30 dollari



NOTE MEDICHE: C2_sordità 75% orecchio sx

NOTE DI GIOCO

Abilità investigative

Il successo in queste abilità è automatico se:

- c'è effettivamente un indizio da trovare
- l'Investigatore dichiara di usare l'abilità;
- l'Investigatore dedica un tempo sufficiente all'attività.

I punti a disposizione in ogni abilità possono essere spesi, su richiesta dell'investigatore, per ottenere successi straordinari (massimo 2 punti per volta).

L'abilità può poi essere usata per ottenere successi standard anche se tutti i punti sono stati spesi per ottenere successi straordinari.

Abilità generiche

Il successo in queste abilità richiede un tiro di dado. Prima del tiro l'Investigatore decide quanti punti dell'abilità spendere. Questi punti verranno sommati al tiro di dado. Per avere successo il totale deve eguagliare o superare una classe di difficoltà (mediamente 4).

Equilibrio psichico

è la resistenza dell'Investigatore ai traumi mentali. Funziona come un'abilità generica. In caso di fallimento l'investigatore perde un ammontare di punti di Equilibrio psichico (comparato al trauma mentale subito), oltre ai punti eventualmente spesi sommandoli al tiro di dado.

Combattimento

Il combattimento è basato sulle abilità generiche Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare. L'iniziativa spetta a chi attacca o, in subordine, a chi a inizio combattimento ha più punti dell'abilità che sta usando. La difficoltà base per colpire un bersaglio è 3 (o 4 se si hanno 8 o più punti nell'abilità generica fisico). Possono essere applicati bonus o malus legati alla situazione del combattimento.

Il danno inflitto è pari al dado utilizzato per colpire, modificato a seconda del tipo di arma utilizzato e delle protezioni di chi è colpito.

BILLY JOE
BRAXTON





East Dublin, Georgia, gennaio 1952



La bandiera confederata sventolava dal pennone della casa coloniale a due piani che sorgeva leggermente fuori città mentre la famiglia Braxton stava terminando il grande pranzo domenicale.

Mancava poco, poi gli uomini sarebbero saltatati sul pick-up per andare a caccia. Billy Joe, appena dodicenne, era deciso ad andare con loro: ormai era un uomo e non voleva più restare indietro con i bambocci e con le donne. "E tu cosa ci fai lì? Dai, spostati ragazzo, gli uomini devono andare a caccia", gli disse suo padre quando se lo trovò davanti dopo aver aperto la portiera del pick-up, ma la risposta del ragazzino fu rapida e perentoria.

"Ma io sono un uomo ormai pa', lo sai! E poi so sparare benissimo, quindi voglio venire con voi stavolta". La contentezza per la prima battuta di caccia, l'aver abbattuto un grosso cervo e l'approvazione orgogliosa del padre gli valsero come bottino di quella nuova eccitante esperienza.

Era diventato un uomo e lo aveva fatto rendendo fiera tutta la sua famiglia.

East Dublin, Georgia, novembre 1958

La *Stone Horse Tavern* era gremita come al solito e Billy Joe era ormai al suo quarto boccale, ma la serata richiedeva di festeggiare seriamente: da quella mattina era finalmente un agente di polizia. Erano anni che desiderava entrare nel corpo dove già prestava servizio suo zio; voleva concretamente contribuire a portare ordine e disciplina per le strade della sua città, soprattutto ora che si stava riempiendo di un sacco di balordi: negri, italiani, messicani.

Billy Joe notò quattro dei suoi amici che stavano addosso ad alcune ragazze arrivate nel locale con un noto gruppo di italiani: tutti poco di buono che lui non poteva proprio sopportare. Gli animi si scaldarono subito ed iniziarono a volare parole grosse: nonostante la divisa Billy Joe non ci pensò due volte ad intervenire in favore dei suoi amici, anche se questi avevano palesamente esagerato. In un attimo la situazione degenerò e Billy Joe si ritrovò nel bel mezzo di una vera e propria rissa: non chiedeva di meglio. Alto una buona spanna in più e dotato di più muscoli rispetto alla maggior parte dei presenti non ci mise molto a creare il vuoto intorno a sé, stendendo almeno tre dei ragazzi italiani personalmente. Dopo una decina di minuti i nuovi colleghi del ragazzo arrivarono per raffreddare gli animi prima che ci scappasse qualche ferito grave; lo sceriffo fu costretto a fare una lavata di capo a Billy Joe per lo spettacolo che aveva offerto in divisa.

Base militare di Arlington, aprile 1965

"Allora signorine! Siete pronti a regalare tutto, anima e corpo, ai marines? Da questo momento voi non siete più Mike Tucker, o Mark Taylor o John Smith, voi da questo momento state per cominciare la vostra trasformazione! Diventerete la più perfetta e letale macchina da guerra che l'uomo abbia mai creato! Vi farò sputare l'anima nei prossimi mesi, mi odierete, avrete incubi in cui vedrete la mia faccia che vi urla contro, ma vi posso garantire che alla fine... sì, alla fine saremo tutti fratelli, o meglio vi sentirete come se io fossi vostro padre! In branda ora, branco di rammolliti, domattina alle cinque suonerà l'adunata, ci sono dieci chilometri di corsa che vi attendono e..."

Il sergente passò in rassegna la truppa fermandosi ad interrogare ciascuna recluta:

"La vedete questa?" il sergente indicò una grossa medaglia che portava appuntata sul petto.

"Questa me l'hanno conferita in Francia e ne sono estremamente orgoglioso. Nessuna medaglia mi potrà ridare l'udito perfetto che avevo: una granata si è portata via buona parte del mio timpano sinistro. Eppure sono ancora un buon soldato, come lo sarete voi, figlioli! Imparerete a vostre spese che la guerra chiede sempre un alto prezzo!"

Billy Joe Braxton aveva osservato tutta la scena in silenzio, in piedi in mezzo ai propri commilitoni, e il senso di rispetto verso il sergente cresceva ad ogni parola pronunciata dall'uomo. Finalmente Billy era dove desiderava veramente essere, finalmente aveva preso il coraggio a quattro mani e si era arruolato nell'esercito degli Stati Uniti, per servire e

proteggere là dove serviva veramente, in prima linea e contro quegli sporchi musi gialli e ce l'avrebbe messa tutta per non farsi sbattere fuori.

Il sergente Hartley fece qualche passo in avanti, fermandosi proprio di fronte a lui: "E tu ragazzo, come ti chiami?"

Billy rispose con tutto il fiato che aveva in corpo: "Billy Joe Braxton, signore!"

Il sergente continuò: "Da dove vieni Braxton? Mi pare di cogliere un'inflessione del sud".

"East Dublin, Georgia, signore!" Il sergente Hartley, piantandosi le braccia sui fianchi guardò intensamente con occhi cerulei la recluta Braxton: "Gran bei posti quelli, mi piacerebbe farci una gita! Mi pare che fisicamente tu sia messo bene, sei grande e grosso e devi aver fatto parecchia vita all'aria aperta! Beh, spero che tu non mi dia problemi; lo spirito dei marines è uno ed uno solo: qui dentro siete tutti uguali, e siete tutti fratelli! E se non fosse chiaro, al minimo segno di indisciplina vi faccio passare le pene dell'inferno!"

Il sergente pareva essere uno a posto e pareva tenerci veramente a quelli che erano appena diventati i suoi "ragazzi". Questo colpì molto Billy Joe: se c'era qualcosa che apprezzava era il coraggio e il sergente Hartley pareva averne da vendere. Sostenendo lo sguardo del sergente Hartley rispose, sempre ad alta voce: "Signorsì signore, non le darò problemi perché noi marines siamo tutti uguali, signore!"

Il sergente Hartley continuò per qualche lungo secondo a scrutare negli occhi del ragazzo, apparentemente in attesa di qualcosa. In quel momento Billy Joe si rese conto di aver fatto la scelta migliore e di voler essere un buon soldato e di meritare anche lui una medaglia un giorno; se essere un membro del Corpo dei marines voleva dire rispettarne le regole, era pronto a farlo, anche a costo di abbassarsi allo stesso piano di quel mucchio di negri, messicani e italiani che erano scesi dal pullman insieme a lui.

Base militare di Arlington, maggio 1965

Alla fine doveva succedere: Billy Joe fu messo a rapporto dal Capitano. Il fatto era semplice: aveva pestato un sottoufficiale e una recluta dopo averli beccati a scambiarsi una bustina di cocaina. "Capitano, con tutto il rispetto, sono intervenuto a fronte di un'enorme violazione delle regole! Forse ci sono andato giù un po' pesante ma si renderà conto che..." L'ufficiale lo interruppe sbattendo un pugno sulla scrivania: "Soldato, tu non hai visto un bel niente! È evidente che ti sei sbagliato, il sottoufficiale Smith è una persona fidata e capace, non è possibile che sia andata come dici tu".

Billy Joe sentiva il sangue salirgli alla testa. Il tono del capitano era chiaro: stava cercando di insabbiare l'accaduto e se Billy avesse continuato con le accuse gli avrebbe reso la vita un inferno. "Capitano, mi sta chiedendo di tenere la bocca chiusa?" tagliò corto Billy Joe, con un tono che difficilmente nascondeva la rabbia che stava provando.

"Sì soldato, se preferisci che parli francamente allora ti sto *ordinando* di stare in silenzio; dimenticheremo l'accaduto e non ci saranno strascichi".

Questo fu davvero troppo; Billy Joe si portò a pochi centimetri dalla faccia del capitano, e con tutto il fiato che aveva in corpo scattò: "Con tutto il rispetto capitano, la merda delle vacche giù a casa mia puzza di meno di quello che mi chiede di fare, tanto vale tornare a mungerle!" Prima di ricevere una risposta si voltò e uscì dall'ufficio sbattendo la porta alle sue spalle, sicuro che non gli restava altro da fare se non raccogliere le sue cose e tornare a casa. Ma così non avvenne, grazie all'intervento del sergente istruttore Hartley, che riuscì a salvare la carriera militare del ragazzo, anche se a caro prezzo: a Billy furono revocati i congedi per tre mesi e dovette fare un mese consecutivo di guardia notturna.

Base militare di Arlington, giugno 1965

Il sergente Hartley aveva confermato una volta di più il fatto di essere un uomo davvero degno di rispetto e Billy Joe era davvero felice di essere ai suoi ordini.

Il ragazzo proseguì nel suo addestramento senza fidarsi più di nessuno se non dei pochissimi che gli avevano dimostrato di essere persone a posto.

Un giorno mentre stava tornando alla branda notò tre negri che stavano malmenando una delle nuove reclute.

"Non hai capito: RIFAMMI IL LETTO! E' UN ORDINE!" continuava ad urlare uno dei tre mentre sbatteva la recluta contro uno degli armadietti. Billy Joe non ci pensò neanche per un momento: afferrò un tubo di ferro lasciato probabilmente lì dopo la manutenzione delle docce e con gli occhi iniettati di sangue si fece sotto ai tre ragazzi.

"Adesso piantatela! In tre contro uno non mi pare molto da uomini, perché non ve la prendete con uno della vostra taglia?"

Si avvicinò con il tubo in mano, i muscoli del collo tesi, pronto a colpire. Bastò ai tre ragazzi di colore un solo sguardo al suo volto, sfigurato dall'ira, per capire che la soluzione migliore era lasciare perdere ed allontanarsi.

La recluta che era stata malmenata si alzò di scatto, avvicinandosi a Billy Joe, e cingendogli la spalla con un braccio disse: "Sì, scappate, scappate! E non fate più arrabbiare il mio amico, qui, o sarà peggio per voi! Grazie amico, ti devo una birra! Tre contro uno non era carino!"

"Non ti preoccupare, a quelli ci penso io! Quella feccia non si deve permettere di avvicinarsi a noi! E poi tu non sei Christopher Williams, l'ex lanciatore dei Boston Red Sox? Cazzo, che stagione che hai fatto!" Billy Joe ora riconosceva il ragazzo che aveva di fronte: giovane promessa della major League, miglior giocatore nella sua stagione di esordio, bloccato poi da un brutto infortunio; cazzo, gli aveva fatto vincere dei bei soldi in scommesse quell'anno! Avrebbe accettato molto volentieri la birra offerta, non sarebbe stato male chiacchierare un po' di baseball per il resto della serata.

