

STAGIONE DI CACCIA DI MATTEO POROPAT

LAGOMORPHA GENESIS (LG2)

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. Scarica anche I conigli mutanti uccidono su Savage Worlds Italia

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

Dopo un anno dallo scoppio dell'epidemia che ha cambiato il volto del pianeta, la guerra è ancora in corso. Inconcepibile, oltre ogni immaginazione, il conflitto tra le forze armate umane e le orde infinite di lagomorpha procede senza sosta.

Poche comunità si sono isolate in zone impervie, dove vivono di quel che riescono a coltivare sulla terra indurita e pascolando i pochi animali che vivono a quelle altitudini, inospitali per i dannati COMUGA (CONigli MUTanti Giganti Assassini).

Ma non tutti si accontentano di sopravvivere, in attesa che la guerra si concluda. Molti si arruolano, altri formano gruppi indipendenti che animati dalla fame e dalla follia scendono nelle Tane, enormi costrutti sotterranei ricolmi di assassini pelosi, per cercare vendetta.

Altri si dedicano all'eliminazione degli alpha, gli enormi capi gruppo che sembrano reggere le fila delle Tane. Non sono ancora notizie certe, ma c'è chi racconta di come l'uccisione di un alpha semini il panico nella mandria di lagomorpha che lo seguiva, rendendoli molto più facili da sterminare.

Questa avventura parla proprio di uno (o due) di questi cacciatori di alpha ed è quindi adatta a uno, massimo due giocatori. Il progetto dei personaggi è quella di arrivare nottetempo in una località ormai deserta, per eliminare un alpha, avvistato spesso in ricognizione.

La definizione dell'armamentario dei personaggi è affidata al Game Master, considerando che, nei primi tempi dell'epidemia, le armi erano ancora abbastanza comuni e acquistabili con facilità dai privati cittadini.

Fucile da caccia con silenziatore

Munizioni

Binocolo

Coltello da caccia

Ghiandola feromonale – è ormai risaputo, la ghiandola feromonale di una femmina scatena i desideri sessuali di ogni alpha (vedi *Ius Primae Noctis* più avanti). La ghiandola può essere strofinata su oggetti, per creare una traccia che attiri l'alpha.

Cibo e acqua

EASTER EGG

Due luoghi da inserire a discrezione del Game Master, collegati con altre storie della saga dei COMUGA.

Lo chalet della morte – è l'ambientazione del racconto *Lagomorpha*, che ha dato origine a queste storie. Il Game Master lo può collocare dove preferisce, l'importante è il suo contenuto. Un cadavere, parzialmente divorato, una gamba ancora legata a una sedia. Nello chalet c'è del

cibo e poco altro. Fuori, all'interno del muro che lo circonda, si trovano sepolti alcuni cadaveri, in avanzato stato di decomposizione, tra i quali un uomo e una donna. Dal cancello d'ingresso parte una strada sterrata, ormai sepolta da erbacce e rovi, che si dirige verso i paesini a ovest.

Il bivacco del terrore – descritto nell'avventura I conigli mutanti uccidono. I giocatori potrebbero addirittura aver fatto parte del gruppo, che ha cercato di far ferie nel bivacco un anno prima, e sono tornati (per eliminare proprio l'alpha di quella storia e vendicarsi?).

LA CACCIA È APERTA

Arrivati sul luogo, spostandosi a piedi sfruttando un bosco piuttosto fitto, dove i lagomorpha si infilano difficilmente, la caccia al COMUGA alpha ha inizio.

Il Game Master dovrà tener traccia costantemente della posizione del COMUGA e dei fattori che influenzano la sua capacità di percepire i cacciatori. Tutta l'avventura si basa sulla tensione che questi vengano meno, trasformando l'agguato in una carneficina.

ELEMENTI AMBIENTALI

Questi nell'elenco sono gli effetti speciali più comuni in una situazione del genere. Sarebbe buona cosa per il Game Master prepararsi una tabella delle variazioni ambientali nel tempo di gioco, in modo da sapere sempre com'è il tempo (e non dover improvvisare, cosa che può comunque decidere di fare). Una giornata assoluta può andare bene, ma un improvviso cambio meteorologico (cosa che verso i monti accade con frequenza) e condizioni avverse, aggraveranno molto pathos all'avventura.

Il vento – dettaglio fondamentale nel movimento durante la caccia, in quanto può portare suoni e odori molto più velocemente, accelerando il contatto tra cacciatore e preda. Il Game Master dovrà decidere se c'è e in che direzione tira, in modo da poter usare concetti come sopra e sotto vento, sfruttabili dai personaggi e dal COMUGA per non farsi percepire.

