

I REDUCI DELLA PANDEMIA GIALLA

ALESSANDRO GIROLA, MASSIMO MAZZONI E NICOLA SANTAGOSTINO

"E dire che il mio viaggio era iniziato piuttosto bene. Ho abbandonato il mio vecchio rifugio passando dalla stradina sul retro del condominio, che nei mesi scorsi avevo piano piano recintato con pannelli di compensato, rete e assi. In quel modo nessuno dei Gialli poteva avvicinarsi al retro dell'edificio in cui ero alloggiato. Così me ne sono potuto andare senza attirare troppe attenzioni. Ho tagliato per una strada secondaria, che fa una sorta di saliscendi dietro il paese, per arrivare fin su, dove una volta c'era un rifugio trasformato in ristorante per gli amanti delle passeggiate in montagna. Per fortuna mi sono dotato a tempo debito di un fuoristrada, perfetto per questi percorsi in pendenza. Tuttora il serbatoio è pieno per metà, e ho con me riserve sufficienti per un altro pieno. Del resto saccheggiare la locale officina di mezzi agricoli mi ha fruttato un bel po' di benzina, che gli altri si erano invece affannati a cercare all'unico distributore del paese. Questo sul finire dell'aprile del '14, quando tutti cercavano riparo e protezione nelle zone sicure. Io invece arrivai qui, anzi là (a volte fatico a ricordarmi di essermene andato dal rifugio) il due maggio del '14, quando oramai anche in paese non c'era quasi più nessuno. Dopo due settimane gli unici abitanti di quello sperduto borgo eravamo io e un'altra dozzina di disperati, perlopiù anziani, ciascuno barricato nella propria casa. Poi nemmeno loro..."

Dal diario di uno dei superstiti, tratto dal blog Plutonia Experiment

La Pandemia Gialla che ha sterminato l'umanità e ha causato la fine della civiltà per come la conoscevamo è il frutto del Survival Blog, un esperimento di scrittura collettiva a puntate nato il 26 novembre 2010 e conclusosi pochi mesi più tardi. Suo ideatore e promotore principale è lo scrittore Alessandro Girola, recentemente menzionato da Wired come uno dei dieci migliori autori italiani autopubblicati, ma a lui si sono affiancati in poco tempo numerosi blogger, scrittori e appassionati, contribuendo a realizzare un'ambientazione corale, interattiva e condivisa.

Lo scenario è quello catastrofico tipico di tanti film d'assedio: una pandemia nota come "La Gialla" ha trasformato tutti i contagiati in pazzi ematofagi che hanno come unico scopo esistenziale quello di dare la caccia ai propri simili. Il mondo ha cercato di contrastare la pandemia con ogni mezzo utile, ma senza successo. Siamo nel 2015 e la civiltà così come la conosciamo sta spegnendosi pressoché ovunque.

Nelle settimane del Survival Blog, i sopravvissuti cercano di rimanere in contatto tra loro attraverso la Rete, scambiandosi esperienze, ricordi e racconti degli anni bui della specie umana. Almeno finché rimane ancora qualcuno in grado di scrivere...

La storia principale è stata via via integrata e completata da un corollario di commenti e contributi a cui tanti autori diversi hanno potuto partecipare, sia postando nella sezione "commenti" di ciascun capitolo, sia scrivendo sul proprio blog e segnalando il link nelle pagine principali del progetto.

Il Survival Blog è terminato ufficialmente a febbraio 2011, ma il mondo della Pandemia Gialla è ancora aperto a tutti coloro che vogliono cimentarsi con eBook, racconti online, spin-off e quant'altro. Unico avviso: essere coerenti con l'ambientazione, le regole e la cronistoria del progetto.

Le pagine da cui partire per entrare in questo progetto sono quelle del blog Plutonia Experiment dello stesso Girola: <http://alessandrogirola.me/survival-blog/>

E oggi, i Reduci della Pandemia Gialla (RPG) è un'ambientazione che vi invitiamo a testare con Savage Worlds! Il divertimento ora è tutto vostro! Dopotutto i Gialli rapidi e furibondi lo sono già...

In questa sezione dell'Almanacco trovate alcune informazioni generali sul mondo della Pandemia Gialla, le caratteristiche dei Gialli per Savage Worlds e l'avventura "Un giorno di Ordinaria Pandemia".

Reduci della Pandemia Gialla è un progetto realizzato da Alessandro Girola, Massimo Mazzoni e Nicola Santagostino.

CRONOLOGIA DELLA PANDEMIA GIALLA

La Pandemia Gialla ha origine di fatto nel dicembre del 2010 e si diffonde, dapprima lentamente e poi in un crescendo inarrestabile, nell'arco di quattro anni e mezzo. Essa avviene in una versione alternativa della nostra realtà. Non è il nostro futuro, ma il nostro presente. Ecco dunque la cronologia della Pandemia Gialla, o Morbo di Lee-Chang.

23 novembre 2010: Un attacco missilistico della Corea del Nord ai vicini del Sud causa una grave crisi tra i due paesi.

15 dicembre 2010: Dopo inutili tentativi di risolvere la cosa tramite il triplice canale diplomatico Seoul-Washington-Pechino, americani e cinesi consentono ai sudcoreani di agire con la forza per deporre Kim Jong-Il, dato per gravemente malato e incontrollabile. Inutili e inascoltate le proteste russe: il mondo non intende lasciare un paese dotato di armi atomiche nelle mani di un regime impazzito.

17 dicembre 2010: Reparti altamente specializzati del Corpo dei Marines della Corea del Sud varcano i confini dei cugini settentrionali col supporto dell'Aeronautica Militare. Corpi di spedizione statunitensi e cinesi sorvegliano l'operazione, sia per prevenire l'uso dell'arsenale nucleare nordcoreano, sia per indurre le Forze Armate di Pyongyang a non sacrificarsi per difendere un regime morente. Pechino garantisce ai coreani del nord il rispetto della sovranità territoriale e una successione democratica sotto egida cinese.

