

Scenario 10 - La Profezia

v. 1.3 20/6/94-12/2/95

Giocatori: 2-5. Durata: 6-8h Punti: 0,5 punti al completamento per ogni PG

Note per il Master.

Questo scenario utilizza le regole di GURPS Base.

Regole personalizzate di Luklin presenti: Regolamento Magico, Creature e Mappe delle città Standard.

La sigla ed il numero dopo il nome di una città indicano la sua natura e dimensione come riferimento alle Mappe delle città Standard. Ad esempio, "**T4**" indica una città sulla terraferma di classe 4, ovvero con circa 4.000 abitanti, mentre "**C6**" sarà una città costiera da 16.000 abitanti. Una sigla e numero abbinati a un luogo, persona o edificio indica invece le sue coordinate sulla mappa standard della città.

Dove nel testo è indicato il simbolo "**N**", si intende il numero dei PG+PNG. Ad esempio: "N+2 predoni" vuol dire che un gruppo di tre PG e un PNG si troverà assalito da sei avversari.

Quando il testo si riferisce al "**rischio**" o "**opportunità**", intende un particolare risultato con un lancio di dadi. Ad esempio "rischio 7" significa che realizzando sette o meno con tre dadi si verifica l'evento descritto.

E' auspicabile che il Master impedisca in ogni modo la morte del Vampiro, fino alla fine dello scenario.

Ambientazione.

Questo scenario è ambientato sul pianeta Arcadia, nei territori circostanti la Montagna Nera e in un possibile futuro, contenente una parodia delle serie di telefilm Spazio 1999 e Star Trek.

E' compito del Master trovare il motivo per cui i PG si trovano in quel luogo, anche se questo scenario è stato concepito per accogliere PG che abbiano giocato lo Scenario 2 – Alla ricerca delle Pietre Perdute.

Per i riferimenti politici, geografici, culturali ed economici il Master può rivolgersi all'Enciclopedia di Arcadia. In particolare alla sezione relativa alle Terre dei Nani e alla Città della Sapienza.

Eventi temporali

Giorno 1: Quando gli avventurieri entrano in Silvandia il passo crolla alle loro spalle in seguito ad un violento terremoto, sbarrando la strada del ritorno nelle Terre dei Nani.

Giorno 10: eclissi di sole: se uno dei PG avrà predetto questo evento, riceverà grande stima: ad esempio potrebbe essere liberato se si trova nelle prigioni di Asirak oppure di Florea (vedi più avanti).

Giorno X (dipende da quando gli eroi vi arrivano): la Città della Sapienza si allontana dalla Montagna Nera.

Giorno 20: Il cataclisma previsto dalla Profezia si abatterà sulla regione, nella forma di un meteorite.

I) Partenza

Se i PG sono gli stessi che hanno ucciso Malvapor nello Scenario 2, verranno ricevuti da un messaggero Kondoriano che li avviserà della malattia (polmonite) del Mago Sorvegliante e della minaccia di una oscura Profezia da lui appena scoperta. Altrimenti, il Master deve trovare un motivo per cui i PG siano convocati dal Sorvegliante o capitino sulla Montagna Nera.

Quando il gruppo raggiungerà la Torre della Magia ospitata sulla Montagna Nera, verrà ricevuto dal Mago Sorvegliante, ormai in cattive condizioni di salute. Egli mostra loro un libro della sua biblioteca sul quale Malvapor aveva condotto intensi studi. La copertina del libro rappresenta uno scettro dorato, e al centro diverse pagine sono state strappate.

Il tomo è stato scritto da Jeek il Pazzo, un Sorvegliante vissuto trecento anni prima e che aveva perso il senno in seguito ad un incantesimo fallito.

Per il GM: il libro contiene deliranti evocazioni, che in realtà sono il risultato di uno spettacolare successo critico in una Precognizione, che ha permesso a Jeek di vedere oltre mille anni nel futuro.

Il Sorvegliante legge alcuni brani, che paiono almeno avere un senso compiuto:

"Il primo giorno il mondo rabbrivirà perché verrà a conoscenza del pericolo.