Pioggia, tuoni e fulmini – influenzano anch'essi il terreno di caccia, nascondendo tracce e coprendo odori e suoni, rendono difficoltoso il movimento e un eventuale scontro con la preda.

INDIZI SENSORIALI

Udito e vista per i personaggi, olfatto in primis per il lagomorpha mutante, tutti i sensi sono all'erta e devono essere sfruttati al massimo in questa avventura.

Odori e ormoni – Tippete, il COMUGA alpha, ha un olfatto sviluppatissimo, e se il vento arriva dalla parte giusta potrà avvertire l'arrivo dei personaggi. Questi a loro volta dovranno sfruttare il vento per coprire il proprio odore o per scatenare gli ormoni della sacca feromonale. Se la sacca dovrebbe seccarsi senza adempiere al suo scopo, un animale cacciato nella zona potrebbe venir scuoiato ed esposto come esca.

I suoni nell'erba – Il bosco è infido, il lagomorpha è capace di distinguere con chiarezza i suoni nel bosco. I giocatori dovranno effettuare spesso dei Tiri di Agilità. Se li falliscono e sono entro 100m dal COMUGA, questo li scoprirà. La bestia a sua volta produce del rumore non indifferente, vista la mole e la difficoltà di muoversi nel bosco.

Tracce a terra – il modo più comune per rintracciare un animale è seguire le sue tracce; i personaggi devono fare un tiro su Percezione ogni 100m, per sapere se sono sulla pista giusta. Se il tiro fallisce hanno perso la pista (che può esserci ma loro non la distinguono), devono tornare indietro e riprendere le ricerche.

L'ALTRO

Quello che nessuno dei protagonisti, umani o animali, sa, è che c'è un altro alpha in zona. Proviene da una valle ad est, e sta cercando una femmina, dopo la distruzione della sua Tana a opera di un commando indipendente. Non è grosso come Tippete, ma è affamato e arrabbiato, non esiterà ad attaccare l'altro alpha, se dovessero incontrarsi.

Il suo arrivo nella zona deve essere fissato in termini di tempo e luogo, dal Game Master, a inizio sessione. Comunque vadano le cose l'altro comparirà sul bordo del bosco nel punto e al momento decisi. Il Game Master dovrà valutare le distanze e la situazione ambientale, che permetteranno di determinare il comportamento iniziale dell'animale, usando le regole del paragrafo **La caccia è aperta**.

SENZA PIETÀ

L'avventura può protrarsi a lungo, se entrambe le parti si cercano senza trovarsi, nel qual caso il Game Master potrà decidere di dare una botta di adrenalina sfruttando gli elementi visti nei paragrafi precedenti, introducendo varianti come altri animali o perfino un altro cacciatore (magari uno che arriva da quei gruppi di integralisti che credono sia ingiusto uccidere i lagomorpha, arrivando al punto di crederli una sorta di divinità, da proteggere e venerare, indossando le pelli di quelli morti).

Alla fine lo scopo dei personaggi è incontrare ed eliminare il COMUGA.

Se ci riescono però, è tutto da vedere.

LA TABELLA DI GIOCO

Un esempio di come si può strutturare una tabella degli eventi atmosferici, per avere un riferimento pronto. I turni di gioco sono totalmente ipotetici.

Per la colonna **Alpha2** si possono riportare ad esempio le coordinate della griglia quadrettata che si usa come mappa di massima della partita dove si trova il secondo alpha (da lì in poi saranno la fame e l'istinto a guidarlo).

Il range degli altri valori utilizzati è spiegato nella tabella seguente ed è intesa come strumento di massima per il Game Master da usare soprattutto in presenza di giocatori che amano la precisione.

La % nella colonna Nubi indica di quanto varia la luminosità ambientale in rapporto alla copertura. Con un cielo **Molto nuvoloso** si sarà al 60% della luminosità di una giornata di sole.

L'intensità del **Vento** è basata sulla più celebre *Scala Beaufort* (usata in realtà come riferimento marino) della quale quella riportata è una sorta di sottoscala.

TABELLA 1

Turni	Nuvole	Pioggia	Vento	Alpha2
0	-	-	N/E (2)	-
2	1	-	N/E (4)	-
5	2	1	N/E (4)	-
10	3	2	N/E (4)	-
15	3	2	N/E (4)	X,Y

TABELLA 2

	Nuvole	Pioggia	Vento
-	Sereno (100%)	Assente	Assente (0km/h)
1	Nubi sparse (90%)	PiovigGINE	Brezza (10km/h)
2	Cielo coperto (70%)	Moderata	Vento teso (40km/h)
3	Molto nuvoloso (60%)	Forte	Burrasca (80km/h)
4	Completamente coperto (40%)	Nubifragio	Fortunale (110km/h)