27 dicembre 2010: Incontrando meno resistenza del previsto i marines sudcoreani avanzano dritti verso Pyongyang, entrando nella capitale del nord due giorni dopo Natale. La città appare enorme, spettrale, stranamente sguarnita. Non sembra esserci traccia del "Caro Leader", né del suo staff ministeriale. A parte qualche reparto della Guardia Rossa nessuno presidia la capitale. I sudcoreani prendono possesso dei punti chiave della città. Alle ore 13.05 i marines fanno irruzione nel Ryugyong Hotel, l'immensa

opera edilizia incompiuta del regime. Appena fanno saltare i sigilli degli ingressi, dall'edificio si riversa in strada una massa di 200.000 individui in evidente stato di deperimento fisico e animati da feroce aggressività. Gli ufficiali in comando li credono dapprima prigionieri politici ma, quando essi assaltano i soldati sudcoreani, vengono presi per miliziani della Guardia Rossa animati da particolare fanatismo. Visto che sono disarmati viene ordinato di fermarli tramite l'uso di forza non letale. Decisione che comporta però il ferimento tramite morsi di numerosi marines. Mentre i Gialli (nome affibbiato loro a causa del colore itterico che li caratterizzava) dilagano ovunque, viene tardivamente presa la decisione di sparare per uccidere.

29 dicembre 2010: Dopo due giorni di guerriglia urbana il bilancio conta circa 100.000 Gialli uccisi, 50.000 dispersi verso nord e altri 50.000 erranti tra Pyongyang e dintorni. Per contro i sudcoreani hanno perso 1100 uomini e ne rispediscono in patria 3050 feriti a furia di morsi e graffi. Il resto delle forze nordcoreane si consegna alle due divisioni di confine cinesi, entrate nel territorio della Corea del Nord con compiti di peacekeeping.

1 gennaio 2011: L'amministrazione provvisoria nordcoreana viene affidata a un triumvirato di socialisti moderati, di cui due erano da tempo in esilio a Seoul perché dissidenti del regime.

20 gennaio 2011: L'ONU invia un nutrito contingente di peacekeeping a sostituire definitivamente le truppe sudcoreane che la Cina definisce "di occupazione". Sono proprio i cinesi ad avere il comando della normalizzazione della Corea del Nord, sotto l'attenta sorveglianza statunitense.

Marzo 2011: In tutta la Corea del Sud vengono segnalati numerosi episodi di aggressione da parte dei reduci della "Seconda Guerra di Corea". Le notizie che filtrano dai media parlano di aggressività incontrollabile, associata a deperimento fisico e probabili infezioni epatiche a cui si deve il colorito giallastro della pelle.

Aprile-giugno 2011: la penisola coreana è oramai al centro delle attenzioni dell'OMS. Il rischio di una misteriosa pandemia è paventato dai media nazionali e internazionali. Il nuovo governo di Pyongyang e quello di Seoul decidono di imporre un cordone sanitario in entrambe i paesi, in attesa di scoprire di più sulla malattia.

25 giugno 2011: Un team di scienziati sino-coreani scopre il prione ribattezzato Lee-Chang, colpevole di trasformare i contagiati in mostri

ematofagi. Il prione si diffonde attraverso lo scambio di liquidi corporei (sangue, saliva, feci, urina). Una volta contratto l'agente infettivo non esiste alcuna cura efficace.

Luglio 2011: Notizie che filtrano dalla Cina parlano di numerosi episodi di "Epidemia Gialla" nella provincia di Liaoning, confinante con la penisola coreana. Pechino ha imposto la legge marziale già da giorni, ma l'opinione pubblica ne era all'oscuro. Fonti non ufficiali parlano di oltre diecimila contagiati, ma il numero appare destinato a crescere a breve.

Agosto-ottobre 2011: Nonostante la legge marziale e i cordoni sanitari, l'epidemia, ora nota come "Pandemia Gialla", si diffonde lentamente in tutto l'Asia Orientale. Il resto del mondo chiude i propri confini. Si fa fronte comune contro il contagio. A dispetto degli oltre 300.000 casi ormai conclamati, la strategia adottata sembra poter limitare la diffusione del prione.

Novembre 2011-gennaio 2012: La penisola coreana e la provincia cinese di Liaoning sono regioni di fatto escluse dal resto del pianeta. Nonostante le proteste di gruppi no-global, ONG e associazioni umanitarie, i governi di Seoul, Pyongyang e Pechino adottano un piano di "disinfestazione" che in pratica consta di due sole soluzioni: la creazione di città-ghetto in cui rinchiodare i contagiati e l'eliminazione dei Gialli già arrivati al terzo stadio, ossia alla "fase aggressiva".

27 febbraio 2012: L'Australia è l'unico paese occidentale a optare per la chiusura precauzionale delle frontiere. La premier Julia Gillard è irremovibile sulla sua decisione, a dispetto delle critiche dell'ONU e dell'opposizione interna che le fanno rischiare il posto di Primo Ministro.

Febbraio-marzo 2012: Proprio mentre il rischio pandemico sembra finalmente tramontare, alcuni commissari dell'OMS scoprono che tra l'ottobre e il dicembre del 2011 si è aperto un nuovo fronte pericolosissimo e per lungo tempo occulto. La criminalità organizzata cinese ha infatti approfittato della situazione per creare una rete di emigrazione clandestina dalle regioni comprese nel cordone sanitario. Oltre 168.000 persone hanno lasciato il Liaoning e la Corea del Nord in modo illegale, fuggendo nel resto dell'Asia, in Africa, in Europa e negli Stati Uniti. Almeno la metà di loro era in qualche modo giunta a stretto contatto con persone contagiate, quindi il rischio è quello di aver diffuso il morbo in mezzo mondo. Con buona pace dei "piani speciali" dell'asse Pechino-Seoul.