Il decimo giorno il Sole si nasconderà anche di giorno per la paura.

Il ventesimo giorno le due montagne si scaglieranno l'una contro l'altra: il Ferro contro il Fuoco, ed il risultato sarà la devastazione più totale."

Al termine del libro Jeek lancia un'appello: "Ciò che ho narrato è già esistito, ma potrebbe non esserlo mai stato, se qualcuno avrà impedito l'esistenza dei fatti e delle genti che lo faranno esistere. Anche la grande vecchia della città silvestre lo sa: provate a chiederglielo."

Per il GM: si intende che la sequoia ritta al centro della piazza principale della vicina città Elica di Florea conserva l'ubicazione dello Scettro in grado di fermare il meteorite, e che la morte o la fuga da Namur dell'Halfling Leonardus nello Scenario 14 impedirà lo sviluppo della polvere da sparo: Namur sarà allora invasa dai barbari del Nord ed il suo Impero finirà, bloccando lo sviluppo tecnologico di Arcadia.

L'ultima parte del libro contiene delle scritte in un linguaggio magico complesso che il Sorvegliante sta decifrando: un lavoro che lo impegnerà per i giorni seguenti. I PG vengono lasciati liberi di indagare, soprattutto sull'ultima frase del libro.

II) Florea (T3).

Ci sono molte Elfe vecchie in paese, ma sono tutte un po' sorde e non sanno nulla di Profezie.

La sequoia al centro del villaggio (I8) è l'albero più vecchio e al suo interno, a 20 mt. d'altezza, cela un altro pezzo della profezia. C'è la toppa di una chiave (Scassinare -6) e questa l'aveva in custodia il capo Elfo di Florea, gliela aveva data trecento anni fa Jeek, ma duecento anni fa gli è stata rubata da Edera, un drago verde. I successori del capo hanno deciso di lasciare in custodia la chiave al drago.

Il nido del drago si trova su un albero a pochi chilometri da Florea e la chiave è in un buco a cento metri da terra. Insieme alla chiave utilizzare le regole per il bottino casuale per determinare quant'altro si trovi nella tana. C'è un rischio pari a 8 che il drago torni alla tana quando i PG ci stanno frugando dentro.

Si può provare a prendere la chiave al drago, anche col permesso (ma non l'aiuto) degli Elfi, ma se i PG uccideranno il drago saranno scacciati se sono gli stessi che hanno salvato la zona nello Scenario 2, condannati a morte se sono degli sconosciuti agli Elfi. L'esecuzione avverrà il decimo giorno, tramite immersione nelle sabbie mobili. Essi saranno rinchiusi in una gabbia di legno (T12) e sorvegliati da due guardie di liv. IV. I loro equipaggiamenti sono nell'albero della Guida di Florea (L4).

Se i PG condannati a morte sapranno predire l'eclisse di sole del decimo giorno, convinceranno gli Elfi dell'esistenza della Profezia e saranno rilasciati.

La pergamena nascosta nel nido del drago reca scritto: "Una grande città sorgeva dove ora c'è il vuoto. Essa è caduta, perchè ha perso ciò che aveva di più prezioso. Nemmeno il Sole rischiarerà quei fasti finiti nell'ombra e ormai solo il vento mormora la leggenda di una potenza perduta.

Ma se i moti della terra hanno ingoiato la sua vita, un giorno sveleranno i suoi misteri, perchè Ishur-Kah esiste ancora, se lo cercate qui troverete lo Scettro che può fermare la montagna di fuoco."

Per il GM: questo brano si riferisce alla città del deserto di Ishur-Kah, dove i Nani della Città della Sapienza provarono a fermarsi per qualche anno, ma che abbandonarono in seguito all'inaridimento della sorgente d'acqua che alimentava la sua oasi.

Oltre alla pergamena si trovano tre pagine provenienti dal libro di Jeek, che dicono:

"Vedo scontrarsi gli eserciti alti contro quelli bassi, i Misteri Arcani contro i Nuovi Misteri, e questi ultimi prevalere: le fiamme ed il fuoco consumano la storia, e dalle sue ceneri nascerà un mondo nuovo."

