

I CONIGLI MUTANTI UCCIDONO

DI MATTEO POROPAT

LAGOMORPHA GENESIS (LGI)

Questa avventura è tratta dal racconto Lagomorpha di Matteo Poropat. Lagomorpha è inserito nella raccolta di racconti 'Il silenzio dell'acqua', dello stesso autore.

Revisione per Savage Worlds a cura di Giuseppe Rotondo. L'illustrazione è di Giorgia Sacco Taz.

AMBIENTAZIONE

Non si sa cosa sia stato a scatenarlo, ma ormai le storie arrivano da tutto il mondo, gli effetti sono sempre gli stessi: i felini muoiono, conigli e lepri mutano. Enormi buche nel terreno, intere aree devastate, persone che scompaiono senza lasciare traccia. Qualsiasi sia la sua origine, il virus li ha cambiati, li ha resi più grandi, più forti e veloci. Stufi di erbetta e carote, ma con lo stesso insaziabile bisogno di accoppiarsi e proliferare, hanno iniziato una nuova dieta, speciale, a base di carne umana.

L'avventura, come tutta l'ambientazione che segue, è completamente adattabile a qualsiasi periodo storico, con le dovute modifiche, così come ad altri setting di *Savage Worlds* (e se fosse stato uno sciamano non morto di **Deadlands** a evocare il primo di questi animali, per vendicarsi dell'uomo bianco, perdendo poi il controllo del suo stesso oscuro rito?).

LA STORIA FINORA

Le news sono confuse, siamo nei primi mesi di diffusione del virus e i telegiornali riportano dubbiose storielle di agricoltori sconvolti. In un periodo estivo particolarmente caldo i servizi intelligenti alla TV si sprecano, conditi dalla solita cronaca e dai consigli per evitare le insolazioni. Un motivo in più per andarsene in gita tra i monti, nella pace più completa, via dal caos e dall'afa della città.

In fase di preparazione, il Game Master dovrà chiedere ai vari giocatori cosa portano con sé i personaggi, per stimare le risorse a disposizione (soprattutto acqua e cibo, vedi più avanti), considerando che si tratta di una gita di soli due giorni con arrivo in loco nel pomeriggio, notte, grigliatona a pranzo e rientro nella serata successiva.

ARRIVO IN PAESE

Le chiavi del bivacco vanno ritirate in città, nella sede locale dell'Associazione Pesca Sportiva allo Storione Selvatico (APESSS). Il suo gestore, Altiero Bramante, è dubbioso. Di recente un paio di escursionisti, che salivano a una vetta non distante, sono spariti senza lasciare tracce.

Andrà convinto con una chiacchierata magari davanti a qualche calice di rosso, nell'unico locale del paese, che sorge davanti alla sede dell'APESSS. Nel mentre lo si convince a mollare le chiavi, ci saranno altre storie da ascoltare, raccontate dai soliti vecchietti con troppa immaginazione, troppo tempo libero e un calice che non mollano mai.

IL BIVACCO

Il capanno, che dista circa 10km dal paese, ha visto tempi migliori, e ricorda un po' troppo quello del film *La Casa*. Ma è solo la prima impressione (che però serve a introdurre l'atmosfera generale), i protagonisti si sistemano belli comodi appena arrivati. C'è un ampio atrio d'ingresso, con un tavolo e delle panche in legno. In un angolo a sud fa mostra di sé un grande caminetto (c'è legna da ardere, accatastata fuori sul lato nord). Una corta rampa di scale porta al primo piano dove si trovano quattro letti a castello in metallo, con materassi e cuscini in buono stato.

LA PRIMA NOTTE

Il bosco attorno al bivacco è tranquillo, e un sentiero indicato non troppo chiaramente porta al fiume, distante circa un chilometro, dove il giorno successivo è prevista grigliata e magari un tuffo nell'acqua gelida (non per forza in questo ordine).

Poco dopo il calar delle tenebre però arrivano quei rumori.

Tonfi. Bassi, pesanti, cupi. Rimbombano in ogni stanza, attraversando la casupola come onde. Altri invece danno l'idea di provenire dal basso, da sotto terra. Vibrazioni continue, a volte dei grugniti.

Nessuno riuscirà a dormire veramente, e i personaggi arriveranno alle prime luci dell'alba completamente esausti, praticamente senza aver dormito. Serve un tiro di *Vigore* effettuato con successo per non subire gli effetti della *Perdita di Sonno* (Vedi *Savage Worlds Deluxe*).