Aprile-luglio 2012: Nonostante l'intensissima rete di controlli predisposti in tutti i paesi del mondo – e in particolare nelle comunità asiatiche delle grandi città occidentali – i casi di Pandemia Gialla aumentano esponenzialmente. A maggio si contano 2500 casi conclamati in Europa e 3700 negli Stati Uniti. A fine luglio queste cifre sono triplicate. A luglio gli USA vengono colpiti da un'ondata di razzismo parareligioso che tende erroneamente a identificare i Gialli con le persone di origine sino-coreana. È lo Yellow Panic.

3-10 agosto 2012: Los Angeles, San Diego e Phoenix vengono messe a ferro e fuoco da una serie di rivolte delle locali comunità di Chinatown, prese di mira e provocate più volte dai fanatici dello Yellow Panic. La guerriglia civile viene contrastata con l'impiego della Guardia Nazionale di California e Arizona. Il clima di odio e tensione favorisce la diffusione della pandemia.

Agosto-ottobre 2012: È "L'Estate Gialla". La pandemia dilaga ovunque. Negli USA compie il percorso ovest-est. In Europa si diffonde partendo dalle Chinatown francesi, olandesi e italiane, dove mesi prima hanno trovato rifugio molti clandestini fuggiti dal cordone sanitario del 2011. Lo Yellow Panic attecchisce anche nel Vecchio Continente. Scontri razziali si vanno a sommare agli attacchi sempre più frequenti dei Gialli all'ultimo stadio d'infezione. Per assurdo le zone meno colpite dal prione sono quelle messe in quarantena a suo tempo: Cina e penisola coreana.

Novembre 2012-febbraio 2013: Quasi ovunque vengono adottati rigidi provvedimenti d'emergenza, limitazioni di spostamenti oltre frontiera e leggi anti-immigrazione tanto severe quanto tardive. Ogni studio di una cura per contrastare il prione Lee-Chang si rivela fallace. Diverse città europee sono di fatto sotto permanente coprifuoco, anche se la maggior parte dei governi pensa ancora di poter limitare i danni tramite operazioni di polizia sanitaria. Gli Stati Uniti vengono colpiti da una gravissima crisi economica, conseguenziale alla pandemia. I fanatici dello Yellow Panic sono in aperto contrasto con le autorità democratiche. Il paese è spaccato. La West Coast è di fatto fuori controllo, mentre la East Coast si arrocca sempre più verso un isolazionismo preventivo.

9 marzo 2013: A sorpresa i Russi distruggono Vladivostok con un ordigno atomico. A quanto pare un pericoloso focolaio pandemico aveva colpito quella regione, inducendo il Cremlino a prendere drastici provvedimenti.

Marzo-giugno 2013: L'esempio russo viene copiato dall'India, che con la scusa di prevenire il dilagare della pandemia bombarda in modo

massiccio il Pakistan. Ne segue una guerra a cui l'Occidente, in preda a un crescente panico, guarda quasi con disinteresse.

Luglio-agosto 2013: La Pandemia Gialla dilaga in Nord Africa e in Turchia. È la seconda "Estate Gialla". Interi paesi vengono isolati e privati di ogni genere d'aiuto (sanitario, alimentare, militare). La Grecia adotta una politica severissima di respingimento dei profughi turchi. Tra i due paesi scoppia una breve guerra, che cessa di fatto quando Ankara e Istanbul cadono nell'anarchia. Grecia e paesi balcanici fortificano le frontiere per prevenire l'invasione di Gialli e di clandestini. Nessuno si mobilita per aiutare i turchi.

Settembre-dicembre 2013: In Europa cadono in preda all'anarchia Ungheria, Repubblica Ceca, Slovacchia, Romania. Gli altri paesi schierano le Forze Armate ai confini, onde evitare che folle di profughi, molti dei quali contagiati, si riversino altrove. Vengono compiuti veri e propri eccidi di massa. Laddove invece i governi cedono a tentazioni umanitarie la Pandemia Gialla dilaga.

Gennaio-aprile 2014: La crisi economica dilaga quanto e più della pandemia. In molti paesi vengono compiuti o tentati dei golpe, che non fanno altro che peggiorare la situazione. La Russia opera una politica di dura repressione dei vari movimenti indipendentisti caucasici, e questi replicano utilizzando i Gialli come armi biologiche. Onde prevenire il peggio, Mosca ordina dei bombardamenti nucleari su Ossezia, Abkhazia e Georgia. Nella Mitteleuropa viene a mancare il gas russo, oramai conservato solo per "uso nazionale". La Germania è il primo paese a subire massicce infiltrazioni di Gialli da ciò che rimane dalle regioni dell'est, oramai cancellate dalle mappe geografiche.

Negli Stati Uniti è in atto una sorta di "guerra fredda civile". Gli stati occidentali e quelli centrali sono in mano ai Repubblicani e ai falchi dello Yellow Panic. Quelli orientali sono fortificati in una fascia che comprende tutta l'East Coast, dove una rigido cordone sanitario militarizzato tenta di prevenire l'espandersi della Pandemia. Al



contempo però gli statunitensi dell'est rifiutano la deriva xenofoba e millenarista dei fratelli dell'ovest, cercando di mantenere un ruolo di potenza civile e liberale in un contesto oramai drammatico.

Maggio 2014: Il Regno Unito chiude le frontiere, attuando il "Piano Adriano" antipandemico. Ogni persona sospetta di aver contratto il prione viene espulsa. Tutti gli asiatici vengono espulsi. David Cameron assume de facto i poteri di un dittatore, ma lo fa con l'ampio consenso dell'opinione pubblica.

