

Evil's Motel

Avventura horror moderna per GUS
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper
con la collaborazione di Alberto Martinelli alias Gornova



SOMMARIO

Presentazione del modulo.....	3
Note sull'avventura.....	3
Cos'è GUS.....	3
Ringraziamenti.....	3
Per il Narratore.....	4
Riassunto della trama.....	4
Scena 1: La rapina.....	5
1.1– Imprevisto.....	6
1.2– Uno strano oggetto.....	6
1.3- L'inseguimento.....	6
1.4 – Tempo inclemente.....	7
Scena 2: Silent Hill.....	8
2.1 – Il motel.....	8
Eventi paranormali nel motel.....	8
2.2 – indagini in città.....	10
2.3 – La collina.....	10
2.4 – Ritorno al motel.....	11
Scena 3: La fuga.....	12

Presentazione del modulo

Note sull'avventura

Quest'avventura è stata pensata per un gruppo di cinque giocatori ed è di stampo horror, con brevi parti d'azione e di investigazione.

E' consigliato giocarla con i personaggi pregenerati forniti in allegato, in caso contrario è compito del Narratore assicurarsi che i personaggi dei giocatori abbiano i giusti requisiti per affrontare l'avventura.

Buon divertimento

TheKeeper - thekeeper31@yahoo.com - <http://run.to/icb>

Gornova - gornova@libero.it - <http://digilander.libero.it/gornova>

Cos'è GUS

L'avventura che state per leggere utilizza il sistema di regole *GUS* (Gdr Universale

Sperimentale), un metodo per giocare di ruolo in modo semplice, veloce e gratuito. Tale regolamento non costituisce un vincolo e potete adattarla a qualsiasi sistema riteniate più congeniale.

Potete trovare GUS a questo indirizzo: <http://run.to/icb>.

Ringraziamenti

L'autore ringrazia Martinelli Alberto alias Gornova per i preziosi consigli.

Un ringraziamento particolare va a Il Nucleo, che supporta da anni tutte le attività amatoriali inerenti ai giochi di ruolo.



[<http://www.ilnucleo.org>]

Per il Narratore

Riassunto della trama

Sei persone tentano una rapina alla banca Centrale di Chicago.

Il gruppo è formato da:

- Jerry Mulcachey: il capobanda (png)
- Greg Foulks: artificiere, esperto di esplosivi.
- Yuri Madronich: esperto di elettronica e computer.
- Joe Cooper: ex-corridore (corse Daytona USA), ex-stuntman, guidatore molto esperto, nonché meccanico.
- Rudy Martinez: ex-marine, esperto d'armi.
- Lina Khang: acrobata del circo, conoscenza arti-marziali.

Tutto sembra filare liscio e i sei protagonisti riescono a mettere le mani sul malloppo. Jerry, il capo, trova nel caveau della banca uno strano scrigno, che sistema assieme al resto della refurtiva, tuttavia un imprevisto allerta la polizia ed inizia così l'inseguimento. Jerry viene ferito gravemente nello scontro a fuoco con le forze dell'ordine, ma il gruppo riesce ugualmente a dileguarsi prendendo una strada di campagna e a cambiare mezzo.

Intanto Jerry sta sempre più male e le condizioni meteorologiche non facilitano le cose, poiché comincia a nevicare; se non bastasse un guasto improvviso al motore lascia a piedi il gruppo, che si vede costretto a trascorrere la notte nel motel della cittadina di Silent Hill.

La padrona del motel, la signora Sterlign, è una vecchietta dall'aria simpatica ma svampita ed è l'unica persona della città.

L'anziana donna sembra non avere tutte le rotelle a posto, ma si dimostra gentile e affabile e informa i pg che sulla collina del cimitero si trova un vecchio capanno degli attrezzi contenente un furgone, col quale i pg possono lasciare la città.