Se qualcuno esce dal capanno per indagare, usando una torcia elettrica (se si sono ricordati di portarla), scoprirà:

- enormi impronte sul terreno
- cumuli di terra smossa
- segni di lunghe unghiate (20cm) sugli alberi

Mentre indaga sentirà un verso simile a un respiro provenire dal folto del bosco.

Potrebbe anche scorgere anche qualcosa di bianco che si muove rapidamente, lontano (un tiro di *Percezione* effettuato con successo farà distinguere che si tratta di qualcosa di peloso).

L'ALBA

Quando tutto sembra più silenzioso e tranquillo, e i PG stanno iniziando ad assopirsi, un tremendo boato arriva dall'esterno.

All'uscita dal capanno la terribile sorpresa: la jeep giace su un lato, semidistrutta. Qualsiasi tentativo di farla partire (una volta girata), non avrà successo.

Dopo pochi minuti (probabilmente di panico fomentato da tentativi infruttuosi e discussioni) il primo COMUGA si paleserà. Ce ne sono altri tre nei dintorni, intenti a capire chi sono quegli strani bipedi che invadono il loro bosco. Il Game Master potrà dimensionare il gruppo dei lagomorpha in base al numero di personaggi, per rendere la sfida interessante ma non letale.

L'ASSEDIO (1)

Non ci sono mezzi di comunicazione utilizzabili, al solito i cellulari non funzionano bene e non ci sono telefoni fissi. Più tempo passa più conigli arriveranno, e la gestione dell'assedio iniziale dovrebbe spingere i giocatori a capire che l'unica via di salvezza è la fuga nella foresta e il ritorno al paese, confrontandosi col minor numero possibile di quegli strani esseri.

Nel capanno non ci sono vettovaglie, a parte

forse del pane secco. Non c'è acqua, il pozzo e la pompa a mano sono all'esterno. I personaggi possono contare solo su quello che hanno portato con loro (e se da bere hanno solo alcolici, in bocca al lupo COMUGA!).

L'INCENTIVO

Durante l'assedio, l'esterno potrebbe svolgersi una scena che permetta di comprendere meglio la situazione: all'improvviso dal bosco esce un dolce cerbiatto, in fuga, occhi sbarrati dal terrore, inseguito da lontano da uno dei lagomorpha. Pianta le zampe nel terreno, rendendosi conto di dove è arrivato, ma non fa in tempo a volgere lo sguardo che il COMUGA lo assale e inizia a sbranarlo senza pietà davanti agli occhi dei personaggi.

L'ASSEDIO (2)

Se i giocatori si barricano nel capanno, vedranno i COMUGA farsi sempre più numerosi. Affamati e inferociti potrebbero dar luogo a qualche scontro nel gruppo, finché non comparirà uno più grosso, col pelo scuro, il maschio alpha. Più intelligente e forte degli altri, sarà lui a cercare di accedere al capanno, puntando alle finestre (se non sono state sbarrate) o scavando una galleria sotterranea (dove per sfortuna c'è una cantina murata, ottimo punto di accesso per l'animale).



NEL FRATTEMPO

In paese nessuno farà caso a quello che succede sui monti: è previsto che i personaggi tornino a restituire le chiavi dopo un paio di giorni. Notizie su altri incidenti nei dintorni potrebbero però spingere il buon responsabile dell'APESSS a fare una capatina al capanno per controllare che tutto vada bene. Il Game Master può utilizzare questa risorsa per dare una mano ai giocatori, nel caso siano rimasti incastrati e abbiano bisogno di uno stimolo a muoversi.

Pochi personaggi e qualche tiro fortunato potrebbero salvare anche la jeep del prode Altiero, conducendo a un rocambolesco rientro con inseguimento stradale. Se invece nessuno se ne esce dal bivacco e lui è costretto a evitare i COMUGA per entrare, la sua macchina farà sicuramente la fine dell'altra.

IN FUGA

La strada sterrata che riporta in paese è comoda ma ha un difetto, è abbastanza larga per i COMUGA, che la userebbero con facilità per inseguire le loro prede. I giocatori dovrebbero invece scegliere il fitto del bosco, dove le bestie, massicce e abituate a muoversi a balzi, si trovano in difficoltà.

Nel capanno ci sono armi (anche queste in numero variabile a discrezione del Game Master, sicuramente però non c'è un arsenale) nascoste in un vano nel muro da uno dei cacciatori che ci torna di frequente (serve un tiro effettuato con successo di *Percezione*). In cucina ci sono un paio di coltelli a lama lunga, che qualcuno può portare con sé.