Giugno-ottobre 2014: La terza "Estate Gialla" fa dilagare del tutto la pandemia. Ogni misura restrittiva si rivela inadatta di fronte all'abnorme massa di profughi che riesce pian piano a filtrare nei paesi ancora retti da strutture civili e militari funzionanti. Oltre il 70% dei territori statunitensi è fuori controllo. West Coast e East Coast sono oramai accomunati da un'unica cosa: il destino di estinzione. In Europa le città cadono una dopo l'altra. Francia, Spagna e Germania si riducono a un pugno di metropoli protette con l'utilizzo di forza letale, ma con sempre meno contatti tra loro. Svezia e Norvegia cercano di seguire l'esempio inglese, ma vengono prese d'assedio dai profughi giunti in Scandinavia via terra e via mare. L'Italia del sud è ingovernabile fin dalla metà di luglio. Vengono nominati commissari speciali che non arriveranno mai a mettere piede nelle regioni oramai in balia dei Gialli e alle bande criminali. La Cina, ciò che rimane della Corea e la Russia si chiudono in regimi autarchici, abbandonando le zone periferiche, dove non è più possibile controllare l'afflusso di profughi e infetti. Pechino attua un sistematico bombardamento dei propri confini, onde creare una fascia "deprionizzata" da presidiare con le divisioni corazzate.

Novembre 2014-aprile 2015: Stati Uniti e Unione Europea sono ridotti a dei meri concetti senza più alcun significato pratico e razionale. I governi occidentali, tranne rarissimi casi, sono oramai rinchiusi in bunker asettici, oppure rifugiati in luoghi segreti, presidiati militarmente. Alcune città fortificate tirano avanti come possono, adottando metodi brutali per presidiare la cerchia urbana dai Gialli e dai profughi. Man mano anche queste città paiono destinate a cadere. Da Cina e Russia non giungono più notizie attendibili. I due colossi dell'est hanno chiuso i server e proibito ogni fuga di notizie. Nel marzo del 2015 vengono registrate due esplosioni nucleari in Giappone e a Hong Kong. Nessuno ne conosce le esatte conseguenze. Ciò che rimane dell'India postatomica collassa nell'aprile del 2015. Le frammentarie notizie che arrivano da quel paese sono orribili anche rispetto a ciò che accade nel resto del mondo.

Oggi: Sul pianeta esistono zone in cui la Pandemia Gialla ha colpito in modo assai più lieve: Oceania, Sudafrica, Argentina, Cile, Alaska, Regno Unito. Sta di fatto che nessuno di questi paesi è in grado di portare soccorso al resto del mondo. Né, verosimilmente, desidera farlo.

Il Governo italiano – ciò che ne rimane – si è trasferito sull'Isola della Maddalena il 13 aprile del 2014, ordinando alle Forze Armate di presidiare ciò che resta delle "zone sicure" in territorio peninsulare. Roma è una città spettrale, coi soli municipi centrali ancora fortificati e vivibili. Il Sud Italia è perso da tempo. Firenze e Bologna sono fuori controllo. Ordini di evacuazione tardivi e impraticabili non possono salvare chi ha deciso a suo tempo di rimanere in quelle città. Un'enorme tendopoli protetta dal 186° Reggimento paracadutisti "Folgore" si attesta nella provincia di Siena. La situazione dei profughi giunti fin lì da Toscana, Emilia-Romagna e Umbria è drammatica, le risorse alimentari ridotte al minimo.

Il Nord è in preda al caos. Milano è una città fantasma, arroccata su alcuni singoli quartieri-roccaforti, in cui però i Gialli dilagano sempre più. Torino, Genova e altre importanti città sono da mesi fuori controllo, in buona parte abbandonate. Chi poteva farlo se ne è andato da tempo. Le poche centinaia di superstiti cercano di tirare avanti nella speranza che prima o poi i Gialli muoiano di fame e di stenti. L'esercito presidia oramai poche roccaforti, dislocate più che altro in zone rurali e senza contatti con lo Stato Maggiore e col Governo. Brigantaggio e anarchia sono diffusi laddove esistono sacche di residui insediamenti civili.

COME SOPRAVVIVERE A UN ATTACCO DI GIALLI

Mettiamo a disposizione un vademecum del Ministero dell'Interno, diramato sul finire del 2013, quando le cose erano oramai precipitate, nonostante il Governo Italiano negasse ancora l'evidenza. Il documento originale non è più reperibile. Questa versione "ritoccata" e leggermente modificata è a opera di uno dei tanti comitati d'emergenza nati mentre i pezzi grossi si preparavano a lasciare la nave che affondava. Utile? Fino a un certo punto diremmo di sì. Anche se, ormai, molte delle indicazioni che dà appaiono tanto sorpassate quanto grottesche (Forze dell'Ordine? Punti di raccolta?). Ottime invece le indicazioni su come combattere i Gialli. Tenetene conto, anche se di certo moltissime cose le saprete già.

INIZIO COMUNICATO

Il Ministero dell'Interno ci tiene a ribadire ancora una volta che le Forze dell'Ordine sono perfettamente in grado di contrastare ogni possibile minaccia derivata da contagiati all'ultimo stadio (comunemente detti "Gialli"). A ogni modo questo vademecum, studiato dalla Commissione d'Emergenza contro la Pandemia, potrà tornarvi utile qualora vi trovaste assediati in zone isolate. In questo caso il consiglio primario è uno solo: barricatevi in casa e attendete fiduciosi i soccorsi.