"La grande piovra grigia dalle mille corna protende i suoi tentacoli sulla terra, essa si nutre della moltitudine delle genti ed il suo respiro ammorba l'aria e avvelena le acque. Insetti di ferro e di fuoco la infestano come parassiti, danzando un balletto di morte."

La terza pagina mostra un disegno dello Scettro (ma privo dei simboli e scritte presenti sull'originale).

III) Nel deserto.

1) La pattuglia di Asirak.

Per il GM: dai tempi dello Scenario 2, in Asirak si è insediato un nuovo re, ostile agli stranieri e che ha rafforzato le leggi a favore della schiavitù.

Il gruppo incontra una pattuglia a cavallo di Asirak: essa è composta da N x 2 guerrieri di cui N di liv. II, N di liv. III, N di liv. IV. Essi intimeranno loro di gettare le armi, e combatteranno ferocemente se attaccati.

a) I PG vincono lo scontro.

a1) Se alcuni soldati fuggono a cavallo avviseranno Asirak e dopo il rischio di essere intercettati da *doppie* pattuglie sarà di 6 ogni ora. Se i soldati sono fuggiti a piedi passerà un giorno prima che Asirak sia avvisata.

a2) Se la pattuglia viene sterminata ed i cadaveri seppelliti la probabilità di essere trovati da un'altra pattuglia è di 7 al giorno. Se non vengono seppelliti, dopo due giorni Asirak manderà fuori le doppie pattuglie con probabilità di 6 all'ora di trovare i PG.

b) I soldati vincono lo scontro.

I nostri vengono spogliati dei loro averi e privati delle eventuali cavalcature, quindi condotti nelle prigioni di Asirak (vedi punto 2).

c) I PG si arrendono.

Se affermano di essere mercanti, saranno spogliati di tutto e rimandati indietro a piedi con acqua necessaria a raggiungere la città di Florea: Asirak non vuole mercanti indipendenti.

Se tra di loro ci sono Nani che affermano di venire dalla Città della Sapienza o Kondoriani, saranno rilasciati dietro pagamento di un pedaggio pari a 1/10 dei loro beni.

Un mago riceverà una offerta (rifiutabile) di servire *per sempre* il re di Asirak in cambio di una vita di lussi: cibo, divertimento, donne.

Un gruppo composto di soli Umani e/o Halfling sarà imprigionato per poi essere messo in schiavitù.

La pattuglia non darà retta neppure ai PG in possesso dell'anello ricevuto nello Scenario 2, l'attuale re ricorda ancora l'incendio della sua città da parte dei draghi di Malvapor dopo che il suo predecessore aveva stretto alleanza con gli avventurieri.

2) Le prigioni di Asirak (**Mappa 1**).

Un prigioniero che abbia dimostrato di conoscere la magia verrà messo nella camera speciale tutta di pietra, imbavagliato ed incatenato, tenuto sempre al limite delle forze per non scagliare incantesimi.

Le celle sono in pietra con sbarre di ferro ed il pavimento di terra: le guardie sono guerrieri di liv. I armate di spade. Il rancio viene distribuito con ciotole posate di fronte alle sbarre, i servizi consistono in un buco nel pavimento.

Gli unici modi per fuggire sono usare la magia oppure scavare un tunnel, cosa fattibile per la natura del terreno sottostante, in circa otto ore di lavoro. Oltre il muro ci sono fogne più ampie (si può camminare carponi).

Una volta fuori il GM deve incoraggiare i PG a fuggire dalla città: essi saranno sempre riconosciuti come stranieri e la gente si rifiuterà di aiutarli se non per ragionevoli compensi, oppure chiamerà le guardie, che sono onnipresenti e variano dal liv. I al IV.

E' impossibile entrare nella fortezza del re.

I giocatori ricatturati subiranno l'amputazione delle gambe e verranno destinati ai lavori in miniera, incatenati a vita in buie ed umide grotte. I maghi riconosciuti come tali verranno uccisi immediatamente. Il GM dovrebbe farlo capire ai PG dai discorsi dei vicini di cella.