Non è un caso, tuttavia, che i protagonisti siano finiti in questo posto. Lo scrigno trovato da Jerry contiene infatti un antico talismano, un oggetto diabolico appartenuto in passato ad un avo della proprietaria del motel, che gli fu consegnato dal diavolo in persona. Il talismano è vivo e permeato dal male e in qualche modo si è fatto portare qui.

Mentre i pg andranno sulla collina per recuperare il furgone, la vecchietta rimarrà a curare Jerry e così il talismano entrerà in suo possesso, e per i pg comincerà una notte da incubo.

Scena 1: La rapina

25 dicembre 1990, 20:50, Banca Generale di Chicago.

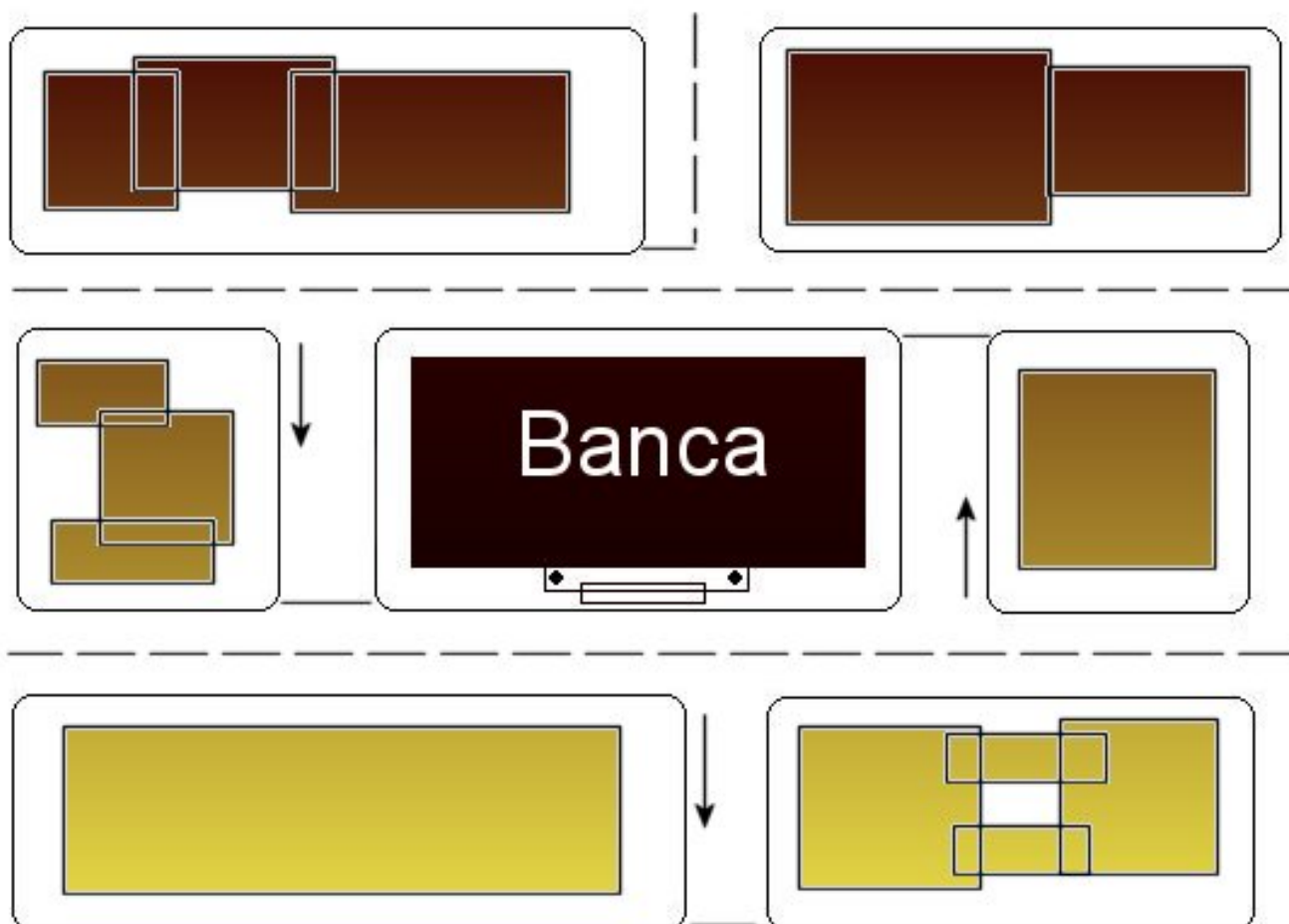
E' la vigilia di natale, la fottuta vigilia di natale. Fa un freddo bastardo quando il vostro furgone parcheggia dall'altra parte della strada, vicino alla Banca Generale di Chicago.