Ciò nonostante potrebbe comunque presentarsi l'eventualità di dover affrontare piccoli o grandi gruppi di contagiati. In tal caso il presente vademecum sarà molto utile per impostare al meglio il vostro sistema di sopravvivenza. Ecco la lista di consigli utili, in caso vi trovaste in presenza di un vasto focolaio di contagiati:

Imparate a riconoscere tutti i sintomi di un contagio da parte del Prione di Lee-Chang. A tal proposito fate riferimento al documento 0988_2013_06_22 ("Informativa sul morbo di Lee-Chang") disponibile presso le vostre autorità comunali, presso il più vicino Comando dei Carabinieri o sul sito del Ministero dell'Interno.

Familiarizzate con tutti i negozi locali che vendono armi e munizioni. Ricordate però che le deleghe relative al porto d'armi sono soggette alle restrizioni elencate nel Decreto Legge 19 aprile 2013.

Calcolate il percorso più veloce e sicuro per raggiungere le città più vicine o, in mancanza di esse, i centri commerciali (o supermercato) di zona. Ricordate che, in caso di evacuazione, saranno proprio i centri commerciali a fungere da punti di raccolta per tutti coloro che non necessitano di cure ospedaliere.

Stilate una tabella di razionamento di cibo, acqua e benzina, considerando un periodo minimo d'isolamento di almeno sette giorni.

Se qualche vostro vicino di casa dispone di un rifugio più sicuro del vostro, valutate l'idea di chiedergli ospitalità, magari condividendo in cambio razioni, armi e turni di guardia.

Procuratevi un'arma e imparate a usarla.

Tenete sempre pronto un "kit d'emergenza", comprendente una torcia elettrica, antidolorifici, antibiotici ad ampio spettro, cibo in scatola, acqua in bottiglia, una radio (o televisione) alimentata a batteria, un cellulare.

In caso di conclamata presenza di contagiati nel raggio di un chilometro dalla vostra abitazione, provvedete a indossare sempre delle adeguate protezioni nel caso doveste uscire di casa: guanti sterili, maschera di garza, calzature chiuse e robuste.

Combattere un Giallo

Poche, semplici regole da tenere a mente nel caso veniste coinvolti vostro malgrado in un combattimento con uno o più contagiati.

Cercate in ogni modo di evitare il contatto fisico col vostro avversario. Sangue, saliva e altri liquidi corporei sono agenti di trasmissione del Prione Lee-Chang.

Il fuoco è un'ottima opzione, se avete abbastanza spazio per poterlo maneggiare senza subirne le conseguenze. Se ne siete capaci optate per la fabbricazione di bombe incendiarie artigianali (molotov), da usare anche contro avversari che vi superano in numero.

NON, ripetiamo, NON tentate di fingervi dei Gialli. C'è qualcosa nell'odore dei contagiati, o forse si tratta di feromoni, che permette loro di riconoscersi e di non attaccarsi a vicenda. Ricordate: Giallo non attacca Giallo, ma Giallo riconosce non-Giallo.

I contagiati all'ultimo stadio hanno maggiore resistenza alle ferite e una soglia del dolore molto alta. Quindi, se li dovete colpire, colpiteli in punti vitali: testa, cuore, gola. Meglio ancora se lo potete fare a distanza di sicurezza, evitando così di essere così schizzati da sangue infetto.

Nascondigli improvvisati

Una delle peggiori eventualità è quella di trovarsi lontani da casa durante un attacco di Gialli. In tal caso ci sono dei nascondigli consigliati e altri sconsigliati. Vediamoli insieme.

Nascondigli consigliati

- Edifici scolastici o universitari, specialmente se dotati di strutture di ristorazione.
- Centri commerciali, supermercati, minimarket.
- Stazioni di Polizia, Comandi dei Carabinieri, Stazioni dei Vigili del Fuoco, presidi militari.
- Bunker.

Nascondigli sconsigliati

- Qualsiasi edificio che non garantisca una via d'uscita d'emergenza.
- Edifici con troppe vie d'uscita da sorvegliare e non dotate di porte o finestre sufficientemente robuste da resistere all'assalto di una massa consistente di corpi rabbiosi.
- Vetture e autoveicoli di cui non avete le chiavi. A meno che non si tratti di blindati.
- Ospedali e centri di primo soccorso non più presidiati dalle Forze dell'Ordine.

REGOLE DI AMBIENTAZIONE DA APPLICARE:

Danni realistici (pag 116 di Savage Worlds Deluxe):

Trattate normalmente le ferite delle Comparsate. Per i Protagonisti, contate le ferite come al solito e seguite il normale iter per l'Incoscienza qualora dovessero accumulare più di tre ferite. Inoltre, ogni volta che un eroe viene ferito, tirate sulla Tabella delle Lesioni e applicate immediatamente il risultato (ma tirate una volta sola per incidente, indipendentemente da quante ferite sono state subite). Un eroe che subisce due ferite da un attacco, per esempio, tira comunque una volta sola sulla Tabella delle Lesioni.

“Esempio: Massimo è un Reduce della Pandemia Gialla. Viene colpito da un mercenario straniero e non assorbe il danno, perciò deve effettuare un tiro sulla Tabella delle Lesioni. Ottiene un 10: Gamba. Il Game Master tira un dado e decide che è la sinistra. Ora Massimo è zoppo. Se dovesse subire un'ulteriore ferita a quella gamba, avrebbe lo Svantaggio: Una Gamba Sola. Ulteriori ferite alla stessa gamba aumentano come di norma il numero di ferite totali subite dal personaggio, ma non hanno altri effetti, poiché non c'è nulla oltre lo Svantaggio Una Gamba Sola.

Successivamente, lo sfortunato Massimo subisce due ferite all'addome. Il Game Master tira un dado e ottiene il risultato Malridotto, che riduce il Vigore del sopravvissuto da d8 a d6. Notate che sebbene l'attacco abbia causato due ferite, il Game Master ha tirato il dado una volta sola sulla Tabella delle Lesioni, poiché si trattava di un unico attacco.”