Base militare di Arlington, luglio 1965

Billy Joe sedeva di fronte alla scrivania del sergente Hartley continuando a stringere i pugni e a serrare la mascella; di fianco a lui c'era un certo Lezinsky, una delle nuove reclute che stavano addestrandosi con lui. Quella mattina non era riuscito a trattenersi e aveva fatto un occhio nero a quel topo di biblioteca con gli occhiali. Lezinsky era un secchione del cazzo, laureato o giù di lì, che credeva di sapere tutto lui e che aveva avuto la brillante idea di andare a rompere le scatole a Billy Joe facendolo apparire come uno stupido davanti a tutti gli altri perché non era riuscito a capire le domande del test teorico. Doveva ritenersi fortunato il bamboccio ad essersela cavata solamente con un occhio nero; il problema era essersi fatto beccare dal sergente. Hartley stava dietro la scrivania, intento a fissare i due ragazzi, visibilmente arrabbiato. "Ora, soldati, questo sarà il primo e l'ultimo avvertimento che vi darò: non devono più verificarsi episodi del genere, oppure mi preoccuperò personalmente di rendere la vostra vita un inferno, sono stato chiaro? Il mio compito è di trasformarvi in marines signorine, e lo porterò a termine quant'è vero che mi chiamo Lance Hartley! Dovete imparare a collaborare perché una volta di fronte al fuoco nemico non ci sarà tempo per queste stronzate e dovrete pararvi il culo a vicenda, oppure morire entrambi. Per tutta la prossima settimana voi due vi occuperete di sostituire il filo spinato dal muro di cinta: farete il lavoro insieme e lo farete bene; non voglio avere altri problemi da voi due".

Detto questo il sergente li congedò e le due reclute si recarono verso il magazzino per iniziare il lavoro. Il sangue di Billy Joe ribolliva ancora dalla rabbia, ma un ordine va rispettato, soprattutto quando è sensato; avrebbe lavorato insieme al bamboccio e sarebbe stato un bravo bambino.

Verso sera Billy Joe tornò a cercare il sergente Hartley. "Signore, volevo scusarmi signore! Non avrei dovuto colpire quel ragazzino, ma volevo farle sapere che non le creerò altri problemi con Lezinsky". Un sorriso apparve sul volto del sergente, che dopo un attimo invitò la recluta fuori per bere qualcosa nel bar vicino alla base. Billy Joe accettò di buon grado, contento di poter passare un po' di tempo con il sergente. Raggiunto in breve tempo il locale, dopo aver preso due boccali di birra i due si sedettero ad un tavolo iniziando a discutere della vita militare.

"Ehi, guarda un po' chi è venuto a ubriacarsi! Il buon vecchio Billy Joe! Come va?" a parlare era stato Christopher Williams, appena entrato con un gruppo di amici nel locale. Il giovane si sedette a fianco di Billy Joe e aggiunse sottovoce: "Ehi amico, ho una dritta per quella scommessa sulla partita di domenica: mi ha chiamato un vecchio amico di Boston, è roba sicura!" Billy Joe annuì soddisfatto iniziando a chiedere maggiori dettagli sulla partita, ricordandosi solo dopo qualche minuto di presentare al ragazzo il sergente Hartley. "Questo è il sergente istruttore Lance Hartley del VII battaglione Freedom Fighters. È un tipo a posto! Sergente, questo è il soldato Christopher Donald Williams; sa, era un giocatore professionista di baseball, stava nei Boston Red Sox! Mai visto un lanciatore del genere, miglior giocatore in campo della stagione: ha trascinato la squadra alle World Series, se non fosse stato per quel brutto infortunio alla spalla avrebbe sicuramente avuto una carriera spettacolare".

Christopher intanto stava invitando tutti i suoi amici a sedersi al tavolo di Billy Joe e del sergente: a quanto pare quella sera avrebbero fatto festa.

Base militare di Bien Hoa, Vietnam, agosto 1965

Il giorno in cui finalmente Billy Joe salì sull'aereo che lo avrebbe portato in Vietnam fu uno dei più eccitanti della sua vita.

Venne assegnato alla base di Bien Hoa, uno degli insediamenti più tranquilli di tutto il dispiegamento delle forze americane.

Chiese immediatamente il trasferimento, voleva il fronte, l'azione, la guerra. I suoi compagni passavano le giornate in puttane e alcool e tutti sapevano che le prostitute erano per la maggior parte spie dei viet cong. Lui voleva fare la differenza.

Finalmente, dopo interminabili giorni di attesa, arrivò il trasferimento. Venne assegnato al VII battaglione Freedom Fighters sotto il sergente Hartley, stanziato presso la base di Moc Hoa, che era impegnato in una missione top secret.

Con un ghigno soddisfatto Billy Joe prese i suoi nuovi ordini e si diresse verso l'eliporto, sapendo perfettamente che finalmente stava per entrare in azione e non avrebbe potuto farlo al comando di uomo migliore!

Regione di Phu Yen, Vietnam, 22 giugno 1966

Il VII battaglione Freedom Fighters si trovava nel bel mezzo dell'Operazione Deckhouse. I soldati stavano uscendo dai margini della foresta vicina a un piccolo villaggio nella regione di Phu Yen; la marcia procedeva stancamente in maniera quasi ininterrotta da tre giorni, tra il fango, la pioggia ed il caldo soffocante. Billy Joe come caposquadra avanzava in testa al gruppo; nella sua squadra c'erano anche quel secchione di Lezinsky e la stella del baseball, Williams. Billy cercava di mostrare la fatica il meno possibile: voleva essere un esempio per gli altri, soprattutto per gli sbarbati appena arrivati. I primi dieci mesi di conflitto, con il loro carico di orrore, disperazione e alienazione avevano scavato un solco dentro di lui. La guerra non era quello che si aspettava: odiava vedere i soldati giacere, drogati o avvinazzati, ai margini delle basi americane evitando il loro dovere. Inoltre non riusciva a capire l'odio che i viet cong dimostravano nei loro confronti: in definitiva gli americani erano venuti lì a liberarli dai comunisti, e loro li ricompensavano sparandogli contro?

Avvicinandosi all'ampia pianura in cui era sito un villaggio interamente circondato da risaie, i soldati avvistarono dei contadini intenti nel loro lavoro. Solo donne, bambini e vecchi. Il capitano Thompson, a capo del battaglione, ordinò l'alt ai militari e intimò a un soldato, scelto come interprete perchè conosceva il vietnamita, di andare a chiedere informazioni sul luogo ad un anziano che era chino a lavorare uno dei campi.

Il marines chiamò a sé il contadino e i due cominciarono a parlare nella odiosa lingua locale, che secondo Billy Joe assomigliava più ai versi di tante piccole scimmie che a una vera e propria lingua.

Billy si chiese per l'ennesima volta che senso avesse fare tante cerimonie, quando con una manciata di compagni poteva radere al suolo il villaggio e trovare qualsiasi cosa in poco tempo. E poi accadde, e fu un attimo.

Il boato fu terribile e Billy Joe improvvisamente si trovò a terra, coperto di fango: cazzo, era un'imboscata! Nel punto in cui prima si trovava lì capitano Thompson ora c'era un cratere fumante in cui giacevano almeno cinque soldati agonizzanti. Quei maledetti viet cong corsero verso le loro luride baracche, estrassero i fucili e iniziarono a sparare sui suoi compagni, colti di sorpresa.

Billy Joe rimase bloccato solo per un secondo: imbracciò immediatamente il suo M-60 e cominciò a sparare urlando verso i viet cong.

In pochi secondi i compagni intorno a Billy vennero falciati come grano maturo, e lui fu costretto a ripiegare, sempre sparando, verso un gruppo di sopravvissuti che si era raccolto intorno al sergente Hartley. La situazione stava peggiorando secondo dopo secondo e Billy vide il sergente chinarsi sull'uomo radio ed urlare la richiesta di supporto aereo. Immediatamente Billy si portò al suo fianco lanciando un paio di granate in direzione dei viet cong che stavano avanzando: quegli sporchi musci gialli non sarebbero riusciti a spazzare via il suo battaglione, a costo di ammazzarli tutti quanti personalmente.

Dopo qualche minuto si cominciò ad avvertire in lontananza il rombo degli elicotteri da guerra, e la speranza cominciò a riaccendersi tra i pochi marines superstiti. Billy Joe salutò il suono familiare degli elicotteri con un urlo di gioia mentre scaricava gli ultimi proiettili che gli erano rimasti contro i viet cong che continuavano ad uscire dalla foresta. Con la coda dell'occhio poteva iniziare a vedere i tre elicotteri americani che sganciavano le bombe al napalm sulla foresta alle sue spalle.

L'aria iniziò a riempirsi delle tremende grida di dolore dei viet cong che morivano carbonizzati. L'ultima cosa che Billy Joe riuscì a sentire fu il fischio di un colpo di mortaio che volava alle sue spalle, sempre più vicino...



SEMPER FIDELIS

Nome: Billy Joe Braxton
Data e luogo di nascita:
14/08/1939, West Dublin, GA
Battaglione di appartenenza:
VII battaglione "Freedom Fighters"
Altezza: 189 cm
Peso: 96 kg
Segni particolari:
Cicatrici suturate su gamba dx,
avambraccio sx e zona lombare
Allergie: N/A
Gruppo sanguigno: B+
Grado: Caporale di lancia

Abilità generiche

Darsela a gambe: 6
Equilibrio psichico: 9
Fisico: 11
*permette di compiere azioni che
richiedono prestanza fisica come
saltare, schivare ostacoli, ecc...*
Furtività: 6
Guidare: 5
Lottare: 12
Pedinare: 2
Riparazione elettrica: 6
Riparazione meccanica: 6
Salute fisica: 12
Sanità mentale: 8
Uso armi bianche: 7
Uso armi da fuoco: 14

Stamina ○ ○ ○ ○
 (0) (-1) (-2) (-8)

*Home Rule RBB: indica la quantità di
energie di cui i personaggi dispongono e i
malus causati dall'aumentare della
stanchezza e della mancanza di riposo.*

Competenze specifiche

(massimo 4 gradi)

Abilità Accademiche

Lingua (americano): ○○

Legge: ○○

Abilità Tecniche

Raccogliere prove: ○○

*permette di esaminare i luoghi in cui si
svolgono indagini al fine di scoprire,
ricavare e raccogliere importanti indizi*

Vita all'aperto: ○○○

*permette di svolgere azioni all'aria
aperta come orientarsi, seguire tracce,...*

Abilità Interpersonali

Conscenze Vietnam: ○

conoscenza dei "bassifondi" vietnamiti.

Giudicare: ○

*permette di percepire e valutare le
motivazioni altrui.*

Interrogare: ○○

Intimidire: ○○

Parlare alla Polizia: ○

*consiste nella capacità di parlare il gergo
degli agenti di polizia.*

Reputazione: ○○

*è la capacità di sfruttare la propria
classe sociale o quanto si è noti.*



Caratteristiche psicofisiche

Sanità: 8

*Stabilità mentale «a lungo termine»:
rappresenta quanto il mondo ha ancora
senso per l'individuo.*

Equilibrio: 9

Resistenza a traumi mentali

Salute Fisica: 12

Resistenza a traumi fisici: ferite, tossine,...

Professione: Militare

Pulsione: sete di vendetta

*Rappresenta ciò che spinge l'individuo ad
andare avanti anche nei momenti più
tremendi.*

Baluardi della sanità:

- nazionalismo
- l'azione (forza fisica)
risolve qualunque problema

*Rappresentano per l'individuo una verità
fondamentale nella quale credere e
confidare.*

Capacità speciali

Accesso a base militare:

ogni marine in servizio può
utilizzare una qualunque abilità
interpersonale per ottenere
l'accesso ad una base appartenente
alle forze armate della propria
nazione, con la sola eccezione
delle installazioni top-secret.

Equipaggiamento

Mitragliatore M60 (+2 danno)

Machete (+1 danno)

Coltello militare (+0 danno)

Caricatori (1 bandoliera)

Divisa mimetica completa

Kit di sopravvivenza
(borraccia + razioni per 3
giorni)

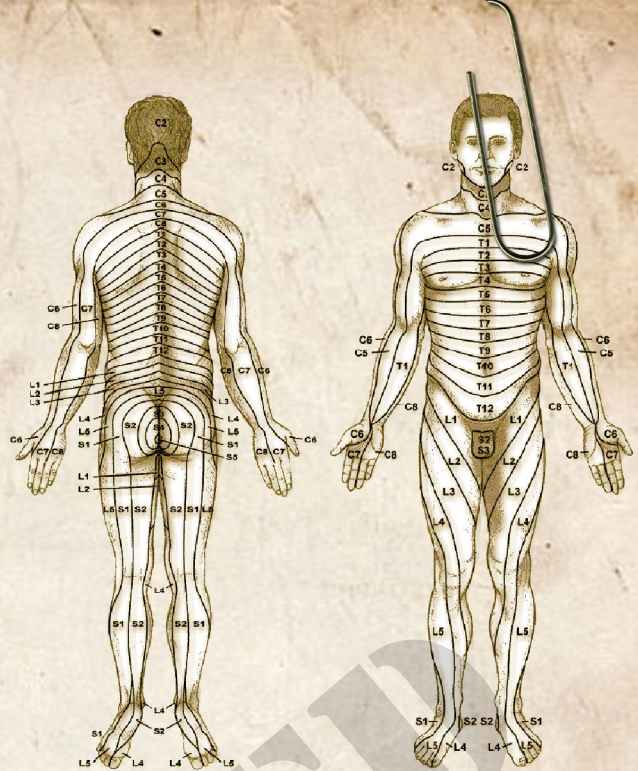
Zaino

Pacchetto di sigarette

Vecchio distintivo

Orologio

30 dollari



NOTE MEDICHE: n/a

NOTE DI GIOCO

Abilità investigative

Il successo in queste abilità è automatico se:

- c'è effettivamente un indizio da trovare
- l'Investigatore dichiara di usare l'abilità;
- l'Investigatore dedica un tempo sufficiente all'attività.