Joe Cooper spegne i fari, Jerry Mulcachey, il capo della banda, vi squadra uno a uno.

Siete carichi di adrenalina, la tensione è a mille. Controllate un'ultima volta l'equipaggiamento e ripassate mentalmente il piano, punto per punto, proprio come ve lo ha esposto Jerry:

“Allora Joe, tu ci aspetterai di fuori con il furgone acceso. Mi raccomando spegni i fari. A quell'ora non dovrebbe passare molta gente, sono tutti nelle loro fottute case a festeggiare, ma tieni comunque gli occhi aperti. Io e gli altri ci avvicineremo all'ingresso della banca. La banca chiude alle 21:00, quando arriveremo ci saranno solo il personale e tre guardie. Prima di entrare ricordatevi il passamontagna. Una volta dentro io e Martinez teniamo sotto tiro il personale e i tre sbirri, Madronich s'introdurrà nel computer della banca e decifrerà i codici con il suo programma.

Madronich sperò che tu sia davvero dannatamente bravo come sostieni.



Una volta ottenuti i codici apriremo la porta blindata del caveau. All'interno c'è una seconda porta di sicurezza. Solo il padrone della banca ha le chiavi per aprire quella porta e sfortunatamente lui non sarà lì. A questo punto interviene Greg, piazza 4 cariche di plastico a basso potenziale e facciamo saltare la seconda porta. Quest'operazione farà un gran rumore, da qui in poi bisogna essere veloci.

Tra noi e i nostri fottuti 10.000.000 \$ ci sarà un corridoio di 6 metri di lunghezza.

Ogni 30 cm sono piazzate delle fotocellule agli infrarossi, un lavoro da contorsionisti, un lavoro per la nostra cara Lina. Un volta nel caveau è possibile disattivare le fotocellule per 30 secondi inserendo i codici di Madronich. Quando Greg e Madronich hanno finito il loro lavoro, Greg si porterà vicino all'uscita e la terrà d'occhio. Madronich prenderà il mio posto con Martinez, io e Lina ripuliremo il caveau. Tutto chiaro? Bene maledetti figli di puttana se tutto fila liscio fra 5 ore saremo dall'altra parte del Mississippi, nello stato dell'Iowa, al sicuro e dannatamente ricchi.”

NB: Il Narratore può permettere ai pg di decidere dove parcheggiare il furgone basandosi sulla mappa riportata. Le frecce indicano sensi unici di circolazione.

1.1 – Imprevisto

Mentre i pg conducono la rapina secondo il piano di Jerry, una macchina della polizia si ferma alcuni metri davanti al furgone di Cooper. La luce dell'abitacolo si accende: due agenti stanno mangiando una pizza e sorseggiando delle bevande calde.

La sosta dei due agenti è lunga e **Cooper** dovrebbe cominciare a preoccuparsi. Il Narratore cerchi di creare una buona atmosfera di tensione e lasci a Cooper la possibilità di agire in qualche modo.

Quando Greg farà saltare la seconda porta del caveau con l'esplosivo i due agenti usciranno dalla macchina allarmati. Uno dei due rimarrà in macchina pronto ad avvisare la centrale, l'altro, prendendo il fucile a pompa, si avvicinerà alla banca.