Incoscienza (pagina 80 di Savage Worlds Deluxe):

I personaggi Incoscienti non sono necessariamente morti, ma sono in genere troppo malandati, doloranti e malridotti per fare qualcosa di utile. Non possono eseguire azioni e non vengono loro servite Carte Azione in combattimento. Le Comparsate Incoscienti vengono rimosse dal gioco. I Protagonisti sono Incoscienti se subiscono più di tre ferite (cumulativamente o tutte assieme).

Quando un Protagonista diventa Incosciente, effettuate immediatamente un tiro di Vigore:

- Totale pari o inferiore a 1: Il personaggio muore.
- Fallimento: Tirate sulla Tabella delle Lesioni. La Lesione è permanente e la vittima si sta Dissanguando (vedi sotto).
- Successo: Tirate sulla Tabella delle Lesioni. La Lesione se ne va quando tutte le ferite sono guarite.
- Incremento: Tirate sulla Tabella delle Lesioni. La Lesione passa in 24 ore, o quando tutte le ferite sono guarite.

Tabella delle Lesioni (pagina 80 di Savage Worlds Deluxe)

2d6 Trauma

2 Gioielli di Famiglia: Se La Lesione è permanente, riprodursi è fuori questione salvo miracoli della chirurgia o della magia. Questorisultato non ha altri effetti.

3-4 Braccio: Tirare per determinare casualmente se destro o sinistro; inutilizzabile come per lo Svantaggio Un Braccio Solo (ma se è il braccio principale ad essere colpito, le penalità per il braccio secondario si applicano comunque all'altro).

5-9 Addome: L'eroe si becca un colpo fra l'inguine e il mento. Tirare: 1d6

1-2 Martoriato: Agilità ridotta di un tipo di dado (minimo d4)

3-4 Malridotto: Vigore ridotto di un tipo di dado (minimo d4)

5-6 Massacrato: Forza ridotta di un tipo di dado (minimo d4)

10 Gamba: Acquisisce lo Svantaggio Zoppo (o Una Gamba Sola se era già Zoppo)

11-12 Testa: Una brutta ferita alla testa. Tirare: 1d6
1-2 Brutta Cicatrice: Il vostro eroe ora ha lo Svantaggio Brutto

3-4 Accecato: un occhio è danneggiato. Ora avete lo Svantaggio Guercio (o Cieco se il personaggio già aveva un solo occhio buono)

5-6 Danno Cerebrale: Lesione grave alla testa. L'Intelligenza si riduce di un tipo di dado (minimo d4)

Dissanguarsi: Il personaggio ferito deve effettuare un tiro di Vigore all'inizio di ogni round dopo quello in cui è stato Incosciente e prima che vengano servite le Carte Azione:

- Successo: La vittima deve tirare di nuovo al

prossimo round, o una volta al minuto dopo la fine del combattimento.

- **Incremento:** La vittima si stabilizza e non servono altri tiri.
- **Fallimento:** La vittima muore per emorragia. Gli altri personaggi possono fermare l'emorragia della vittima effettuando un tiro di Guarigione. In caso di successo, la vittima si stabilizza immediatamente e non servono altri tiri. Questo uso dell'abilità Guarigione ferma semplicemente l'emorragia.

Reduci! I personaggi hanno probabilmente già avuto a che fare con la Pandemia e i Gialli per mesi o anni prima di entrare in scena. Utilizzare Eroi principianti solo per avventure all'inizio della diffusione della Pandemia (le date variano di paese in paese: in Italia si parla del 2014 o prima).

Eroi navigati o meglio ancora veterani saranno lo standard dei superstiti dopo il crollo della civiltà occidentale.

CREATURE

INFETTI LEE-CHANG FERALI (GIALLI)

Caratteristiche base: aumentano di 1 dado Forza, Agilità e Vigore, riducono a d4 Intelligenza (livello animale)

Abilità: Percezione aumenta a d8

Capacità Speciali

- **Attacchi:** Morso d4+Forza
- **Resistenza al danno:** i Gialli non subiscono penalità per le ferite.
- **Affamati di sangue:** un Giallo deve nutrirsi di sangue almeno una volta a settimana, altrimenti comincia a subire gli effetti della fame come un essere umano normale, solo che i tempi sono dilatati in settimane invece che giorni. Un Giallo trarrà nutrimento solo da sangue, con una predilezione per quello umano.
- **Infezione da morso:** il morbo di Lee-Chang si trasmette con i fluidi corporei quindi è probabile che questo accada in caso di mischia, se il personaggio viene morso e non dispone di adeguate protezioni. Se il personaggio viene colpito e il danno supera la robustezza viene infettato. Questo non vale se usa dei Benny per assorbire con successo il danno, poiché essi rappresentano un colpo di buona sorte (il morso viene schivato, viene morsicata una parte coperta da strati di stoffa).
Nota Bene: il prione Lee-Chang non permette tiri per evitare l'infezione ed infetta il bersaglio anche se questo subisce solamente lo stato di Scosso.

- **Infezione indiretta:** Se il personaggio entra in mischia rischia comunque di essere infettato da eventuali schizzi di sangue per ferite inferte al bersaglio. Se il personaggio combatte corpo a corpo con armi da taglio o da punta e colpisce il bersaglio, è costretto a pescare una carta dal mazzo. Se esce una figura il prione è entrato in contatto con una zona valida per l'infezione ed il personaggio risulta contaminato. Se il personaggio invece usa armi da botta l'infezione avverrà solo pescando un 2 dal mazzo. Se il personaggio dispone di una copertura completa (almeno Armatura 1 su tutte le locazioni) questo effetto non sarà considerato. Per evitare l'infezione indiretta è comunque possibile spendere un Benny, che rappresenterà un colpo di fortuna.

