

# ORA SIETE IN GUERRA

Ne *Le Guerre* interpreterete una squadra di soldati francesi coinvolta nella Guerra Continentale, impegnata in missioni che vi porteranno a scoprire misteri occulti sempre nuovi. Le vostre indagini vi permetteranno di affrontare e sconfiggere le forze del Nemico, oltre alle entità aliene che dilagano per tutto il teatro europeo.

La campagna ha inizio nel 1947, a conflitto già inoltrato. Il Nemico continua a premere sulla Francia e sulle altre nazioni dell'Alleanza Lealista.

Stanchi morti e traumatizzati, non avete troppo tempo per mettere in discussione le cause più ampie che si celano dietro la guerra. Nel freddo delle trincee, dove sperate che stiano per piovere paracadutisti alleati piuttosto che mine piangenti avvolte da ammassi gelatinosi, il gioco tra le nazioni non è che un pensiero di fondo.

La profonda concentrazione per sopravvivere alle insidie di ogni giorno non è l'unica motivazione dietro l'indifferenza che percepite verso il grande disegno del conflitto. In quei rari momenti in cui cercate davvero di comprendere gli eventi che hanno portato alla guerra, cominciate a sentire la testa girare e più cercate di diradare quella nebbia mentale, più i vostri sensi si intorpidiscono. Quasi pensereste che una qualche intelligenza maligna stia giocando con gli umani come se fossero bambole, traendo un piacere malsano nel vedere le nazioni distruggersi le une con le

altre in scontri senza senso, messi in scena per nient'altro che un piacere alieno.

Mah! Che roba assurda, deve essere l'appetito. C'è ancora qualche pacchetto di razioni nello zaino?

Il vostro GM vi dirà quali nazioni fanno parte dell'alleanza Lealista, quali compongono lo schieramento del Nemico e il nome con cui queste si definiscono. Se avete già giocato alla sequenza di *Parigi* di *RGGdR*, potreste notare alcune connessioni tra le scelte dei vostri vecchi PG e la configurazione della situazione attuale.

## Creazione del Personaggio

Mentre il GM vi guida attraverso la creazione del personaggio, tenete a mente quanto segue:

Le abilità Generiche *Combattimento* e *Autocontrollo* sono fondamentali per la sopravvivenza. A esse si unisce Campi di Battaglia, l'abilità che userete per evitare le insidie della guerra, dai bombardamenti, alle granate, ai velivoli che minacciano di schiantarsi proprio sulla vostra posizione. Si consiglia di avere dai 6 agli 8 punti in ciascuna.

Altre nuove abilità, *Morale* e *Rovistare*, permettono (tra le altre cose) a un PG di recuperare le riserve, rispettivamente, di *Autocontrollo* e *Campi di Battaglia*. I personaggi avranno vita più lunga se qualcuno di voi investirà dei punti in entrambe.

## Accogliere la Premessa

In uno scenario tipico un ufficiale di grado superiore, interpretato dal GM, assegna una missione militare alla squadra comunicando gli ordini al vostro Tenente. Una volta messi in marcia per adempiere al vostro compito farete la scoperta di un mistero sovranaturale, la cui soluzione potrebbe essere necessaria per completare la missione. C'è anche la possibilità che consideriate fondamentali le indagini per qualche altro motivo, ma in nessun caso la narrazione vi punirà per esservi dedicati agli eventi occulti in cui incapperete. Per qualche motivo sarete sempre in grado di portare a termine la missione assegnatavi o, comunque, non subirete delle conseguenze quando forze esterne vi porteranno al fallimento.

Potreste essere tentati, specialmente chi interpreta il Tenente, di assumere il ruolo del soldato scettico che non ha tempo per le sciocchezze e non accetta alcuna interferenza con i propri ordini, al diavolo le stupide superstizioni. Per quanto possa essere divertente da giocare, almeno fino a un certo punto, ogni giocatore ha il compito di non impedire al resto del gruppo di raggiungere la parte divertente della storia: il mistero bizzarro su cui dovrete indagare. Certo, c'è a chi piace interpretare un PG che sbuffa e sbatte i piedi, purché alla fine della fiera accetti "suo malgrado" di permettere alla storia di andare avanti. La cosa migliore è bilanciare ciò che il *personaggio* farebbe con quello che voi, i *giocatori*, sapete debba succedere affinché tutti possano andare oltre la premessa e godersi una divertente serata dell'orrore.