I punti a disposizione in ogni abilità possono essere spesi, su richiesta dell'investigatore, per ottenere successi straordinari (massimo 2 punti per volta).

L'abilità può poi essere usata per ottenere successi standard anche se tutti i punti sono stati spesi per ottenere successi straordinari.

Abilità generiche

Il successo in queste abilità richiede un tiro di dado. Prima del tiro l'Investigatore decide quanti punti dell'abilità spendere. Questi punti verranno sommati al tiro di dado. Per avere successo il totale deve eguagliare o superare una classe di difficoltà (mediamente 4).

Equilibrio psichico

è la resistenza dell'Investigatore ai traumi mentali. Funziona come un'abilità generica. In caso di fallimento l'investigatore perde un ammontare di punti di Equilibrio psichico (comparato al trauma mentale subito), oltre ai punti eventualmente spesi sommandoli al tiro di dado.

Combattimento

Il combattimento è basato sulle abilità generiche Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare. L'iniziativa spetta a chi attacca o, in subordine, a chi a inizio combattimento ha più punti dell'abilità che sta usando. La difficoltà base per colpire un bersaglio è 3 (o 4 se si hanno 8 o più punti nell'abilità generica fisico). Possono essere applicati bonus o malus legati alla situazione del combattimento.

Il danno inflitto è pari al dado utilizzato per colpire, modificato a seconda del tipo di arma utilizzato e delle protezioni di chi è colpito.

CHRISTOPHER
DONALD
WILLIAMS





Aspen, Colorado, dicembre 1950



Anche quell'anno il Natale nella lussuosa villa della famiglia Williams era una festa grandiosa. I bambini erano intenti a giocare con i regali ricevuti; gli adulti bevevano e fumavano davanti al camino. Il piccolo Chris, che aveva compiuto da poco dieci anni, si era invece distaccato dal gruppo, dirigendosi verso la radio: la sintonizzò su un canale che trasmetteva il nuovo genere musicale noto come rock 'n roll.¹

Chris cominciò a ballare e cantare imitando la voce che sentiva provenire dalla radio, attirando l'attenzione di tutti i presenti. "Hey Carol, vieni a vedere cosa sta facendo tuo figlio, è troppo forte!" disse lo zio di Chris, alzando la voce per farsi sentire al di sopra delle forti risate che la performance del piccolo stava suscitando. "Si Artie, fa sempre così", rispose la donna al fratello; avvicinandosi al capannello di gente che si era formato, disse al figlio: "Piccolo mio, non esagerare. Su, vai a giocare con gli altri bambini". "Ma no, Carol, lascialo fare, è uno spasso!".

Green Oaks High school, marzo 1955

"Ah, alla buon'ora! Il signorino Williams ci degna della sua presenza... e con solo quaranta minuti di ritardo, quale onore!" disse il coach Taylor; la squadra di Chris era già al secondo inning della partita di allenamento. "Beh, in confronto a ieri, sono in anticipo di cinque minuti", rispose Chris beffardo.

Chris scese in campo, mostrando ancora una volta di essere una spanna sopra gli altri e l'amichevole si concluse con una vittoria.

Il Coach non poté fare a meno di sorridere fra sé di fronte ad un talento e ad una personalità tanto sfacciati.

Massachusetts College, novembre 1960

Dall'edificio 71 del Campus del Massachusetts College, sede della confraternita Sigma Kappa Tau, provenivano musica ad altissimo volume e le voci dei tantissimi ragazzi che partecipavano alla festa organizzata per l'ingresso dei nuovi confratelli. Christopher, come al solito, teneva banco in mezzo al salone sparando battute a raffica e ballando in compagnia di tre belle ragazze. A un tratto senti qualcuno che gli batteva sulla spalla: "Ehi Chris, la biblioteca me la ricordavo molto più silenziosa e con meno birra".

"Oh cazzo, David!" disse Chris ad alta voce e sfoderando un grande sorriso. "Ma non dovevamo trovarci domani per studiare in biblioteca?" aggiunse il ragazzo.

"Veramente l'esame di storia contemporanea è domani! Quindi dovevamo trovarci per forza stasera! Anzi, io ti ho aspettato per un'ora intera in biblioteca!"

Chris, sinceramente dispiaciuto per l'amico, si scusò per averlo fatto aspettare inutilmente: non sapeva perché ma quel ragazzo un po' secchione gli piaceva, gli era simpatico. Immediatamente mise un braccio intorno alle spalle di David e gli porse la birra che aveva in mano, raccontandogli vicende che riguardavano le imprese dei partecipanti alla festa. Approfittò del momento per presentare il gruppo degli anziani della confraternita a Dave, che in quel momento si sentiva decisamente un pesce fuor d'acqua in quell'ambiente: Chris sperava di farlo sciogliere un po' prendendolo per tutta la serata sotto la propria ala protettiva.

Boston, marzo 1961

"Pronto?"

"Ciao papà sono Chris! Vi telefono per darvi una notizia sensazionale".

"Sentiamo: sei finalmente riuscito a dare un esame?" rispose l'uomo dall'altro capo del telefono, con voce seria.

"Ehm... no. Molto meglio! Mi hanno preso nei Boston Red Sox!" rispose Chris.

1 Alan Freed, disk jockey bianco di Cleveland, trasmetteva dalla stazione radio Moondog rock 'n roll Party.

Dall'altro capo del telefono non giunsero commenti.

"Papà? Ci sei?"

Il tono di voce dell'uomo si fece gelido e distaccato: "Quindi, dopo tutti i soldi spesi per cercare di darti un futuro, hai fatto questa scelta?"

Christopher in quel momento realizzò le conseguenze di ciò che aveva fatto. I legami con il padre, che da sempre erano stati difficili, rischiavano di deteriorarsi. Il ragazzo era da solo di fronte alle proprie scelte.

"Allora ti farò vedere io di cosa sono capace! Per una volta nella mia vita ho preso una decisione da solo!"

"Sì, e quanto durerà? Tre o quattro mesi? Come tutto ciò che hai iniziato e mai portato a termine?" replicò il padre.

Chris, con un ghigno: "Leggerai di me sulla prima pagina del Boston Globe".

Effettivamente quell'anno si parlò più di una volta sui giornali sportivi delle straordinarie performances sul diamante che vedevano Christopher Williams protagonista.

Più aumentava la notorietà del ragazzo, più i giornalisti s'interessavano alla sua sfrenata vita notturna. Christopher era all'apice della felicità: l'attività che conduceva gli regalava soddisfazione, un'immensa fama e un sacco di soldi da spendere durante le nottate trascorse nei night club, dalle quali non tornava mai a casa da solo.

La sua prima stagione da professionista si concluse in maniera gloriosa, e la squadra arrivò ad un soffio dalle World Series, risultato a lungo cercato.

Boston, settembre 1962

Terzo incontro della stagione 1962/1963, Boston Red Sox contro New York Yankees.

"È incredibile radioascoltatori! Non riusciamo a credere ai nostri occhi! Christopher Williams, l'astro nascente dei Boston Red Sox, è a terra e sta urlando dal dolore mentre si contorce e si tiene la spalla sinistra!"

Condotta d'urgenza al Massachusetts General Hospital Chris ricevette una diagnosi molto grave. I medici furono categorici: la carriera da professionista di Christopher Williams era finita. Chris fu costretto al ritorno presso la casa dei genitori, dove il padre continuò ad attaccarlo e a evidenziare il suo fallimento. Fu uno dei periodi peggiori della sua vita.

Quando la fine della riabilitazione si stava ormai avvicinando il padre convocò Chris nello studio. Dopo mesi di silenzio il ragazzo non sapeva bene cosa aspettarsi.

"Visto quanto sei bravo a fare le tue scelte e i brillanti risultati conseguiti ti pongo di fronte a una decisione: da domani la pacchia è finita! O ti arruoli nel corpo dei marines o non vedrai più il becco di un quattrino. Voglio proprio vedere se sarai in grado di fare il soldato, nel Corpo bisogna seguire le regole! Scommetto che non durerai tre giorni!"

Base militare di Arlington, giugno 1965

Christopher, costretto all'addestramento militare presso la base di Arlington in North Carolina dal ricatto del padre, si era dovuto rassegnare ad affrontare la dura vita della caserma: un vero shock! Le amicizie che Chris riuscì a stringere nei periodi di calma fra un logorante esercizio e l'altro non bastavano a rendere più sopportabile la vita al campo.

Il ragazzo si ritrovava sempre a essere talmente stanco da non desiderare altro che trascinarsi attraverso la camerata e rovinare sulla propria branda, dopo l'ennesima corsa in mezzo al fango. Una sera si stava già per addormentare quando delle voci lo destarono di soprassalto: "Hey, culo bianco! La mia branda è ancora disfatta, e ti ho già ordinato tre volte di rifarmela!"

Chris rispose: "Hey amico, non vedi che sono appena rientrato? Sono stanco morto! Dopo andiamo giù in mensa e ti offro una birra!" Alzò lo sguardo e vide che attorno a lui incombevano minacciose tre reclute di colore. Già da qualche giorno lo avevano preso di mira, e lui aveva cercato di risolvere la questione con il suo solito modo di fare, offrendogli da bere e tentando di ingraziarseli.

"Non hai capito: RIFAMMI IL LETTO! E' UN ORDINE!" disse uno dei tre afferrando il ragazzo e sbattendolo contro il muro.

"Adesso piantatela! In tre contro uno non mi pare molto da uomini, perché non ve la prendete con uno della vostra taglia?" Il ragazzo, di nome Billy Joe Braxton, si avvicinò con in mano una spranga di ferro, i muscoli del collo tesi, pronto a colpire. Bastò ai tre ragazzi di colore un solo sguardo al viso di Billy Joe, sfigurato dall'ira, per capire che la soluzione migliore era lasciare perdere e allontanarsi. Chris si alzò di scatto, avvicinandosi a Billy Joe, e cingendogli la spalla con un braccio disse: "Sì, scappate, scappate! E non fate più arrabbiare il mio amico, qui, o sarà peggio per voi!" Poi, rivolto a Billy Joe: "Grazie amico, ti devo una

birra! Tre contro uno non era carino!" Era contento di avere qualcuno dalla sua parte, soprattutto se si trattava di un bestione come Billy. "Non ti preoccupare, a quelli ci penso io! Quella feccia non si deve permettere di avvicinarsi a noi! E poi tu non sei Christopher Williams, l'ex lanciatore dei Boston Red Sox? Cazzo, che stagione che hai fatto!"

Base militare di Arlington, luglio 1965

Dopo ben cinque mesi di addestramento le libere uscite erano ormai l'unica cosa che rallegrava la giornata di Chris. Dopo essersi impomatato i capelli con il gel, Christopher uscì dalla caserma insieme al suo gruppo di amici.

"Ragazzi, ci vediamo fra poco al bar!" disse, andando a cercare Charlie Valente. Si trattava di un soldato che era solito rifornire alcune reclute di sostanze stupefacenti.

"Hai la mia roba, Valente?" chiese Chris con voce nervosa, mentre gli occhi tradivano l'ansia di mettere le mani sulla sua abituale dose. Per sostentarsi, e per lenire il dolore alla spalla, Chris era stato costretto a passare dalle droghe più leggere alle anfetamine. "E vedi di non darmi robaccia come l'ultima volta!".

Aveva iniziato a prendere pasticche, regolarmente prescritte, per i dolori alla spalla ed aveva poi aumentato progressivamente la dose per lenire tutti i suoi dolori. Impasticcarsi era una rapida soluzione per estraniare sé stessi da tutti gli orrori da cui era circondato quotidianamente. Inoltre, se l'era chiesto spesso negli ultimi mesi, cos'aveva da perdere?

Christopher, alterato dallo stupefacente, si affrettò a recarsi al bar, dove raggiunse il gruppo di amici, pronto a scatenarsi e a fare baldoria per tutta la notte.

Dopo qualche minuto notò Billy Joe con un suo amico seduti a un tavolo.

"Ehi, guarda un po' chi è venuto a ubriacarsi! Il buon vecchio Billy Joe! Come va?" esclamò Christopher, mentre si sedeva a fianco dell'amico, aggiungendo poi sottovoce: "Ehi amico, ho una dritta per quella scommessa sulla partita di domenica: mi ha chiamato un vecchio amico di Boston, è roba sicura!". Billy Joe annuì soddisfatto iniziando a chiedere maggiori dettagli sulla partita, ricordandosi solo dopo qualche minuto di presentare al ragazzo l'uomo che gli sedeva accanto: "Questo è il sergente istruttore Lance Hartley del VII battaglione Freedom Fighters. È un tipo a posto!" Alla vista del superiore, Chris scattò meccanicamente in un saluto. "Sergente" continuò Billy Joe "questo è il soldato Christopher Donald Williams; sa, era un giocatore professionista di baseball, stava nei Boston Red Sox! Mai visto un lanciatore del genere, miglior giocatore in campo della stagione: ha trascinato la squadra alle World Series, se non fosse stato per quel brutto infortunio alla spalla avrebbe sicuramente avuto una carriera spettacolare".