1.2 – Uno strano oggetto

All'interno del caveau **Jerry** trova -oltre ai soldi- anche uno strano scrigno nero, decorato in oro e argento con incise maschere demoniache. Senza pensarci due volte Jerry lo metterà insieme al resto della refurtiva. **Lina Khang** dovrebbe essere a questo punto l'unico pg presente nel caveau assieme a Jerry e perciò l'unica che può notare lo scrigno.

1.3 - L'inseguimento

I due poliziotti si accorgeranno ben presto della rapina in corso e ingaggeranno uno scontro a fuoco con i pg. **Jerry** verrà gravemente ferito da un colpo di fucile, ma riuscirà comunque ad arrivare al furgone. La centrale verrà avvisata della rapina in corso ed inizierà l'inseguimento.

Attraverso le strade dell'Illinois i pg dovranno a questo punto cercare di seminare le macchine della polizia.

Qui suggeriamo alcune idee da usare durante l'inseguimento:

A. *L'affiancamento*: Una macchina della polizia si avvicina lateralmente al

furgone e due agenti escono dai finestrini puntando i fucili a pompa.

- B. *Il posto di blocco*: da sfondare o evitare in altro modo.
- C. *Strisce chiodate*: messe dalla polizia. Da evitare!
- D. *Il ponte stretto*: la macchina dei pg, inseguita dalla polizia, prende un ponte stretto proprio mentre un TIR sta arrivando dall'altro lato. Per passare serve una manovra molto folle.

Alla fine i pg troveranno una strada secondaria non asfaltata che attraversa una foresta. Dite loro che sembra una buona soluzione per seminare gli sbirri.

E così sarà: lungo il percorso accidentato una macchina degli sbirri sbanderà mettendosi di traverso e bloccando le altre.

Quasi alla fine della strada secondaria i pg troveranno una fattoria e un'auto incustodita.

Possono così cambiare mezzo.

1.4 – Tempo inclemente

Un'ora dopo comincia a nevicare, l'auto rubata ha una radio e da questa i pg possono

sentire che si sta avvicinando una bufera di neve, come non se ne vedevano dal lontano '68. Dopo un'altra ora di viaggio le strade divengono impraticabili e la macchina si ferma con qualche problema al motore. **Cooper**, aprendo il cofano, può constatare la rottura della cinghia di trasmissione. La macchina è impossibile da riparare nelle attuali condizioni: serve un'officina e dei pezzi di ricambio.

Ai pg non resterà che procedere a piedi, sperando di trovare al più presto un luogo abitato.

Intanto **Jerry**, il capo, sta perdendo molto sangue, è ancora cosciente, ma serve subito un posto caldo in cui portarlo e medicarlo.

Dopo poche decine di metri, i pg si imbattono in un cartello, che riporta la scritta: "**Welcome to Silent Hill**".

Nessuno dei pg ha mai sentito parlare di questo posto, ma a quanto pare è l'unica loro speranza.

Seguendo una strada maltenuta e resa scivolosa dalla neve, i pg giungeranno ad un piccolo paese disabitato, dove si trova un motel. Qui lampeggia un'insegna con luci scolorite e malfunzionanti: "**MOTEL**".

Scena 2: Silent Hill

I pg arriveranno alla cittadina verso sera. La zona è deserta, le case in rovina e tutto ha l'aria di essere stato abbandonato da tempo; l'unica costruzione abitata e illuminata è il motel. Ai confini del paese si erge una piccola collina avvolta perennemente nelle nebbie (nebbie non molto fitte comunque). La collina è sede di un cimitero.

2.1 – Il motel

Il motel è gestito dalla signora Sterling, un'anziana donna di circa 65 anni, unica abitante della cittadina. Essendo il 25 dicembre, all'interno del motel ci sono decorazioni natalizie e il classico albero di Natale.