3) Il tempio di Ishur-Kah (**Mappa 2 Liv. 1**). Nota: tutte le scritte sono in Nanesco antico (Nanesco-3).

Una frana, smossa dall'ultimo terremoto, svela l'ingresso del tempio, sepolto trecento anni fa dal cataclisma che deviò il fiume dal fondo del crepaccio dove sorgeva Ishur-Kah.

Il vento, sibilando tra le fessure, sembra ululare minaccioso. Nelle pareti del crepaccio sono scavate le dimore dei Nani che abitarono quel luogo un tempo fertile.

Nel tempio ci sono dieci statue con scettri in mano, ma solo uno corrisponde al disegno di Jeek: tirandolo si apre il punto 2 della Mappa 2 Liv. 1.

In fondo al tempio una Cripta ospita il sarcofago contenente un Nano con un anello.

Rimuovendo il piano di marmo dell'altare si scopre la scala a chiocciola che conduce sotto.

Descrizioni della Mappa 2 Liv. 1

1) Scritta: "Il tesoro più grande di Asirak". C'è una maniglia ed una botola che, aperta, riempie la sala di sabbia e fa chiudere l'uscita da una lastra di pietra. La sabbia può uscire dal pozzo (b) se viene rimossa la lastra che lo copre: occorre iniziare entro 5 turni ed avere una forza complessiva di 30.

2) Scomparto aperto tirando il braccio della statua giusta al piano superiore. C'è un incavo per il fregio dell'anello preso al Nano nel sarcofago.

Nel corridoio seguente ci sono affreschi rappresentanti la storia della Cittadella (**Disegno 1**).

Essa narra la divisione della Magia in tre Ordini, la guerra dei Re, la rivolta contro i sacerdoti, la fuga delle due Cittadelle, la scoperta della Valle Perduta nel deserto, l'esaurimento dell'acqua e lo spostamento della Cittadella al largo di Asirak.

Il GM dovrebbe essere ambiguo sul disegno riguardante la seconda Cittadella e suggerire che si tratti di una macchia di umido: per i giocatori ufficialmente esiste solo la Città della Sapienza, e il segreto della Città della Vendetta sarà svelato solo negli scenari futuri.

- 3) Chiude (c) ed apre (d).
- 4) Chiude tutto.
- 5) Apre tutto ma non (c)
- 6) Chiude (e).
- 7) Chiude (f).
- 8) Botola passaggio segreto.
- 9) Apre/chiede (e): quando (e) ed (f) sono chiuse e le due stelle hanno una persona sopra si apre il passaggio per scendere al livello 2 e si apre (c).
- 10) Chiave A.
- 11) Chiave B.

Mappa 2 Livello 2.

- 12) Sala con candele in pietra e Luce Magica perenne: staccandole si spengono.
Scritta sulla volta: "Rispettate la quiete": se si causa un forte rumore o si parla i due Scorpioni giganti pietrificati rivivranno! La porta si apre con la chiave A.
- 13) Scritta: "Non siate troppo avidi e raggiungerete un tesoro più grande".
Quando si esce dalla sala se si sono presi più di tre pezzi si chiude la porta (g).
Si riapre posando il giusto e riprovando a passare.
 - a) Statuina d'oro galleggia in aria e ha scritto: "La mia bellezza è come quella delle farfalle, se la tocchi svanisce." Se toccata si trasforma in una nube di veleno da 6 PF a contatto in un raggio di due esa.
 - b) Balestra senza corda e rovinata. Scritta: "Non usarmi come credi, ma chiama il mio numero finché non sarà perfetto." Ha tre Dardi Magici attivabili dalle parole: "Uno", "Due" "Tre".
 - c) Sacchetto in pelle nera. Scritta: "Dammi i tuoi denari, li proteggerò dai ladri." Può contenere fino a 10 M d'oro, urla "Al ladro!" tutte le volte che viene toccato senza dire la frase "Sono il tuo padrone".
 - d) Spada rossa. Scritta: "Se sei fra coloro che uccidono i propri simili, ti aiuterò!". Dà un bonus di +1 al danno ma obbliga con uno Charme 15 ad uccidere uno della stessa razza del possessore alla settimana.
 - e) Collana in oro e pietre preziose. Scritta: "Prendimi! Sarò la tua cosa più preziosa!". Ha uno Charme 14 che obbliga a indossarla e tenerla sempre. Vale 1.000 M.
 - f) Sfera di cristallo, senza scritta. E' solo una boccia di vetro da 5 Kg.
- 14) La scala del terrore: ogni gradino una nota più greve e lugubre e -1 INT contro un incantesimo Paura. Chi fallisce crede di vedere un Drago della Morte. Ci sono sei gradini, poi la porta 15 fa un "clac!". Occorre usare la chiave B e quindi spingerla per aprirla.