Chris aveva già sentito parlare del sergente Hartley, e si trovava d'accordo con Billy Joe: era pur sempre un fottuto sergente, ma girava voce che ci tenesse davvero alla vita dei suoi ragazzi e che li ascoltasse sul serio. Magari il padre di Chris fosse stato così presente! Chris, a cui mancavano molto le grandi feste dell'università, dopo essersi presentato al sergente chiamò al tavolo tutti i suoi amici; sapeva benissimo che le altre reclute trovavano poco interessante e noioso Billy Joe, ma a lui non importava: più si è e più ci si diverte!

Base militare di May Loo, Vietnam, agosto 1965

Christopher passò con passo trascinato tra le lamiere dell'accampamento di May Loo, osservando stordito i soldati correre da una baracca all'altra. Abbattuto, si guardò intorno in preda allo shock mentre considerava come l'accampamento fosse molto vicino alla linea nemica. Intorno a lui i segni della guerra si manifestavano in modo terribile sulle oscene mutilazioni, sulle rivoltanti cicatrici e sui volti devastati dall'orrore dei giovani marines. Chris sentì le gambe che tremavano: era veramente solo. Non ce la faceva più e infilò la mano nella tasca dei pantaloni, dove trovò conforto nelle piccole pastiglie rosa comprate prima di partire. Buttò giù le compresse avidamente mentre si gettava a sedere dietro alle latrine del campo. Il dolore alla spalla cominciò ad alleviarsi; i contorni delle cose cominciarono a farsi sfocati, innaturali e bizzarri. La fatica sparì in pochi secondi, insieme ai particolari orrendi, ai suoni spaventosi e abnormi, e all'alone di inumanità che si levava come nebbia dall'accampamento dell'esercito. Il ragazzo si alzò in piedi, e ricordò il motivo per cui era giunto fin lì: doveva prendere servizio presso il VII battaglione Freedom Fighters, che sarebbe stato di stanza alla base di Moc Hoa, e per farlo doveva recarsi al centro reclute sito nel cuore dell'accampamento. Inspirò profondamente, tentando di recuperare un'aria rispettabile, ma dopo qualche secondo decise che non gliene importava più di tanto e si diresse con passo sicuro verso la porta della baracca. Sulla soglia comparve un volto conosciuto. Per un attimo Chris sospettò che si trattasse di un'allucinazione causata dalla droga: eppure di fronte a lui stava proprio David Lezinsky!

"Cazzo, guarda un po' chi c'è qui! Allora anche i secchioni sanno come si imbraccia un fucile! Vieni qui, amico mio!" fece allegramente Chris. David si voltò verso Christopher, e appena lo vide esclamò, con il volto illuminato dalla gioia: "Chris! Non avrei mai pensato di trovarti qui!". Si avvicinò per stringere la mano dell'amico, ma Chris gli saltò direttamente al collo, facendolo quasi cadere, dopodiché entrambi cominciarono a pensare a quante ne avevano passate insieme. Mentre i due chiacchieravano, un'ombra cominciò di nuovo a coprire l'animo di Christopher; in un momento, come una frana, gli crollò addosso la consapevolezza di tutto ciò che possedeva negli Stati Uniti: amici, donne, soldi, talento e ogni cosa che un uomo potesse desiderare, ma aveva sprecato tutto a causa della sua natura. Fu come aprire una diga: dentro di sé Chris si sentì invaso dal dolore e dall'amarezza e per un attimo si lasciò andare con l'amico per poi recuperare subito il suo solito sorriso.

Parlarono a lungo davanti ad una birra; David diede una grandiosa notizia a Chris: finalmente si era fidanzato con una ragazza di nome Leah di cui era innamorato perdutamente. Chris invece lasciò senza parole l'amico raccontandogli di come la sua carriera nella Major League fosse stata inaspettatamente stroncata da un brutto infortunio alla spalla. Il secchione invece aveva avuto una brillante carriera nel giornalismo e si trovava lì per un reportage sulla guerra. Chris ci avrebbe scommesso, con quel suo fare puntiglioso, che altro poteva diventare se non il giornalista? Era bello ritrovare un vecchio amico dopo tanto tempo.

Regione di Phu Yen, Vietnam, 22 giugno 1966

Il VII battaglione Freedom Fighters stava prendendo parte a un'operazione chiamata Deckhouse: Chris sapeva solo che si trattava di pattugliare la zona intorno a un piccolo villaggio. Il ragazzo era rallegrato dalla presenza nella propria squadra del suo amico David e di quel bestione di Billy Joe, che poteva sempre essere utile. Al comando della sezione c'era il sergente Hartley. La marcia procedeva stancamente in maniera quasi ininterrotta da tre giorni, tra il fango, la pioggia e il caldo soffocante. Christopher ormai non sentiva quasi più la stanchezza devastante che gli aveva solcato il volto e l'anima nei primi dieci mesi di guerra. L'orrore, la disperazione e l'alienazione del Vietnam avevano scavato un solco dentro di lui: il suo unico desiderio era tornare a casa.

Avvicinandosi all'ampia pianura in cui era sito un villaggio interamente circondato da risaie, i soldati avvistarono dei contadini intenti nel loro lavoro. Solo donne, bambini e vecchi. Il capitano Thompson, a capo del battaglione, ordinò l'alt ai militari e intimò a un soldato, scelto come interprete perché conosceva il vietnamita, di andare a chiedere informazioni sul luogo a un anziano che era chino a lavorare uno dei campi. Il marines chiamò a sé il contadino e i due cominciarono a parlare nella odiosa lingua locale, mentre Chris sbuffando si sedeva al bordo del sentiero accendendo una Lucky Strike lasciata a metà il giorno prima. Aveva già visto cose del genere accadere molte volte: il capitano e l'interprete avrebbero maltrattato e picchiato il contadino fino a ottenere le informazioni che gli servivano, mentre i soldati spazientiti si sarebbero sfogati sul resto del villaggio.

E poi accadde, e fu un attimo.

Il boato fu terribile e Chris improvvisamente si trovò a terra, coperto di fango: un'imboscata! Nel punto in cui prima si trovava il capitano Thompson ora, c'era un cratere fumante in cui giacevano almeno cinque soldati agonizzanti. Quei maledetti viet cong corsero verso le loro luride baracche, estrassero i fucili e iniziarono a sparare sui suoi compagni, colti di sorpresa. Christopher impugnò il proprio M-16 e, dopo aver trovato un punto dove ripararsi, cominciò a rispondere al fuoco dei nemici, mentre i capi del battaglione gridavano ordini confusi, che quasi nessuno riusciva a udire. In pochi secondi Chris si accorse che si trattava di un vero e proprio macello. I compagni intorno a Christopher vennero falciati come grano maturo. Lui fu travolto da un terrore indicibile, mentre vedeva i corpi dei giovani intorno a lui orrendamente straziati, e le espressioni di terrore nei loro occhi agonizzanti. Dopo qualche minuto si cominciò ad avvertire in lontananza il rombo degli elicotteri da guerra americani e la speranza cominciò a riaccendersi tra i pochi marines superstiti. Strisciò fino a raggiungere un caricatore abbandonato da un compagno che giaceva orrendamente sfigurato. Infilato il caricatore nel fucile, Chris si affrettò a raggiungere il piccolo nucleo di compagni rimasti che si erano riorganizzati e rispondevano al fuoco difendendo una posizione, mentre con la coda dell'occhio vedeva gli elicotteri americani che sganciavano le bombe al napalm sulla foresta alle sue spalle. Mentre correva, Chris cominciava già a sentire le tremende grida di dolore dei viet cong che morivano carbonizzati. L'ultima cosa che Christopher riuscì a sentire fu il fischio di un colpo di mortaio che volava alle sue spalle, sempre più vicino...



SEMPER FIDELIS

Nome: Christopher Donald Williams
Data e luogo di nascita:
05/05/1941, Boston, MA
Battaglione di appartenenza:
VII battaglione "Freedom Fighters"
Altezza: 179 cm
Peso: 75 kg
Segni particolari: N/A
Allergie: penicillina
Gruppo sanguigno: A
Grado: Soldato di Prima Classe

Abilità generiche

Celare: 5

permette di occultare oggetti o scoprire oggetti che siano intenzionalmente occultati.

Darsela a gambe: 8

Equilibrio psichico: 7

Fisico: 14

permette di compiere azioni che richiedono prestanza fisica come saltare, schivare ostacoli, ecc...

Fiutare guai: 6

Furtività: 10

Guidare: 2

Lottare: 4

Salute fisica: 11

Sanità mentale: 10

Uso armi bianche: 2

Uso armi da fuoco: 8

Uso esplosivi: 4

Stamina

○ ○ ○ ○
(0) (-1) (-2) (-8)

Home Rule RBB: indica la quantità di energie di cui i personaggi dispongono e i malus causati dall'aumentare della stanchezza e della mancanza di riposo.

Competenze specifiche

(massimo 4 gradi)

Abilità Accademiche

Lingua (americano): ○○○○

Abilità Tecniche

Farmacologia: ○○

conoscenze base, non sufficiente per sintetizzare composti

Vita all'aperto: ○○○

permette di svolgere azioni all'aria aperta come orientarsi, seguire tracce,...

Abilità Interpersonali

Adulare: ○○

Conoscenze Vietnam: ○○

Contrattare: ○

Raccogliere Voci: ○○

Rassicurare: ○○

Reputazione: ○○○○

è la capacità di sfruttare la propria classe sociale o quanto si è noti.

Caratteristiche psicofisiche

Sanità: 10

Stabilità mentale «a lungo termine»:
rappresenta quanto il mondo ha ancora
senso per l'individuo.

Equilibrio: 7

Resistenza a traumi mentali

Salute Fisica: 11

Resistenza a traumi fisici: ferite, tossine,...

Professione: Militare

Pulsione: iella nera (tornare a
casa)

Rappresenta ciò che spinge l'individuo ad
andare avanti anche nei momenti più
tremendi.

Baluardi della sanità:

- Epicureismo
- Droga
- La fama

Rappresentano per l'individuo una verità
fondamentale nella quale credere e
confidare.

Capacità speciali

Accesso a base militare:

ogni marine in servizio può
utilizzare una qualunque abilità
interpersonale per ottenere
l'accesso ad una base
appartenente alle forze armate
della propria nazione, con la
sola eccezione delle
installazioni top-secret.

Equipaggiamento

Fucile M16 (+1 danno)

Coltello militare (+0 danno)

3 Caricatori

Divisa mimetica completa

Kit di sopravvivenza (borraccia
+ razioni per 3 giorni)

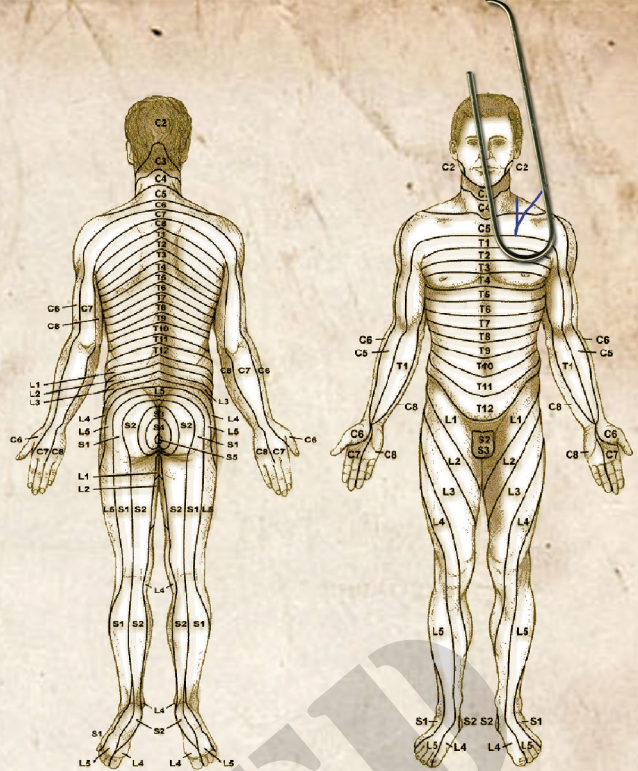
Zaino

Specchietto e pettine

Palla da baseball

Orologio

30 dollari



NOTE MEDICHE: C4 frattura clavicola sx

NOTE DI GIOCO

Abilità investigative

Il successo in queste abilità è automatico se:

- c'è effettivamente un indizio da trovare
- l'Investigatore dichiara di usare l'abilità;
- l'Investigatore dedica un tempo sufficiente all'attività.

I punti a disposizione in ogni abilità possono essere
spesi, su richiesta dell'investigatore, per ottenere
successi straordinari (massimo 2 punti per volta).