La padrona è alta 1 metro e 50, ha un colorito bianco cadaverico e la pelle grinzosa, sembra anche un po' tocca e ingenua e cammina usando un bastone (in verità la signora Sterling è completamente pazza). Ella accoglierà i pg come una nonna premurosa e non sembrerà mai stupirsi di eventuali ferite di arma da fuoco, borse piene di dollari ecc, bevendosi ogni storia inventata dai pg.

Ad esempio, un pg riguardo alle ferite subite potrebbe dire: -*"Sono inciampato con un cacciavite in mano"*, e la signora Sterling: -*"Oh povero ragazzo, devi stare più attento, vieni che ti do una benda e dell'alcool, sai una volta mio nonno ..."*

Se i pg chiedono come mai il paese è deserto la signora Sterling dirà che se ne sono "andati" tutti molto tempo fa. Se i pg tentano di approfondire la questione la vecchina comincerà a intonare canzoncine natalizie o cercherà di cambiare argomento.

Se i pg le chiedono come fa a vivere lì da sola, lei risponderà -*"Mio nipote Trevor. E' un tale caro ragazzo sapete, passa a portarmi quello che mi serve e fa anche dei piccoli lavori di riparazione. Che peccato che non sia qui dovrete proprio conoscerlo."*

Intanto Mulcachey sta sempre più male, suda abbondantemente e ha la febbre alta.

La signora Sterling fornirà ai pg una stanza (nr. 17) e i medicinali contenuti nella cassetta del pronto soccorso (non un granché). La proprietaria del motel farà firmare ai pg il libro degli ospiti e chiederà di pagare subito il pernottamento. Mentre la signora Sterling apre il libro delle firme un tiro di *Percezione* permetterà di notare che non solo non ci sono clienti al momento, ma sembra che non ce ne siano da molto tempo.

Altre domande riveleranno che sulla collina del paese c'è un cimitero e lì anche il capanno per gli attrezzi del ex-guardiano. Nel capanno a quanto pare si dovrebbe trovare anche un vecchio furgone.

Nel motel c'è una radio non più funzionante, ma **Yuri Madronich** può aggiustarla con la sua conoscenza di elettronica. Con la radio funzionante i pg possono sentire le previsioni del tempo: si stima che la nevicata durerà per ben due giorni e che le strade rimarranno inagibili per altri quattro!

La radio prende una sola stazione, tutte le altre sono disturbate.

Eventi paranormali nel motel

Il Narratore decida quando introdurre gli eventi paranormali suggeriti qui sotto. Il Narratore deve studiarli bene affinché siano ben giocati. Riguardo a questi accadimenti la signora Sterling dirà che la stanchezza spesso gioca brutti scherzi e che un buon riposo risolverà ogni problema.

- Un pg a caso passando per i corridoi sente un sospiro provenire da una stanza, poi un pianto. La porta è chiusa a chiave e se il pg prova a forzarla improvvisamente comparirà la signora Sterling. Dite al pg che sentirà una stretta gelida afferrargli il braccio e il cuore balzargli in gola per lo spavento. La signora Sterling dirà –“*Oh caro ti sei perso?*”. Se il pg insiste a voler aprire la porta l'anziana donna tirerà fuori il passe-partout e aprirà la porta. La stanza è vuota e non c'è nessuno.
- Un pg entra nel bagno della sua stanza e trova la vasca completamente piena di sangue, con teste umane che galleggiano. Se andrà a chiamare i compagni quando tornerà la vasca sarà tornata normale (non una traccia di sangue).
- Quando **Greg** sarà da solo sentirà delle risate di donna lungo il corridoio. Seguendo le voci arriverà davanti ad una porta e lì sentirà chiaramente la voce della sua ex-moglie. Ella sta parlando con qualcuno della loro relazione, descrivendo come sia stata disastrosa fin dal primo momento e di come lui fosse un violento. Se Greg apre la porta troverà la moglie ad attenderlo seduta su di una sedia. Non ci sarà nessun altro e se Greg insisterà sul fatto di aver sentito altra gente lei dirà: “*Ecco ti stai arrabbiando di nuovo, ora mi picchierai?*”. La moglie comincerà a

coprirlo di insulti. Se Greg l'aggredisce si troverà tra le mani il collo di **Lina Khang**. Il gruppo, richiamato dalle urla della donna troverà Greg che sta mettendo le mani addosso a **Lina**!