INFETTI LEE-CHANG INTELLIGENTI (GIALLI INTELLIGENTI)

A differenza dei Ferali, gli Infetti intelligenti sono in grado di usare armi da fuoco, ragionare, parlare, compiere ogni azione conosciuta prima dell'infezione e predisporre strategie di attacco. Anche i Gialli Intelligenti non traggono nutrimento da altro che dal sangue e quindi vedranno gli esseri umani solo come una preda.

Caratteristiche base: aumentano di 2 dadi Forza, Agilità e Vigore, aumentando di 1 dado Intelligenza.

Abilità: Percezione aumenta a d8,

Capacità Speciali

- **Attacchi:** Morso d6+Forza,
- **Resistenza al danno:** non subiscono penalità per le ferite.
- **Affamati di sangue:** se hanno le pillole di Benetti, non ne risentono, altrimenti l'effetto è lo stesso della controparte comune.
- **Infezione:** come la controparte normale.
- **Branco:** semplicemente in qualità di "individui alfa", ogni Giallo Intelligente può comandare 2d6 Gialli comuni.

UN GIORNO DI ORDINARIA PANDEMIA

MASSIMO MAZZONI

Aprile 2016. Il gruppo (4/6 personaggi veterani) si è accampato negli uffici dell'unico supermercato del piccolo paese di Pontasserchio. Qui hanno trovato riparo da un gruppo di Gialli che li ha sorpresi sulla statale, durante uno spostamento in cerca di viveri e medicine dalla vicina città di Pisa, dove ormai non c'è più niente di commestibile.

La cosa è strana. Sono mesi che non si vede un gruppo così numeroso e in forma. Ormai i Gialli sono alla fame e, anche se l'inverno è alle spalle, non hanno più molta energia come durante gli yellow panic.

Nel 2016, la pandemia dovuta al prione di Lee Chang, è in fase calante, gli infetti sono diventati la specie dominante della Terra, ma stanno pian piano morendo di inedia, vista la carenza di vittime.

Ma quelli che, al tramonto, aspettano fuori dal recinto del supermercato sono agili e famelici come ai vecchi tempi.

ATTREZZARSI PER LA NOTTE

Se i Pg esplorano il piccolo supermercato non troveranno cibo, ma delle vecchie coperte (12), delle pentole, uno scudo dei carabinieri, un'ascia da pompieri, una Beretta (scarica), due fucili da caccia (scarichi), un arco a doppia curva, due caschi da moto. Ci sono i resti di una ventina di giacigli. Sul retro c'è un cortile interno, chiuso su tre lati da una rete metallica alta tre metri. Lo spiazzo in terra battuta è dominato da un container, usato come pattumiera. Ci sono corpi di Gialli in vari stadi di decomposizione, non vi si può sostare per più di pochi istanti, senza rimettere l'anima. Vicino a una delle reti ci sono trenta tombe improvvisate, mentre accanto alla porta c'è una scala di metallo che porta sul tetto piatto. Per barricarsi basta chiudere il portone principale, che ha una catena, e la porta del cortile.

UNA SORPRESA NOTTURNA

Nel cuore della notte arrivano dei tipi ben armati (6 in tutto), con AK47 e tutti pistole Glock con silenziatore. Sono comandati da un Giallo intelligente che tiene due Gialli normali al guinzaglio, come segugi. Disperdono i Gialli

all'esterno con un dispositivo a ultrasuoni (mai visto prima), altri li uccidono coi silenziatori.

Se nessuno del gruppo fa un tiro per accorgersene, la pattuglia li catturerà, gettando nella stanza gas paralizzante e legandoli e caricandoli su un furgone nero, per portarli al laboratorio del dottor Benetti, endocrinologo di fama mondiale, prima della pandemia (passate direttamente al capitolo In cella.)

Se qualcuno se ne accorge, avrà il tempo di svegliare gli altri e fuggire, ma solo se tutti effettueranno con successo un tiro per muoversi in silenzio. Tra l'altro dovranno rinunciare a parte dell'equipaggiamento, altrimenti chi si attarda verrà fiutato dai segugi e scoperto. I mercenari hanno seguito il gruppo di Gialli, rilasciati per stanare altri umani per gli esperimenti di Benetti. Hanno l'ordine di catturare gli eroi, ma se questi si riveleranno ostili, apriranno il fuoco.

Se invece si sceglie il contrattacco, il Giallo intelligente manderà gli uomini all'assalto, rimanendo in seconda linea. Se costretto sguinzaglierà i due Gialli o ricorrerà alla Magnum che porta alla cintura.

DOPO LO SCONTRO

Se sopravvivono, gli eroi possono depredate i cadaveri e scoprire che sono mercenari di un'organizzazione paramilitare. Se qualcuno è riuscito ad avvicinarsi abbastanza al comandante del plotone potrà capire, con un tiro di Conoscenze Comuni, che si tratta di un Giallo di tipo intelligente. Se riescono a ritrovare il furgone, rinverranno dietro il parasole una cartina con una località cerchiata, Agnano.

IL PAESE DI AGNANO

Se i personaggi decidono di guidare fin lì, vi arriveranno in una quindicina di minuti, percorrendo una statale ingombra di carcasse d'auto. Agnano è un piccolo paese in collina, sperduto tra quelli che un tempo erano filari di viti e che ora sono solo delle foreste impenetrabili. La stradina costeggia un bar e arriva al cancello che conduce al giardino di una villa settecentesca, circondata da mura con i cocci di bottiglia in cima. Prima di arrivare al cancello, l'accesso è bloccato da una barriera di filo spinato e

da un carro Lince munito di mitragliatrice sul tetto. Ci sono due mercenari armati di AK47 e pistole che controllano l'accesso.

È consigliabile cercare una via meno diretta, costeggiando il muro di cinta e provando a passare dalla boscaglia che ha invaso molte delle case del paese.