L'abilità può poi essere usata per ottenere successi
standard anche se tutti i punti sono stati spesi per
ottenere successi straordinari.

Abilità generiche

Il successo in queste abilità richiede un tiro di dado.
Prima del tiro l'Investigatore decide quanti punti
dell'abilità spendere. Questi punti verranno sommati
al tiro di dado. Per avere successo il totale deve
egguagliare o superare una classe di difficoltà
(mediamente 4).

Equilibrio psichico

è la resistenza dell'Investigatore ai traumi mentali.
Funziona come un'abilità generica. In caso di
fallimento l'investigatore perde un ammontare di
punti di Equilibrio psichico (comparato al trauma
mentale subito), oltre ai punti eventualmente spesi
sommandoli al tiro di dado.

Combattimento

Il combattimento è basato sulle abilità generiche Uso
Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare.
L'iniziativa spetta a chi attacca o, in subordine, a chi
a inizio combattimento ha più punti dell'abilità che
sta usando. La difficoltà base per colpire un bersaglio
è 3 (o 4 se si hanno 8 o più punti nell'abilità generica
fisico). Possono essere applicati bonus o malus legati
alla situazione del combattimento.

Il danno inflitto è pari al dado utilizzato per colpire,
modificato a seconda del tipo di arma utilizzato e
delle protezioni di chi è colpito.

DAVID
MEISHEL
LEDINSKY





Boston, aprile 1952



David era molto imbarazzato durante il Bar Mitzvah di suo cugino svoltosi nella grande sala del Ritz Hotel. Nonno Meishel, patriarca della famiglia Lezinsky, tediò i commensali con una filippica sull'importanza delle proprie origini e sulla purezza del retaggio ebraico, per poi passare ad alcuni piccoli aneddoti riguardanti la famiglia del nuovo membro della comunità, generalmente inerenti a qualcosa di particolarmente ironico accaduto in tenera età. David osservava tutto dal suo piccolo anfratto mentre i coetanei ballavano e giocavano tra di loro; si sentiva un pesce fuor d'acqua, non amava molto le feste di quel tipo e, in verità, non aspettava altro che arrivasse l'ultimo ballo per potersela svignare a gambe levate.

Boston, maggio 1957

L'odore dell'inchiostro fresco aveva sempre attratto David, sino a portarlo ad appassionarsi a tutti i processi meccanici e alla natura stessa dei macchinari utilizzati dalla tipografia del padre. Mentre lavorava, quest'ultimo gli rivolse la parola: "Hai già pensato a quale sarà il tuo futuro? Cosa farai dopo il diploma?"

"Pensavo di iscrivermi alla facoltà di giornalismo" rispose David.

"Eh lo immaginavo, del resto passi più tempo qui ed in biblioteca che nella tua stessa casa!" lo apostrofò il padre.

"È vero. Spero proprio di riuscire ad accedere al corso di Storia Politica dell'800, tenuto da Donald Roberts. Dicono che lui sia estremamente arrogante e polemico, ma che effettivamente il suo punto di vista..." La grassa e rapida risata del padre interruppe bruscamente il monologo del ragazzo, riportandolo alla realtà. Come al solito David si era perso nel vortice dei suoi pensieri. Il confronto con il mondo reale lo abbatté leggermente, ma ormai vi era abituato.

"Suvvia David. Stai correndo un po' troppo con la fantasia. Ora pensa a diplomarti e ad aggiustare questo rullo. Passami quella chiave inglese..."

Dopo aver aiutato il padre, il ragazzo tornò in camera sua e si dedicò all'altra sua grande passione: la musica. David infatti era un fan sfegatato di Jerry Lee Lewis, un giovane cantante della Louisiana che quell'anno stava spopolando in radio col suo singolo, "Great balls of fire". Fece partire il 45 giri e si sdraiò sul letto ascoltando la sua canzone preferita.

Massachusetts College, novembre 1960

"Ecco. Perfetto". Di fronte allo specchio dell'armadio David fissava la sua immagine riflessa preparandosi per una delle sue rare uscite. Il suo amico Christopher Donald Williams gli aveva chiesto di aiutarlo nello studio quella sera: i due dovevano incontrarsi nella biblioteca del campus.

"Ma che succede? Vai a dormire vestito?" gli chiese il suo compagno di stanza in tono ironico. David rispose con un ghigno: "No! Veramente esco con Christopher Williams! Sai, il riccone? I suoi hanno un'enorme villa ad Aspen... e magari verranno anche le sue amiche!". Si avviò in biblioteca, ripassando mentalmente il programma di studio. Dopo un'ora passata ad aspettare inutilmente Chris, uno sconcolato Dave si decise a fare ritorno al proprio dormitorio.

Dall'edificio 71 del Campus proveniva musica ad altissimo volume e le voci di tantissimi ragazzi. David scommise che Christopher doveva trovarsi là: dove altro poteva essere se non alla festa più grande del Campus? In effetti lo trovò lì; si avvicinò lentamente all'amico e battendogli sulla spalla disse: "Ehi Chris, la biblioteca me la ricordavo molto più silenziosa e con meno birra".

"Oh cazzo David!" fece alta voce Chris ad sfoderando un grande sorriso. "Ma non dovevamo trovarci domani per studiare in biblioteca?"

"Veramente l'esame di Storia contemporanea è domani! Quindi per forza dovevamo trovarci stasera! Anzi, io ti ho aspettato per un'ora in biblioteca!"

A David parve che Chris fosse sinceramente dispiaciuto per l'accaduto mentre si scusava per averlo fatto aspettare inutilmente. Immediatamente l'atleta mise un braccio intorno alle spalle dell'amico e gli porse la birra che aveva in mano, cominciando a raccontargli le imprese dei partecipanti alla festa.

David non riuscì proprio a serbare rancore per l'accaduto. Chris approfittò del momento per presentargli tutti gli invitati. Nonostante le effusioni delle ragazze e il calore dei presenti, David non riusciva a lasciarsi andare più di tanto, sentendosi un pesce fuor d'acqua; tuttavia fu comunque felice di essere accettato. Rimase alla festa per tutta la serata, tempo che impiegò per conoscere gli amici di Chris.

Boston, marzo 1962

Durante la laurea al Massachusetts College, la passione per il giornalismo portò David alla redazione del Boston Globe per uno stage. S'immerse anima e corpo nel lavoro ottenendo ottimi risultati. Poco tempo dopo conobbe anche una ragazza, un'amica di sua sorella di nome Leah. Sin dal primo momento David provò molto imbarazzo e fece fatica a rivolgerle la parola; ma dopo pochi minuti il ghiaccio si sciolse e i due scoprirono di avere molto in comune, dalle letture alla passione per lo studio. Così continuarono a frequentarsi. Dave ultimamente non era più riuscito a incontrare Christopher, sempre in trasferta con i Boston Red Sox, uno tra i pochi dei suoi compagni universitari che avrebbe rivisto volentieri.

Tuttavia, dopo essersi laureato ed essere stato definitivamente assunto, il giovane entrò in rotta con il direttore che gli impedì di pubblicare uno scoop su uno scandalo edilizio che vedeva coinvolte alcune alte sfere del Comune.

Il rifiuto della redazione, dettato unicamente da interessi politici ed economici, non lo scoraggiò, anzi lo spinse ad indagare con ancora più attenzione su tutte le storie scomode, con articoli che attirarono le attenzioni di un altro giornale, il Boston Herald, molto interessato a questo tipo d'inchieste d'assalto. La testata propose a David di arruolarsi nei marines per recarsi a effettuare un reportage in Vietnam. Un po' titubante, ma molto stimolato dall'idea, David accettò il nuovo incarico pensando alla possibilità di riportare in presa diretta tutti gli eventi osservati, senza vincoli di alcun genere: un'opportunità accattivante per uno come lui.

Base militare di Arlington, maggio 1965

Il periodo d'inserimento all'interno del campo base di Arlington non fu dei migliori per David. La sua corporatura gracile e i suoi occhiali spessi erano oggetto di scherno e battute da parte dei commilitoni. Inoltre i suoi modi di fare non lo aiutavano a legare con gli altri: aveva sempre in mano taccuino e macchina fotografica, prendeva tutto sul serio ed era sempre il primo nei test teorici. Nelle discussioni non era disposto a cedere terreno finché non avesse convinto l'interlocutore delle sue tesi. Del resto non era lì per farsi degli amici: nell'anno che avrebbe dovuto passare tra i marines, David sperava di riuscire a finire il suo reportage, per poi tornare a casa e magari vincere il Premio Pulitzer!

L'unica sua consolazione era la possibilità di ascoltare il suo idolo, Jerry Lee Lewis, di cui si era portato tutti i dischi, attraverso un piccolo giradischi che aveva messo nel proprio dormitorio. Un giorno David era assorto nei suoi pensieri mentre attendeva che il sergente istruttore Lance Hartley lo interpellasse, dopo una lunga attesa al di fuori del suo ufficio. David lo aveva conosciuto qualche tempo prima: gli sembrava un ottimo ufficiale, una persona intelligente che sapeva capire le motivazioni delle sue truppe e non limitarsi a urlare loro in faccia come altri ufficiali stupidi e semianalfabeti. D'altronde l'esercito funziona proprio così: si è obbligati a seguire gli ordini. Il sergente fece accomodare il soldato nell'ufficio cominciando subito a parlare:

"Ho notato che hai ottime doti di analisi, Lezinsky. Durante i test di strategia, il tuo studio dei dettagli è risultato notevole e molto accurato". Lance Hartley continuò il discorso, leggendo il foglio che aveva in mano. "Addirittura il sergente McCannon sottolinea come tu sia stato l'unico ad accorgersi della via alternativa per l'accerchiamento del nemico. Mi complimento con te, ragazzo!" aggiunse il sergente.

"Beh grazie sign...ore" La pacca sulla spalla ricevuta fece barcollare la giovane recluta, che continuò compiaciuta: "Sa, sono sempre stato una persona molto curiosa. Anche mio nonno lo diceva sempre. La mia sete di conoscenza è stata ampiamente soddisfatta grazie anche al lavoro della mia famiglia, nella produzione di giornali. E' stato grazie a questa esperienza che ho deciso di intraprendere la carriera giornalistica. Non ho grandissime aspirazioni: voglio soltanto riportare la realtà dei fatti, l'evento per quello che è senza fronzoli di alcun tipo..." Il ragazzo proseguì per altri cinque minuti nel suo monologo poi fu interrotto dal sergente: "Bene bene, sono convinto che le tue capacità ci saranno molto utili, Lezinsky. Ora scusami, ma ho un rapporto da stilare", tagliò corto Hartley, congedando il soldato.

Base militare di Arlington, luglio 1965

L'aria all'interno dell'ufficio era intrisa di sudore, quasi irrespirabile se unita al caldo soffocante proveniente dalle finestre leggermente socchiuse nell'ufficio del sergente Hartley. David e il soldato Billy Joe Braxton sedevano alla scrivania del sergente, dove non sarebbero finiti se solo quest'ultimo non fosse stato un troglodita nemmeno in grado di scrivere il suo nome. E adesso David, per aver deriso e insultato pubblicamente Braxton per gli scarsi risultati ottenuti durante la prova teorica, aveva guadagnato un occhio nero e una mozione disciplinare.

"Non è colpa mia se hai una mente inferiore rispetto alla media, ma soprattutto rispetto alla mia, mio caro *redneck*..." pensava Dave mentre guardava di sottocchi Braxton. Il sergente Hartley da dietro la scrivania fissava i due soldati, visibilmente arrabbiato. "Ora, soldati, questo sarà il primo e l'ultimo avvertimento che vi darò: non devono più verificarsi episodi del genere, oppure mi preoccuperò personalmente di rendere la vostra vita un inferno, sono stato chiaro?". David, pur sicuro di aver agito correttamente, come faceva sempre, si preoccupò di rassicurare il sergente che non sarebbe mai più capitato un evento simile.

"Il mio compito è quello di trasformarvi in marines signorine, e lo porterò a termine quant'è vero che mi chiamo Lance Hartley. Dovete imparare a collaborare perché una volta di fronte al fuoco nemico non ci sarà tempo per queste stronzate e dovrete pararvi il culo a vicenda, oppure morire entrambi. Per tutta la prossima settimana voi due vi occuperete di sostituire il filo spinato dal muro di cinta: farete il lavoro insieme e lo farete bene; non voglio avere altri problemi da voi due".

Detto questo il sergente li congedò e le due reclute si recarono verso il magazzino per iniziare il lavoro. Uscendo da quell'ufficio David cominciò a riflettere su quanto accaduto. Era umiliante per lui collaborare con quel cavernicolo, ma del resto erano questi gli ordini che aveva ricevuto. Pertanto nelle settimane successive la paura di dover tornare a casa e di fallire nel progetto giornalistico, e magari anche con due occhi neri stavolta, spinse David a collaborare, seppur di malavoglia, con Braxton. D'altronde David pensava, parafrasando Mae West, che se si doveva scegliere tra due mali, sempre meglio quello minore.