- Quando **Lina** si trova da sola, sentirà un rumore di corde che le ricorderà quello dei trapezi del circo, seguito poi da un colpo di frusta e i pianti soffocati di una bambina. Se Lina va dove provengono i rumori, giungerà in una stanza, dove troverà il suo vecchio aguzzino (il padrone del circo) che la sta aspettando con la frusta in mano. L'uomo è in realtà **Martinez**.
- Quando **Yuri** si troverà da solo in una stanza gli apparirà davanti suo padre, che comincerà a rimproverarlo per il suo comportamento. Suo padre dirà che è molto deluso di lui e che è ora di farla finita. A questo punto gli passerà sul tavolino una pistola aiutandolo ad avvicinarla alla tempia...
- **Martinez** troverà se stesso morto su di una poltrona, con l'addome esploso e un mostro nero che lo sta divorando. Naturalmente quando andrà a chiamare qualcuno, sarà tutto sparito.
- **Cooper**, invece, mentre si accenderà una sigaretta si accorgerà di non essere più in grado di espellere il fumo e i polmoni cominceranno a gonfiarsi, mentre attorno a lui risuoneranno delle risate. Se corre a cercare aiuto troverà le porte chiuse. Quando si troverà sul punto di morire, si sveglierà su di una poltrona.

2.2 – indagini in città

La cittadina conta circa una cinquantina di case, tutte in stato di avanzato abbandono.

Non ci sono auto o furgoni per le strade.

- **In una casa** i pg troveranno una foto del posto di circa 50 anni fa (perciò del 1940 circa), che mostra un'immagine di una scatola aperta contenete un pendaglio, il tutto dentro una campana di vetro. Il luogo sembra essere un museo (è infatti il museo della cittadina). **Lina Khang** può riconoscere la scatola come quella trovata da Jerry Mulcachey nel caveau della banca (la scatola si trova ancora in una delle borse piene di dollari). Si vede anche una targhetta dorata sotto la scatola, ma le lettere sono troppo piccole (ci vuole una lente). **Madronich** che porta gli occhiali può utilizzare le lenti per leggere la scritta. Dice :*“Oggetto d'arte antico, provenienza e autore sconosciuti, datazione incerta. Si ringrazia il nostro beneamato Abramo Sterling per il dono alla città.”*

- **Il museo.** Questa costruzione è pressoché vuota, tutte le opere contenute sono state portate via, ma ci sono ancora alcuni quadri coperti di polvere di poco valore. Nella stanza i pg troveranno il piedistallo e la cupola di vetro in cui un tempo stava il diabolico pendaglio e alcuni quadri (per vederli bisogna tirar via la povere e le ragnatele). La targhetta di uno dei quadri riporta: *“Abramo Sterling 1830 – 1930, fondatore del museo di Silent Hill”*. Nel quadro Abramo appare come un uomo di 50 anni, in una posa seria e austera.

Se interrogata, la signora Sterling dirà che Abramo era suo nonno e che appunto fondò il museo della città, lo ricorda appena, perché quando morì lei aveva circa 5 anni. Da qui la donna comincerà a discorrere sul fatto che gli Sterling sono sempre stati famosi nella città, da generazioni hanno sempre investito cariche importanti: sindaci, medici ecc. Dirigere un motel non sarà certo una cosa di particolare rilievo, ma comunque essendo una Sterling lei sente di avere un dovere verso sua la città, per questo non l'ha abbandonata. Se dovesse morire qui sarebbe sicuramente la cosa migliore. Tutti gli altri Sterling si sono trasferiti, i giovani sono tutti andati via, fortunatamente suo nipote Trevor si ricorda ancora di lei.