La fuga attraverso il bosco non è comunque un'esperienza alla portata di tutti. Ogni 100m di corsa tra rovi, sassaie e alberi ogni personaggio deve effettuare un tiro di *Agilità* per scoprire se finisce a terra o meno, rallentando il gruppo.

L'orientamento invece è facilitato dalla pendenza, che indica il ritorno verso valle, e dal fiume, che arriva fino in paese e costituisce un ottimo punto di riferimento.

IL FIUME

Un altro modo per scendere a valle è il fiume. Le sponde sono ampie e scoperte, però i COMUGA non amano l'acqua, e ci si infilano solo se disperati. I personaggi potrebbero decidere di scendere dove possibile, camminando nell'acqua non troppo alta (un metro circa) con un valore di *Passo ridotto*, evitando i tratti dove il fondo scivoloso e le correnti rendono impossibile proseguire (esponendosi così però agli attacchi

dei lagomorpha che li inseguono). L'acqua gelida (a seconda della stagione e della cattiveria del Game Master si può andare dai 4 ai 10 °C) sarà un ulteriore ostacolo al movimento.

IL RITORNO IN PAESE

Comunque scelpano di scappare, i sopravvissuti troveranno al loro arrivo un luogo deserto, con diverse case segnate dal passaggio degli animali, porte e finestre divelte, orti distrutti, animali delle fattorie semidivorati.

I pochi cittadini si sono rifugiati altrove, una volta compreso che le storie da osteria erano invece tutte vere.

Bisogna nascondersi, armarsi, imparare a sopravvivere.

Perché il contagio è iniziato.

I conigli mutanti uccidono.

BESTIARIO

Se non deciso diversamente dal Game Master (che può aggiungere animali comuni dei boschi come cinghiali), gli unici antagonisti pericolosi sono i COMUGA (CONiglio MUTante Gigante Assassino) o Lagomorfi.

COMUGA

Sono enormi conigli, aggressivi e carnivori. Preferiscono muoversi in branchi di 5/6 individui, spesso con un capo gruppo (alpha) di dimensioni ed età maggiori. La loro vita media si è allungata a 20 anni.

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

Abilità: Arrampicare d8, Combattere d6, Furtività d6, Percezione d8, Intimidire d6.

Parata: 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 8

Capacità Speciali:

- **Scavatore (2,5):** possono muoversi nel terreno, scavando gallerie alla velocità di 2,5 cm grazie alle enormi zampe.
- **Saltare:** Al posto di un comune spostamento, i Lagomorfi possono decidere di "saltare", zompano in altezza a 5 cm + 2,5 con un successo e per ogni incremento su un tiro di Forza OPPURE in lunghezza fino a 10 cm + 2,5 cm con un successo e per ogni incremento su un tiro di Forza.
- **Morso/Artigli:** Forza+d4
- **Taglia+3**
- **Grande:** gli attaccanti hanno +1 ai loro tiri di attacco
- **Visione Notturna:** ignorano le penalità dovute a Luce Fioca e Oscurità.
- **Immunità al veleno:** la mutazione li ha resi immuni



COMUGA ALPHA

I capi gruppo, gli alpha, si distinguono per la taglia leggermente maggiore e per una più spiccata e malevola intelligenza. In presenza di un alpha gli altri maschi si ritirano e si fanno guidare, a meno che non vogliano sfidarlo.

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d8 (A), Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Arrampicare d8, Furtività d6, Percezione d8, Intimidire d10

Parata: 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 6

Capacità Speciali:

- **Scavatore (2,5):** possono muoversi nel terreno, scavando gallerie alla velocità di 2,5 cm grazie alle enormi zampe.
- **Saltare:** Al posto di un comune spostamento, i Lagomorfi possono decidere di "saltare", zompano in altezza a 5 cm + 2,5 con un successo e per ogni incremento su un tiro di Forza OPPURE in lunghezza fino a 10 cm + 2,5 cm con un successo e per ogni incremento su un tiro di Forza.
- **Furia di sangue:** funziona come il vantaggio Berserk, ma l'Alpha deve effettuare un tiro di Spirito invece che di Intelligenza.
- **Morso/Artigli:** Forza+d4
- **Taglia+3**
- **Grande:** gli attaccanti hanno +1 ai loro tiri di attacco
- **Visione Notturna:** ignorano le penalità dovute a Luce Fioca e Oscurità.
- **Immunità al veleno:** la mutazione li ha resi immuni alle sostanze velenose
- **Ius Prime Noctis:** Quando avverte gli ormoni di una femmina, l'alpha non resiste e deve raggiungere la sorgente dell'emissione ormonale per possederla, disposto a combattere fino alla morte con altri eventuali COMUGA presenti.