Base militare di May Loo, Vietnam, agosto 1965

David non aveva dormito molto per colpa dell'adrenalina che gli aveva reso le notti un inferno fin dal primo giorno, tanto che qualsiasi cosa lui vedesse o facesse lo rendeva leggermente ansioso e paranoico. Corpi mutilati dalle bombe, soldati feriti, atrocità di ogni genere erano all'ordine del giorno e la paura di essere il prossimo bersaglio era costante. Arrivato alla tenda allestita come redazione provvisoria poté tirare un sospiro di sollievo. L'ufficiale Mc Cannon impartì gli ordini: "Lezinsky, so che sarai stanziato presso il VII battaglione Freedom Fighters, agli ordini del sergente Lance Hartley, che è di stanza alla base di Moc Hoa. Durante la permanenza in Vietnam il tuo compito sarà quello di riportare per filo e per segno quanto verrà fatto dal battaglione. Non voglio le tue solite puttananate pacifiste sui soprusi subiti dai vietnamiti e le tue riflessioni sul comportamento dei marines. Sono soldati, fanno il loro dovere. Ma di certo non te lo devo ricordare, giusto?"

Terminata la riunione una forte rabbia pervase il giovane David; ispirò profondamente, tentando di mantenere la calma. Purtroppo anche sotto le armi gli venivano tarpate le ali da chi aveva deciso di fare il gioco dei potenti e metterlo a tacere, proprio come al Boston Globe. Ma David non si sarebbe fermato di fronte a nulla: avrebbe raccontato i fatti esattamente come gli si presentavano, senza alcun filtro, e non avrebbe scritto una sola parola per giustificare comportamenti violenti o prevaricatori da parte dei soldati. Si diresse presso il centro reclute e una volta arrivato alla baracca la sua attenzione venne attirata da una voce conosciuta.

"Cazzo, guarda un po' chi c'è qui! Allora anche i secchioni sanno come si imbraccia un fucile! Vieni qui amico mio!"

David si voltò e vide il suo vecchio amico Chris Williams; esclamò, con il volto illuminato dalla gioia: "Chris! Non avrei mai pensato di trovarti qui!" e si avvicinò per stringere la mano dell'amico, ma Chris gli saltò direttamente al collo, facendolo quasi cadere, dopodiché entrambi cominciarono a pensare a quante ne avevano passate insieme. Seduti davanti a un boccale, i due amici passarono diverse ore a raccontarsi le loro rispettive vicende dopo l'università. David diede una grandiosa notizia a Chris: finalmente si era fidanzato con una ragazza di nome Leah di cui era innamorato perdutamente. Chris invece lasciò senza parole l'amico raccontandogli di come la sua carriera nella Major League fosse stata inaspettatamente stroncata da un brutto infortunio alla spalla. David, sinceramente dispiaciuto, raccontò poi di come fosse stato assunto da un giornale di Boston e che si trovava lì per effettuare un importante reportage sulla guerra. Era bello ritrovare un vecchio amico dopo tanto tempo. Più tardi David si diresse

verso la propria tenda, desideroso di riposarsi dopo la giornata massacrante. Raggiunto il letto estrasse dalle tasche dei pantaloni, logori e rattoppati, una lettera ricevuta qualche ora prima. La aprì e riconobbe subito la calligrafia della sua fidanzata, Leah. Il tono della lettera era piuttosto polemico: Leah non era infatti felice del fatto che Dave si fosse arruolato. Il ragazzo provò un intenso dolore per le parole lette e di getto incominciò a scrivere una risposta. Dopo poche righe però si rese conto che ciò avrebbe richiesto più tempo e si ripromise di farlo nei giorni successivi.

Regione di Phu Yen, Vietnam, 22 giugno 1966

Il VII battaglione Freedom Fighters si trovava nel bel mezzo di un'operazione chiamata Deckhouse. David si era informato e sapeva che dovevano pattugliare la zona intorno a un piccolo villaggio nella regione di Phu Yen. La marcia procedeva stancamente in maniera quasi ininterrotta da tre giorni, tra il fango, la pioggia ed il caldo soffocante. Nella sezione di David, capitanata dal sergente Hartley, c'erano anche quel troglodita di Braxton e Chris: per fortuna una faccia amica.

David, nonostante fossero ormai passati i primi dieci mesi di guerra, non riusciva ad ignorare la costante stanchezza; la disperazione e l'alienazione del Vietnam avevano scavato un solco dentro di lui. Desiderava sfruttare il tempo che gli rimaneva nel paese per raccogliere quanti più dati possibile per scrivere un importante reportage: non vedeva l'ora di tornare a casa per mettersi subito al lavoro e pubblicarlo.

Avvicinandosi all'ampia pianura in cui era sito un villaggio interamente circondato da risaie, i soldati avvistarono dei contadini intenti nel loro lavoro. Solo donne, bambini e vecchi. Il capitano Thompson, a capo del battaglione, ordinò l'alt ai militari e intimò a un soldato, scelto come interprete perché conosceva il vietnamita, di andare a chiedere informazioni sul luogo a un anziano che era chino a lavorare uno dei campi.

Il marines chiamò a sé il contadino e i due cominciarono a parlare nella lingua locale. La lingua vietnamita e gli usi indigeni avevano interessato fin da subito David il quale si era ripromesso di approfondirne la conoscenza. Stava per immortalare l'evento con una serie di foto e prendere qualche appunto sul suo taccuino quando si accorse della mano del vecchio vietnamita che scivolava nella tasca della casacca sporca...

E poi accadde, e fu un attimo.

Il boato fu terribile e Dave improvvisamente si trovò a terra, coperto di fango: un'imboscata! Nel punto in cui prima si trovava il capitano Thompson ora c'era un cratere fumante in cui giacevano almeno cinque soldati agonizzanti. I viet cong corsero verso le loro luride baracche, estrassero i fucili e iniziarono a sparare sui suoi compagni, colti di sorpresa. Il terrore pervase completamente David, che riuscì a pensare solo alla soluzione più ovvia: nascondersi. Con le forze rimaste corse verso alcuni compagni intenti a ricaricare le armi, riparandosi dietro essi. In pochi secondi alcuni soldati vennero falciati come grano maturo davanti ai suoi occhi. La situazione stava peggiorando secondo dopo secondo: in quel momento capì di essere veramente finito all'inferno.

Dopo qualche minuto si cominciò ad avvertire in lontananza il rombo degli elicotteri da guerra americani, e la speranza cominciò a riaccendersi tra i pochi marines superstiti. L'ultima cosa che David riuscì a sentire fu il fischio di un colpo di mortaio che volava alle sue spalle, sempre più vicino...



SEMPER FIDELIS

Nome: David Meishel Lezinsky
Data e luogo di nascita:
23/11/1942, Boston, MA
Battaglione di appartenenza:
VII battaglione "Freedom Fighters"
Altezza: 171 cm
Peso: 65 kg
Segni particolari:
Miopia elevata (entrambi occhi)
Allergie: N/A
Gruppo sanguigno: A
Grado: Soldato di Prima Classe

Abilità generiche

Celare: 2

*permette di occultare oggetti o scoprire
oggetti che siano intenzionalmente occultati.*

Cammuffarsi: 4

Darsela a gambe: 8

Equilibrio psichico: 7

Equipaggiarsi: 8

*l'abilità di prevedere le necessità della vita
militare preparando il proprio*

*equipaggiamento perchè contenga tutto ciò
che occorre per affrontare ogni difficoltà*

Fisico: 8

*permette di compiere azioni che richiedono
prestanza fisica come saltare, schivare
ostacoli, ecc...*

Furtività: 4

Lottare: 2

Salute fisica: 8

Sanità mentale: 10

Uso armi bianche: 2

Uso armi da fuoco: 7

Stamina

○ ○ ○ ○
(0) (-1) (-2) (-8)

*Home Rule RBB: indica la quantità di
energie di cui i personaggi dispongono e i
malus causati dall'aumentare della
stanchezza e della mancanza di riposo.*

Competenze specifiche

(massimo quattro gradi)

Abilità Accademiche

Biblioteconomia: ○○○

*permette di ricavare informazioni utili
da raccolte di libri, registri,...*

Lingua (americano): ○○○○

Lingua (yiddish): ○○

Lingua (francese): ○

Abilità Tecniche

Fotografia: ○○○

Raccogliere prove: ○○

*permette di esaminare i luoghi in cui si
svolgono indagini al fine di scoprire,
ricavare e raccogliere importanti indizi*

Vita all'aperto: ○○

*permette di svolgere azioni all'aria
aperta come orientarsi, seguire tracce,...*

Abilità Interpersonali

Burocrazia: ○

*permette di districarsi nelle operazioni
burocratiche con il minimo delle
scartoffie.*

Giudicare: ○

*permette di percepire e valutare le
motivazioni altrui.*

Interrogare: ○○○

Parlare alla Polizia: ○○○

*consiste nella capacità di parlare il gergo
degli agenti di polizia.*

Raccogliere Voci: ○○○

Reputazione: ○○

*è la capacità di sfruttare la propria
classe sociale o quanto si è noti.*

Caratteristiche psicofisiche

Sanità: 10

Stabilità mentale «a lungo termine»:
rappresenta quanto il mondo ha ancora
senso per l'individuo.

Equilibrio: 7

Resistenza a traumi mentali

Salute Fisica: 8

Resistenza a traumi fisici: ferite, tossine,...

Professione:

Militare/Giornalista

Pulsione: Brama di conoscenza >
ricerca della verità

Rappresenta ciò che spinge l'individuo ad
andare avanti anche nei momenti più
tremendi.

Baluardi della sanità:

- Fede religiosa
- La famiglia: la stirpe ebraica
- La diffusione della conoscenza

Rappresentano per l'individuo una verità
fondamentale nella quale credere e
confidare.

Capacità speciali

Accesso a base militare:

ogni marine in servizio può
utilizzare una qualunque abilità
interpersonale per ottenere
l'accesso ad una base appartenente
alle forze armate della propria
nazione, con la sola eccezione delle
installazioni top-secret.

Equipaggiamento

Fucile M16 (+1 danno)

Coltello militare (+0 danno)

4 Caricatori

Divisa mimetica completa

Kit di sopravvivenza (borraccia
+ razioni per 3 giorni)

Zaino

Macchina fotografica

3 rullini

Taccuino

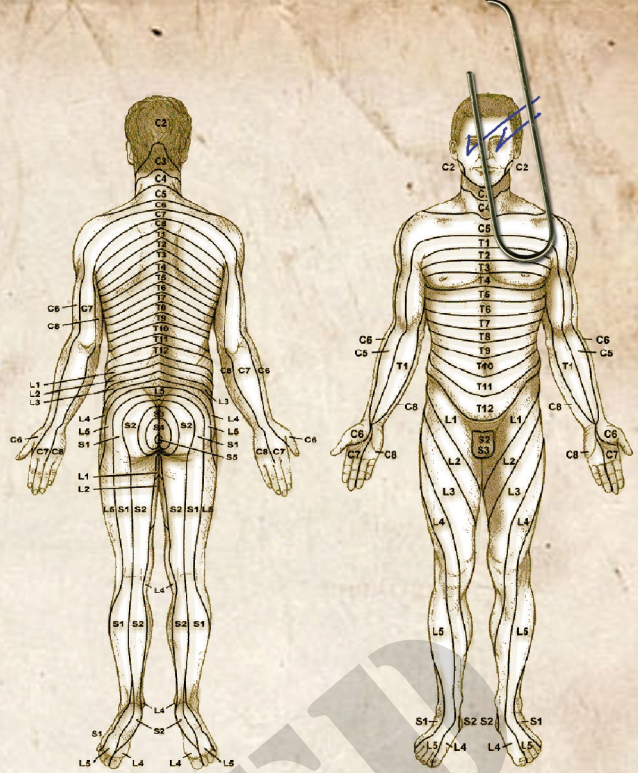
Matita

Foto della fidanzata Leah

Occhiali

Orologio

30 dollari



NOTE MEDICHE: C2 miopia elevata

NOTE DI GIOCO

Abilità investigative

Il successo in queste abilità è automatico se:

- c'è effettivamente un indizio da trovare
- l'Investigatore dichiara di usare l'abilità;
- l'Investigatore dedica un tempo sufficiente all'attività.

I punti a disposizione in ogni abilità possono essere spesi, su richiesta dell'investigatore, per ottenere successi straordinari (massimo 2 punti per volta).

L'abilità può poi essere usata per ottenere successi standard anche se tutti i punti sono stati spesi per ottenere successi straordinari.

Abilità generiche

Il successo in queste abilità richiede un tiro di dado. Prima del tiro l'Investigatore decide quanti punti dell'abilità spendere. Questi punti verranno sommati al tiro di dado. Per avere successo il totale deve eguagliare o superare una classe di difficoltà (mediamente 4).

Equilibrio psichico

è la resistenza dell'Investigatore ai traumi mentali. Funziona come un'abilità generica. In caso di fallimento l'investigatore perde un ammontare di punti di Equilibrio psichico (comparato al trauma mentale subito), oltre ai punti eventualmente spesi sommandoli al tiro di dado.