NOTA: Il pendaglio ha un forte legame con gli Sterling e, quando il suo ultimo padrone è morto, si è fatto portare dall'erede più prossimo. Questo oggetto diabolico è stato dato ad Abramo Sterling dal diavolo in persona e i suoi poteri si acquiscono quando è vicino ad uno Sterling. E' per questo che si stanno verificando effetti paranormali su cose e persone.

2.3 – La collina

Quando i pg decidono di andare sulla collina la signora Stergling si offre di accudire Mulcachey, in modo da lasciare andare tutti i pg. Se i pg vogliono lasciare qualcuno a tenere d'occhio il loro capo, sarà lo stesso Mulcachey ad esortarli ad andare tutti assieme. Mulcachey sebbene stia malissimo è ancora in grado di comandare. Per la visita al capanno degli attrezzi sono indispensabili **Cooper (il meccanico)** e **Madronich (esperto di elettronica)**, **Martinez (esperto d'armi)**.

Salendo per il cimitero della collina i pg potranno notare molte tombe, alcune riportano i nomi di intere famiglie (le date vanno circa dal 1950 al 1980).

Mentre i pg si addentrano nella foschia che circonda la collina e attraversano il cimitero, vedranno davanti a loro la figura di un cane che sta scavando vicino ad una tomba. Non appena i pg si avvicinano il cane li assalirà. Da vicino noteranno che l'animale ha un lato del corpo completamente scorticato e un occhio mancante. Subito dopo altri cani appariranno dietro ai pg: i cani non ringhiano e non abbaiano e anche questi presentano escoriazioni e mutilazioni.

In tutto i cani sono una ventina e i pg dovrebbero fuggire verso la cima della collina per salvarsi.

Questi cani zombi hanno tra i 12 e i 14 punti ferita, per essi si applichino le stesse regole spiegate più sotto per gli zombi.

Sulla cima della collina c'è una piccola chiesa abbandonata e dall'altra parte -dove la collina riprende a scendere- il capanno degli attrezzi. La chiesetta è un ottimo posto dove rinchiudersi e salvarsi dall'assalto dei cani. Il capanno degli attrezzi è troppo angusto e inoltre ha la porta sfondata.

Se i pg si chiudono nella chiesetta e sparano ai cani dalle finestrelle riusciranno a farli scappare.

Nel capanno degli attrezzi, che si trova in mezzo ad altre tombe, i pg troveranno comuni strumenti di riparazione meccanica e un furgone arrugginito. **Il furgone è senza benzina, ed è pressoché impossibile farlo partire però con un po' di fortuna si possono utilizzare i suoi pezzi per riparare il veicolo dei pg.**

Mentre **Cooper** e **Madronich** smontano i pezzi necessari, da dietro il capanno proverrà un rumore sordo, come un colpo attutito.

Se i pg vanno a vedere non noteranno nulla. Poi sentiranno di nuovo il colpo, e una mano sbucherà dalla terra afferrano un pg. Subito altre mani usciranno dalla terra ed emergerà un gruppo di 6 zombie.

Gli zombie hanno 20 punti ferita e non subiscono danni se gli si spara al corpo o agli arti, a meno che non si utilizzino armi deflagranti. La testa è l'unico punto debole (penalità -2 al tiro per colpire) e i danni alla testa vengono raddoppiati; se un singolo attacco produce più di 10 danni agli arti questi vengono distrutti (perciò se colpiti alle gambe gli zombie si trascineranno con le braccia).

2.4 – Ritorno al motel

Mentre i pg sono via, la signora Sterling ha sbirciato nelle loro valige, avvertendo il richiamo del pendaglio di suo nonno.

Quando i pg torneranno al motel non troveranno più la vecchia. Mulcachey giacerà riverso sul divano, la faccia in giù, le mani abbandonate.