## Guerre Bizzarre

Questo non è il tipico conflitto militare della metà del secolo che conoscete. Le navi, i velivoli e i veicoli corazzati assurdi della Guerra Continentale dilagano in tutta Europa come se fossero fuggiti da un incubo verniano. Cosa è successo alla fisica che conosciamo? Diciamo che c'è qualcuno dietro le quinte, probabilmente con indosso una maschera, che sta alterando i fondamenti universali della matematica.

I fucili e le pistole sono coperti di decorazioni art-nouveau. Si potrebbe credere che le armi funzionino meglio senza tutte queste flange e filigrane ma, per qualche inspiegabile motivo, vale tutto il contrario: l'equipaggiamento senza simili fronzoli funziona peggio delle controparti appariscenti.

Invece dei carrarmati cingolati, i terrificanti veicoli corazzati della guerra sono i **persecutori**, fortini bulbosi di metallo montati su quattro o cinque arti meccanici. Equipaggiati con cannoni, lanciafiamme e mitragliatrici, il loro ingresso in scena è portatore di orrore o di gioia a seconda che appartengano al Nemico o siano dalla vostra parte, un soccorso roboante giunto all'ultimo minuto.

Sopra le vostre teste ronzano le **libellule**. Questi equivalenti dei nostri elicotteri consistono in un abitacolo di vetro diviso in due bulbi identici, che ricordano gli occhi dell'insetto da cui prendono il nome, e lo scafo segmentato ospita fino a otto soldati. Le libellule da combattimento falciano le forze di terra con le mitragliatrici frontali e posteriori, sospinte dalle quattro ali semoventi che permettono a simili veicoli di muoversi tanto

in orizzontale quanto in verticale. Ognuna di queste ali è composta da un telaio di ferro, in cui sono incastrate decine di pannelli di vetro istoriato (si tratta di vetro levitazionale, una tecnologia carcosiana).

I caccia ad ala fissa, la cui superficie membranosa ricorda quella dei pipistrelli, vengono chiamati **vampiri**. I modelli più temuti includono l'Ad-dhema (Francia), il Varney (Inghilterra), il Nosferatu (Germania), il Vourdalak (Russia) e il Laiotã (Turchia).

Le classi delle navi corrispondono alle versioni a noi note, fatta eccezione per le dreadnought: portaerei munite di gambe meccaniche che, si dice, siano capaci di scalare intere montagne. Tutti sperano che la versione francese venga ultimata prima che il Nemico possa perfezionare la propria. Le navi sono equipaggiate con una grande varietà di armi bizzarre, dagli **imitatori ai grappoli dell'Hali**.

L'elemento bizzarro in dotazione a ogni unità di fanteria non è un'arma, ma uno strumento di comunicazione: la boîtenoire. In una realtà dove radio e televisione devono ancora essere inventate, questa sorta di macchina da scrivere fornisce un contatto in tempo reale a due vie, senza bisogno di collegamenti cablati, tra i soldati e i comandanti nelle basi. Per inviare un messaggio, l'operatore lo digita sulla tastiera Dvorak e, una volta terminato, preme il pulsante rosso sul lato del dispositivo. Dall'altra parte, un cicalino interno all'unità annuncia l'arrivo del messaggio. L'operatore dovrà quindi collocare un foglio di carta nel rullo e premere lo stesso pulsante rosso. Il dispositivo comincerà quindi a stampare la comunicazione battendo con i martelli su un nastro di inchiostro, come nelle normali macchine da scrivere.

## Ranghi della Fanteria Francese

---

- Soldato Semplice (Soldat de deuxième classe, Soldat de première classe)
- Caporale (Caporal, Caporal-chef)

### **Sottufficiali:**

- Sergente (Sergent, Sergent-chef)
- Maresciallo (Adjudant, Adjudant-chef; svolge il compito di tenente senza però godere di eventuali promozioni)
- Luogotenente (Maréchal des logis-major)

### **Ufficiali:**

- Sottotenente (Sous-lieutenant)
- Tenente (Lieutenant)
- Capitaine (comanda una compagnia)

### **Ufficiali superiori:**

- Maggiore (Commandant)
- Tenente Colonnello (Lieutenant-Colonel)
- Colonnello (Colonel; comanda un reggimento)

### **Ufficiali Generali:**

- Generale di Brigata (Général de brigade; comanda una brigata)
- Generale di Divisione (Général de division; comanda una divisione)
- Generale di Corpo d'Armata (Général de corps d'armée; comanda un corpo d'armata)
- Generale (Général d'armée; manda avanti tutta la baracca)