Combattimento

Il combattimento è basato sulle abilità generiche Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare. L'iniziativa spetta a chi attacca o, in subordine, a chi a inizio combattimento ha più punti dell'abilità che sta usando. La difficoltà base per colpire un bersaglio è 3 (o 4 se si hanno 8 o più punti nell'abilità generica fisico). Possono essere applicati bonus o malus legati alla situazione del combattimento.

Il danno inflitto è pari al dado utilizzato per colpire, modificato a seconda del tipo di arma utilizzato e delle protezioni di chi è colpito.



ALLEGATI







Cartella clinica del soggetto: Billy Joe Braxton

Data e luogo di nascita: 14/08/1939 West Dublin, GA
Plotone di appartenenza: VII battaglione "Freedom Fighters"
Altezza: 189 cm
Peso: 96 kg
Segni particolari: cicatrici suture su gamba dx, avambraccio sx e zona lombare.
Anamnesi fisiologica: N/A
 Allergie: N/A
 Gruppo sanguigno: B
Anamnesi patologica: N/A
Risposta ai test: Ottima risposta fisica del soggetto ai test psico-fisici iniziali i quali mostrano una resistenza e forza sopra la media.
Si riscontrano isolati eventi di stress post-traumatico.

Particolari osservazioni: N/A

FIRMA UFFICIALE RESPONSABILE

Capt. Alex Murphy





Cartella clinica del soggetto: Christopher Donald Williams

Data e luogo di nascita: 05/05/1941 Boston, MA

Plotone di appartenenza: VII battaglione "Freedom Fighters"

Altezza: 179 cm

Peso: 75 kg

Segni particolari: N/A

Anamnesi fisiologica: Frattura clavicola sx.

Allergie: penicillina

Gruppo sanguigno: A

Anamnesi patologica: Grave infezione spalla sx

Risposta ai test: Il soggetto risponde positivamente ai test preliminari psico-fisici, durante il primo periodo di osservazione. Si è reso necessario intervenire chirurgicamente sulla clavicola sinistra per la prosecuzione dei test.

Particolari osservazioni: l'infortunio alla spalla non compromette l'esito del test, ma inficia le capacità motorie del soggetto.

Si necessita di un nuovo intervento per il ripristino delle funzionalità motorie della spalla infortunata.

CLASSIFIED

FIRMA UFFICIALE RESPONSABILE

Capt. Alex Murphy



Cartella clinica del soggetto: David Meishel Lezinsky

Data e luogo di nascita: 23/11/1942, Boston MA

Plotone di appartenenza: VII battaglione "Freedom Fighters"

Altezza: 171 cm

Peso: 65 kg

Segni particolari: Miopia elevata entrambi occhi.

Anamnesi fisiologica: N/A

Anamnesi patologica: Meningite infantile con guarigione completa.

Allergie: N/A

Gruppo sanguigno: A

Risposta ai test: Il soggetto risponde positivamente ai test psicologici preliminari, mostrando una risposta lievemente sotto la media per i test fisici.

Particolari osservazioni: Il soggetto mostra una capacità cerebrale oltre la media.

FIRMA UFFICIALE RESPONSABILE

Capt. Alex Murphy

CLASSIFIED



Cartella clinica del soggetto: Lance Hartley

Data e luogo di nascita: 08/06/1926, Boston MA

Plotone di appartenenza: VII battaglione "Freedom Fighters"

Altezza: 181 cm

Peso: 72 kg

Segni particolari:

Anamnesi fisiologica: Sordità 75% orecchio sx.

Allergie: N/A

Gruppo sanguigno: A

Anamnesi patologica: N/A

Risposta ai test: Il soggetto risponde positivamente ai test condotti durante il periodo di osservazione.

Le condizioni fisiche sono ottime; non si riscontrano patologie in corso.

Particolari osservazioni: N/A

FIRMA UFFICIALE RESPONSABILE

Capt. Alex Murphy

CLASSIFIED

[illegible]



UNITED STATES MARINE CORPS

Base Avanzata Esploratori

KINH QUONH II

Maggiore Thomas Kane

Con la presente il Maggiore Thomas Kane inoltra richiesta di trasferimento delle cartelle e dei dati conservati in Archivio relative ai Marines:

- David Meishel Lezinsky
- Christopher Donald Williams
- Billy Joe Braxton
- Lance Hartley

per motivi di natura medica.

DATA

18/07/1966

FIRMA

Maggiore Thomas Kane

[illegible]

RAPPORTO MENSILE

LUGLIO 1969

Gli studi sul progetto procedono come previsto e i soggetti del gruppo "beta" mostrano una resistenza eccezionale al rituale.

Il nuovo processo di sintesi della sostanza ricavata dalla nera pietra prelevata dagli altari consacrati a Gol Goroth e lo studio approfondito dell'antico dialetto nel quale gli sciamani vietnamiti recitano il rituale ci hanno permesso di superare alcuni dei limiti che avevamo precedentemente incontrato.

Nonostante la durata estremamente variabile degli effetti del trattamento i nuovi risultati ci hanno spinto a portare il progetto A.T.G. alla fase successiva: circa cinquanta Marines sono al momento sottoposti al rituale nella base centrale di Tra Cu sotto la supervisione diretta del Dr. Kurtz, il ciclo dovrebbe concludersi a breve e dovrebbero essere pronti a obbedire ciecamente agli ordini dei superiori come vere e proprie macchine da guerra.

Abbiamo osservato un pericoloso aumento dell'attività viet cong nel villaggio di Tuyen Nhon, temiamo che il nemico sia interessato a quello che stiamo facendo nel bunker, richiediamo per questo motivo l'invio di un maggior numero di soldati.

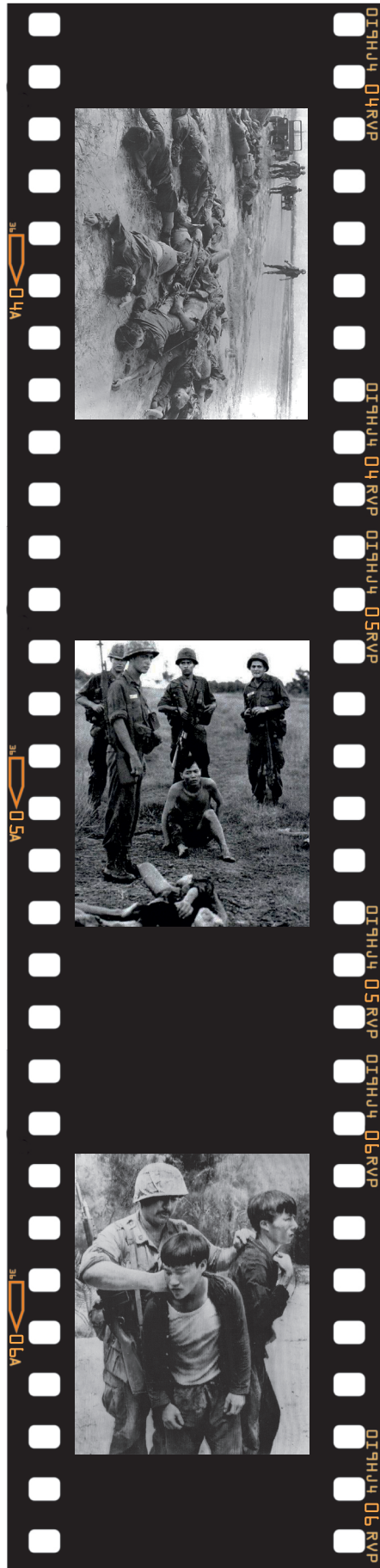
Le immagini satellitari inoltre mostrano un aumento delle attività intorno al secondo altare, sospettiamo che la popolazione locale stia preparando un grande rituale in quella zona.

Come già segnalato in precedenza, questo potrebbe essere ciò che aspettavamo da tempo: l'impiego diretto degli sciamani vietnamiti unito ad un numero adeguato di sacrifici umani potrebbe permetterci di sfruttare appieno il rituale. In questo modo soggiogheremmo un numero enorme di Marines contemporaneamente, velocizzando il rituale e fissandone gli effetti permanentemente su tutti i soggetti già sottoposti al trattamento.

Il rituale dovrebbe tenersi nella serata del 27 luglio, suggeriamo quindi la massima celerità nel predisporre il nostro intervento nella zona in modo da sfruttare l'occasione.

AM.

CLASSIFIED





Data inizio procedimento A.T.G.: 22/06/1966

Soggetto: Billy Joe Braxton

Soggetto che risponde in maniera ottimale al rituale.

Cicli del trattamento: data inizio - identità collegate

- 20/07/1966 MARTINEZ Joseph
 - 05/04/1967 CARRY Ethan Michael
 - 23/12/1967 ROBINSON Martin
 - 08/06/1968 DARMODY James Andrew
 - 03/01/1969 TAYLOR Francis
-

Data inizio procedimento A.T.G.: 22/06/1966

Soggetto: Lance Hartley

Soggetto che risponde in maniera ottimale al rituale.

Cicli del trattamento: data inizio - identità collegate

- 20/07/1966 TAYLOR Anthony
 - 05/04/1967 GARCIA Jacob
 - 23/12/1967 JOHNSON Michael
 - 08/06/1968 HARRIS Paul
 - 03/01/1969 SMITH Andrew
-

Data inizio procedimento A.T.G.: 22/06/1966

Soggetto: Christopher Donald Williams

Soggetto che risponde in maniera ottimale al rituale.

Cicli del trattamento: data inizio - identità collegate

- 20/07/1966 JONES Taylor
 - 05/04/1967 MILLER Ethan
 - 23/12/1967 PARKER Martin Logan
 - 08/06/1968 MOORE Aiden
 - 03/01/1969 BROWN Jay Junior
-

Data inizio procedimento A.T.G.: 22/06/1966

Soggetto: David Meishel Lezinsky

Soggetto che risponde in maniera ottimale al rituale.

Cicli del trattamento: data inizio - identità collegate

- 20/07/1966 BROWN Matthew
- 05/04/1967 DAVIS Alexander
- 23/12/1967 ANDERSON John
- 08/06/1968 MAXWELL Noah
- 03/01/1969 ROXTON Mark Lucas

Capt. Alex Murphy



Handwritten signature and date: 1913-

25 Giugno 1969

I soggetti sono tornati al bunker prima del previsto per un nuovo ciclo: anche questa volta la durata del trattamento pare soggetta a variabili che non riesco ancora a spiegare pienamente. La mia supposizione a questo punto è che il Materiale perda le sue proprietà con l'utilizzo, come se venisse assorbito dai corpi dei soggetti esposti al suo potere: so che queste paiono le farneticazioni di un pazzo ma nulla di quello che accade durante il rituale è spiegabile in modo razionale o scientifico.

28 Giugno 1969

Oggi le truppe assegnate alla base mi scorderanno fino a Tuyen Nohn per recuperare altro Materiale. Gli uomini come al solito si sono mostrati impauriti e poco propensi ad andare al villaggio. Gli abitanti sono stati ostili e hanno tentato di ostacolarci come sempre. Mentre prelevavo il Materiale ho sentito una cosa strana e che non ho raccontato per paura di essere preso per pazzo: mi è parso di sentire delle voci provenire dal Materiale stesso che mi chiamavano...