Appena i pg si avvicinano a Mulcachey si accorgeranno di un piccolo rivolo di sangue che scende sul pavimento, ma Mulcachey sembra gemere, muove impercettibilmente le dita della mani.

I pg a questo punto crederanno che sia ferito, ma ancora vivo! Appena saranno a pochi centimetri da lui Mulcachey afferrerà per le gambe un pg (il più vicino) e lo tirerà a sé con forza incredibile.

La faccia del loro capo è priva degli occhi, gli sono stati cavati, e la fronte è spaccata. Mulcachey è ora uno zombie.

Intanto nel cimitero si stanno risvegliando altri zombie e i pg si accorgeranno ben presto che le strade sono piene di non morti.

Quando i pg risolvono lo scontro con il loro ex-capo, vedranno davanti a loro una bambina, con addosso dei vestiti troppo grandi per lei e appeso al collo il talismano. Ella getterà a terra il bastone appartenuto alla vecchia e con l'altra mano getterà verso i pg due oggetti bianchi e tondi: a terra rotoleranno gli occhi di Mulcachey.

NOTA: La bambina è la signora Sterling. E' impossibile colpirla: le armi da fuoco si inceppano ogni volta che vengono puntate verso di lei e chiunque le si avvicini viene gettato indietro con violenza da una forza invisibile.

Ad un certo punto nel motel irromperanno molti zombie, rompendo le vetrate e sfondando le porte. L'unica possibilità di sopravvivenza per i pg dovrebbe essere la fuga; essi hanno inoltre recuperato i pezzi per riparare la macchina e quindi possono abbandonare questo posto.

Scena 3: La fuga

Quando i pg arrivano alla macchina fate fare a **Joe Cooper** un tiro su riparazione meccanica. Se riesce possono ripartire altrimenti deve ritentare. Ogni tiro comporta 15 minuti di tempo di gioco. Bisognerebbe creare una situazione di tensione: la macchina come unica via di salvezza, gli zombie alle calcagna (per fortuna lenti), ombre che si muovono,

qualche urlo, uno zombie che si era nascosto sotto la macchina prima che i pg arrivassero ecc.

Alla fine comunque i pg dovrebbero riuscire a fuggire e a salvarsi. Le strade non saranno ancora del tutto agibili ma sarà ugualmente possibile guidare.

Una volta in viaggio fate passare velocemente qualche ora, in cui i pg possono riprendersi dal forte chock subito e discutere per cercare di capire cosa diavolo sia successo.

Fuori è buio pesto e il cono di luce dei fanali sembra l'unica cosa reale in quell'oscurità: è come navigare in un nero mare di nulla, su una stretta strada bianca. Improvvisamente nel mezzo della strada comparirà la bambina. Il mezzo dei pg sbanderà e finiranno fuori strada andando a finire contro un albero. Nell'impatto tutti i pg perderanno i sensi risvegliandosi solo la mattina successiva.

<<E' una chiara mattina invernale, qualche uccello canta in lontananza. La bambina è sparita, tutto sembra essere stato un terribile sogno, non fosse che manca Mulcachey. La macchina scontrandosi contro un albero si deve essere nuovamente guastata perché non vuole partire.

Poi.

Dietro di voi vedete i lampeggianti di una macchina della polizia. Sfortunatamente si ferma e due agenti scendono per vedere cosa sia accaduto. Si avvicinano, gli occhiali a specchio, le pistole nelle fondine. Uscite dal mezzo, loro hanno un attimo di esitazione, si guardano ed estrarrebbero le pistole.

Vi hanno identificato!

Il primo poliziotto urla e fa fuoco, il secondo lo imita.

Venite raggiunti da una raffica di colpi... ma continuate ad avanzare. Non avvertite alcun dolore.

Le pistole sparano di nuovo, e ancora e ancora. Finché i poliziotti non finiscono tutti i colpi.

Lanciano un ultimo atroce urlo, poi di nuovo il silenzio della mattina e in lontananza un uccello riprende a cantare.>>