Se ci si attarda in queste, ci si può imbattere in 1d4 Gialli alquanto denutriti, oltre a un branco di cani tornati selvaggi (3d8).

In un punto del muro di recinzione, un'acacia è riuscita a farsi strada tra i mattoni: con qualche minuto di pazienza è possibile creare un varco per far passare gli eroi uno alla volta, carponi.

IN CELLA

Dal varco nel muro si raggiungono due abitazioni a un piano che ospitavano la servitù: adesso sono usate come zona di detenzione. All'interno vi sono 1d6 tra uomini e donne, tenuti in condizioni pietose. Racconteranno un'esperienza simile a quella vissuta dai personaggi (se sono stati catturati). Sono affamati e spaventati.

Gli eroi, se catturati, possono provare a fuggire. Sono tutti ammassati in una stanzona umida, legati con delle fascette ai polsi. Il luogo prima era una cucina e una ricerca mirata scoperà un frammento di metallo conficcato in profondità sul piano lurido dell'unico tavolone della stanza.

Se i personaggi non faranno nulla, di lì a poco arriverà un Giallo intelligente con indosso un camice sporco di sangue (il dottor Benetti), insieme a due armati, che prenderanno un prigioniero e lo porteranno via, verso il laboratorio.

IL LABORATORIO

Nelle cantine della villa si trova il laboratorio, raggiungibile dal giardino tramite una porta secondaria. Qui il dottore fa i suoi esperimenti per creare Gialli intelligenti, somministrando sangue infetto e un ormone sintetico di sua invenzione ai prigionieri. Molti muoiono tra atroci sofferenze, altri diventano normali Gialli e pochi "fortunati" mantengono le loro facoltà mentali, aumentando forza e resistenza fisica. Non hanno bisogno di sangue umano, basta una capsula che Benetti ha creato appositamente, da assumere una volta al mese.

Se i personaggi riescono a entrare, dovranno affrontare le due guardie mercenarie, mentre Benetti si ritirerà al piano di sopra e da qui arriverà in giardino, dove lo attende un Lince con autista sempre pronto. Prima di andarsene, però, libererà i Gialli normali (2d6) e tre intelligenti, questi ultimi armati di machete.

Se il gruppo si divide, può tentare di raggiungere Benetti in giardino, dove sarà raggiunto da altre due guardie (quelle al cancello del giardino), ma i personaggi potrebbero chiedere aiuto ai prigionieri. Se sono stati liberati precedentemente, lo faranno volentieri, armandosi con mezzi di fortuna o con ciò che daranno loro i personaggi.

DOPO L'INCONTRO CON BENETTI

Se sconfiggono il dottore, gli eroi recupereranno un dispositivo radio e avranno a disposizione un tiro per capire che serve per attivare delle mine con timer. È il regalo che ha lasciato Benetti, prima di morire o fuggire. I pg avranno a disposizione 10 minuti per evacuare la villa o, scelta rischiosa, per provare a trovare le bombe (4 in tutto, nascoste ai quattro angoli delle mura perimetrali della villa) ed eventualmente disinnescarle (tiro a -4).

Dovranno trovare anche un mezzo per portare via eventuali feriti non infetti: magari uno dei due Lince, se non sono andati distrutti. Nella villa, in una stanza chiusa a chiave, ci sono due casse di armi AK47, Mp5, Beretta e relative munizioni, oltre a due scatoloni di cibo in scatola con datazione 2013 (quindi sicure per il prigioniero), sufficienti per circa 400 pasti. Ci sono anche due dispositivi scaccia-Gialli.

Se sono sopravvissuti, in un modo o nell'altro, gli Eroi avranno imparato qualcosa di nuovo sui dannati Gialli e potrebbero avere ottenuto nuove scorte, mezzi e armamenti. E un altro giorno di ordinaria Pandemia sarà finalmente alle loro spalle.

GIALLI E GIALLI INTELLIGENTI

vedi caratteristiche a pagina 9

MERCENARI

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Combattere d8, Furtività d6, Percezione d6, Sparare d8

Carisma: -; **Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5.

Vantaggi: Riflessi in combattimento, Tempra d'acciaio

Equipaggiamento: AK47 (Gittata: 60/120/240; Danni: 2d8+1; CdT 3; Colpi 30; PA 2; automatica), Glock 9mm (Gittata: 30/60/120; Danni 2d6; CdT 1; Colpi 17; PA 1; semiautomatica), silenziatori, Giubbotto Flak +2/+4 Peso 6; protegge il torace.

CANI RANDAGI

3d8 di cani inselvaticiti, con caratteristiche normali (vedi Savage Worlds Deluxe pag. 166)

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Percezione d10

Parata: 5; **Passo:** 20; **Robustezza:** 4

Capacità Speciali

Alla Gola: I cani attaccano istintivamente le parti più delicate dei loro avversari. Con un incremento al tiro di attacco, la creatura colpisce il punto meno protetto dell'avversario.

Morso: Forza+d4

Piéveloce: I cani tirano un d10 anziché un d6 quando corrono.

Taglia -1: I cani sono relativamente piccoli



DOTT. BENETTI

Attributi: Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d10, Spirito d6, Vigore d10

Abilità: Conoscenze (Scienze) d12, Conoscenze (Altro) d6, Percezione d8, Riparare d8, Sparare d6, Riparare d10

Carisma: -; **Parata:** 2; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Difetti: Estraneo, Fissazione (Minore: ottenere una razza Gialla stabile e dominante), Vendicativo (Maggiore)

Vantaggi: Comando, McGyver

Capacità Speciali

- **Resistenza al danno:** non subisce penalità per le ferite.
- **Infezione da morso:** come per i Gialli comuni
- **Infezione indiretta:** come per i Gialli comuni