30 Giugno 1969

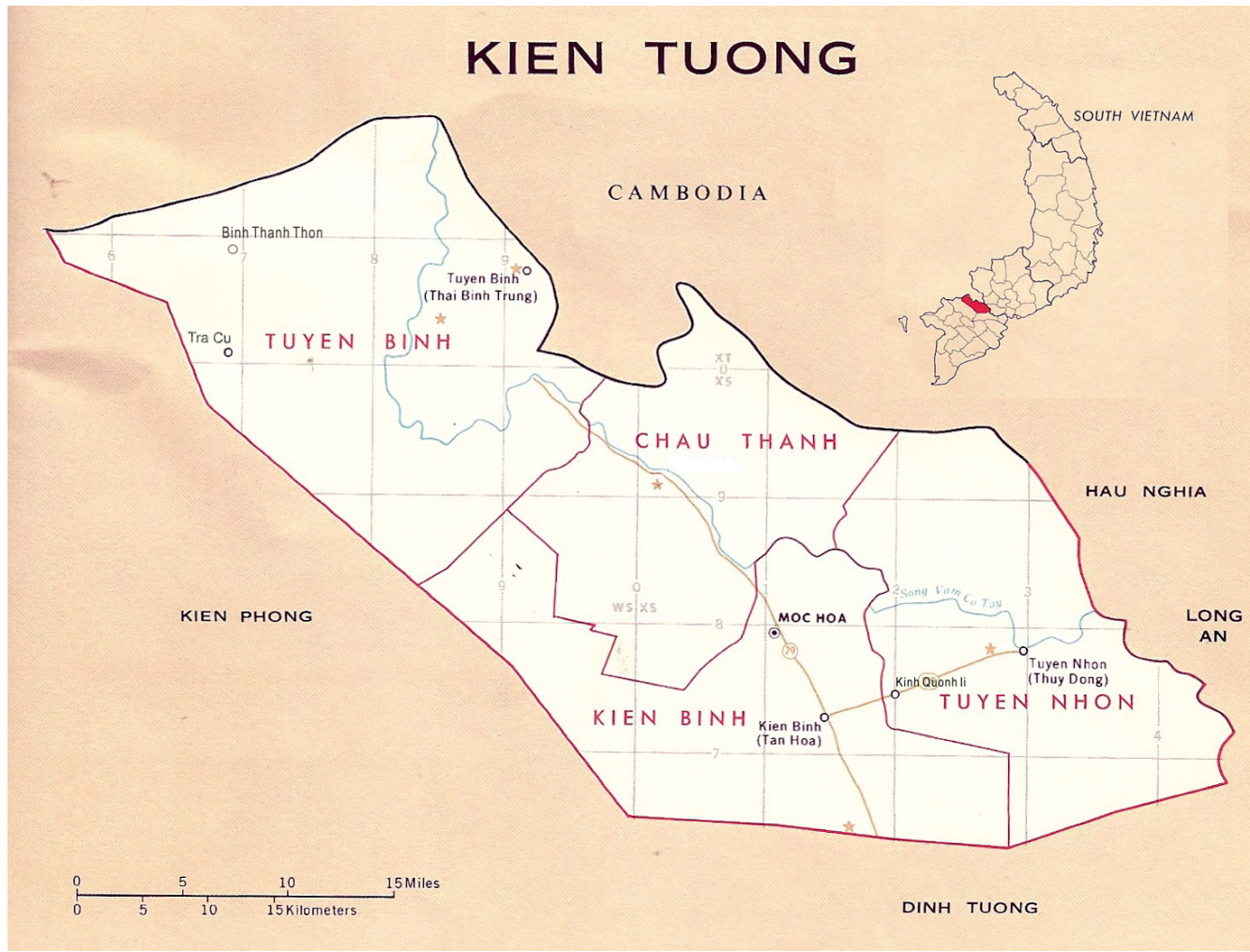
I risultati dei test fisici e psichiatrici mostrano che nessuno dei soggetti ha sviluppato anomalie significative o ferite gravi; soltanto nel caso di un vecchio infortunio alla spalla sono sorte complicazioni, ma ho già predisposto un'operazione per sistemare la cartilagine. Ho iniziato la somministrazione delle droghe preliminari, quanto prima inizierò il vero rituale. I documenti per comunicare il decesso dei soggetti sono pronti per essere inviati alla base, così come le loro nuove identità; la parte burocratica è quasi conclusa.

12 Luglio 1969

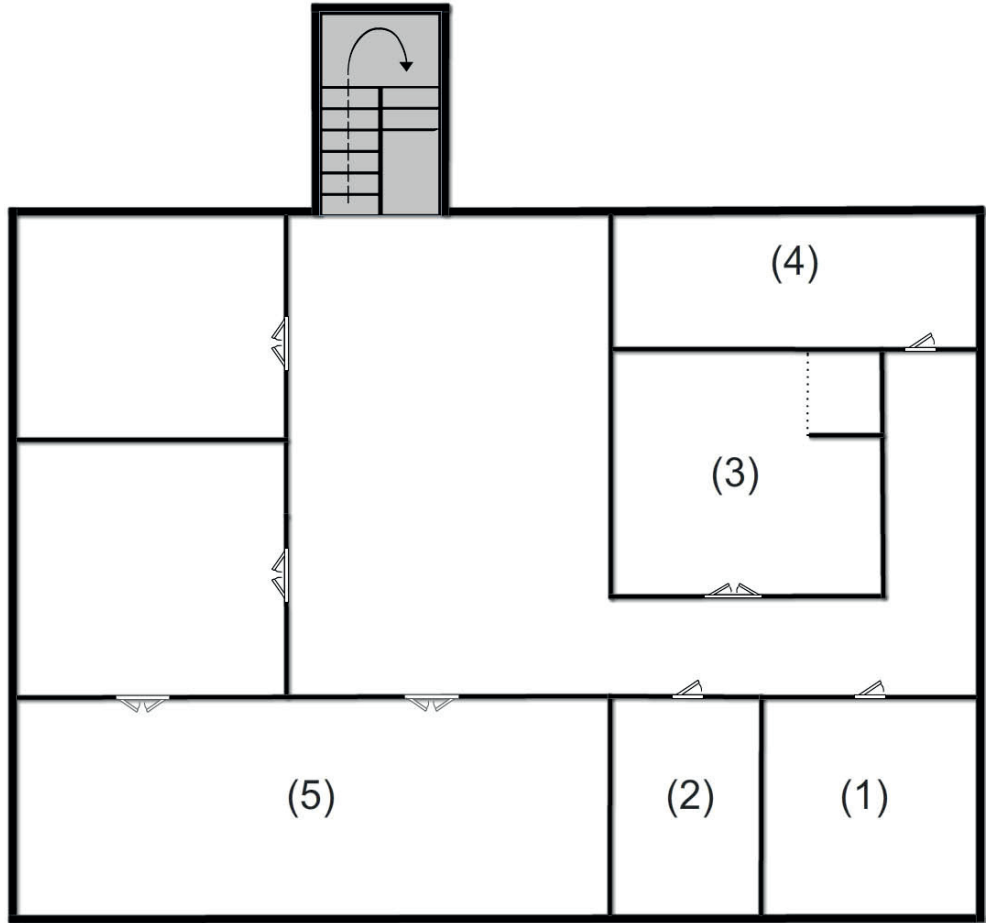
Il rituale procede secondo i piani, i soggetti rispondo bene e tra poco saranno pronti a obbedire ciecamente agli ordini dei superiori come vere e proprie macchine da guerra. Come sempre pronunciare i versi del rituale mi gela il sangue nelle vene e mi lascia terribilmente scosso. La scorsa notte mi sono svegliato urlando da un incubo terribile di cui non sono riuscito a ricordare nulla se non una terrificante figura nera che mi sussurrava parole senza senso. Devo mantenere la calma e concentrarmi sul lavoro...

25 Luglio 1969

Tra pochi giorni potrò risvegliare i soggetti e verificare che siano in condizioni ottimali. Devo assolutamente contattare il maggiore a Tra Cu: i viet cong paiono particolarmente interessati alle mie attività intorno al bunker e vicino all'altare. Abbiamo inoltre notato un aumento delle attività intorno al secondo altare, come ho già segnalato a Kane credo che gli sciamani locali stiano preparando un grosso rituale in quella zona per la giornata del 27 luglio, è un'occasione che non dobbiamo lasciarci sfuggire!

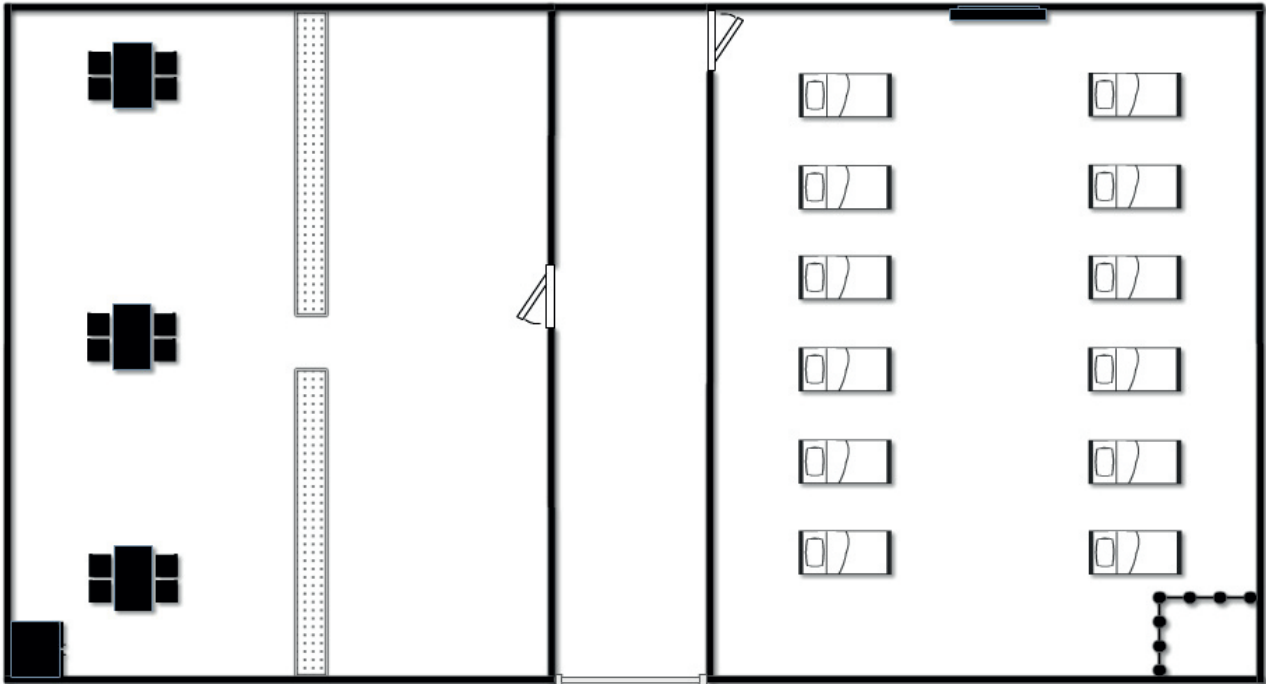


Planimetria Bunker



(1)Ufficio Capitano Murphy
(2) Sala Radio
(3) Sala Medica
(4) Sala di Comando
(5) Dormitori

Planimetria laboratorio



Planimetria Moc Hoa



March June
- 2013 -







Lance Hartley
Sergente di squadra

Lance Hartley

Sergente di squadra



Billy Joe Braxton

Caporale di lancia



Cristopher Donald
Williams

Soldato prima classe



David Meishel
Lezinsky

Soldato prima classe



David Meishel
Lezinsky
Soldato prima classe



Cristopher Donald
Williams
Soldato prima classe



Billy Joe Braxton
Caporale di lancia



Lance Hartley
Sergente di squadra

Billy Joe Braxton
Caporale di lancia





Crittopher Donald
Williams
Soldato prima classe

Lance Hartley

Sergente di squadra



Billy Joe Braxton

Caporale di lancia



Cristopher Donald
Williams

Soldato prima classe



David Meishel
Lezinsky

Soldato prima classe



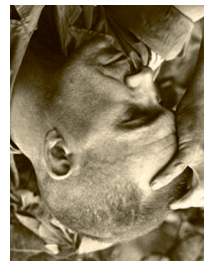
David Meishel
Lezinsky
Soldato prima classe



Crittopher Donald
Williams
Soldato prima classe



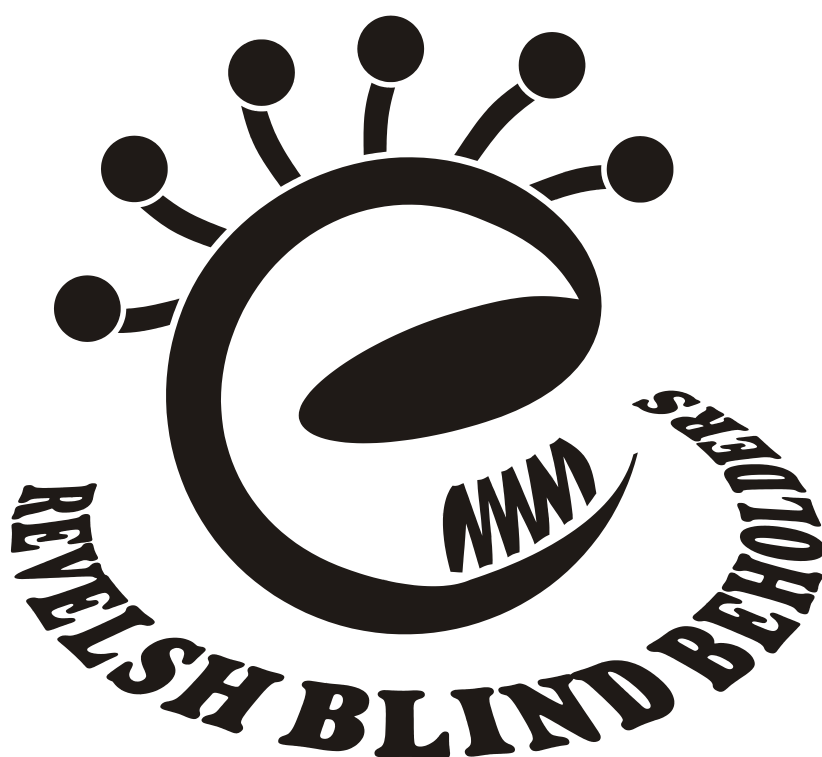
Billy Joe Braxton
Caporale di lancia



Lance Hartley
Sergente di squadra

David Meishel
Lezinsky
Soldato prima classe





[HTTP://WWW.REVELSHBLINDBEHOLDERS.NET](http://www.revelshblindbeholders.net)