Lo Scettro è appoggiato su un basamento: sul manico reca scritto: "Torn-Rih ha il potere di spostare le cose più lontano di quanto mente umana possa immaginare: solo un saggio può invocarlo per avere i suoi servizi."
Sul basamento: "Potete anche seguirlo, ma non fatelo senza conoscere il suo Cantico del Libro della Cittadella".
Sul pavimento una serie di cerchi concentrici circonda una figura umana in scala (**Disegno 2**). *Per il GM: esso è il diagramma delle varie sfere di espansione della distorsione temporale causata dallo Scettro.*

Altre pagine strappate dal libro recitano:

"Il più grande deserto esistente, ed il peggiore: solo l'ultima figlia dei Nuovi Misteri, la vita senza la vita, osa sfidare i suoi giorni più caldi dell'Inferno e le sue notti più gelide del cuore di uno Spettro."

"La Bestia Bianca naviga nell'oscurità di un mare senza fine, ma spesso si avvicina alle pallide lanterne della superficie, costeggiando isole di ghiaccio, di fuoco e talvolta di pascoli.
Qui le genti evocano i Demoni e stringono patti con loro, ma altre Bestie emergono dall'oscurità e combattono la Bestia Bianca sputando fiamme e dardi di sangue.
Ho visto una di loro morire consumata da un calore senza pari, poi sprofondare nell'oblio di quelle profondità eterne."

A questo punto, i PG cercheranno di raggiungere la Città della Sapienza. Per far questo devono tornare alla Montagna Nera, da qui i Kondoriani li potranno condurre con dei Pegasi alla città volante.

Quando incontreranno nuovamente il Sorvegliante, egli dirà loro: “Non ho ancora terminato la traduzione, ma ci sono vicino”. Egli pare ancora più ingobbato del solito, e tossisce ancora sotto gli sguardi preoccupati degli avventurieri.

“Ma so che la biblioteca della cittadella è fornita di testi molto antichi”, continua con voce malferma, “Forse lì potrete trovare qualche indizio, ma dovete fare in fretta, il Consiglio dei Maghi ha deciso di allontanare la città volante, per sfuggire alla catastrofe che si sta prefigurando”.

Se qualche PG chiede informazioni sul testo che il Sorvegliante sta traducendo, egli risponderà: “Sono arrivato alla frase che spiega come funziona lo Scettro e come si attiva. Ma i passi precedenti sono pieni di raccomandazioni riguardo ad un certo Cantico che occorre assolutamente conoscere”.

In quel mentre una delle guardie Kondoriane fa il suo ingresso nella sala, annunciando che i Pegasi sono pronti per la partenza.

Il Sorvegliante saluta gli avventurieri annunciando loro che li raggiungerà presto alla città.

IV) La Città della Sapienza.

1) La biblioteca.

Nella biblioteca si trovano alcuni manoscritti sulla città di Ishur-Kah, provvisoria dimora nel Shaerk dei Nani fuggitivi prima di ritornare sulla cittadella volante per esaurimento della falda acquifera. Ci sono sei volumi, leggerne uno comporta otto ore. I primi due parlano della storia della città, altri due dei riti magici, gli ultimi della cultura generale. E' in uno di questi che si trova il Cantico dello Scettro, mischiato tra le filastrocche per bambini e non nella sezione Canti e affini.

Il Cantico è scritto così:

(disegno di 2 bambini piccoli che si tengono per mano)	"Gira gira il mondo
(disegno di 10 bambini grandi che si tengono per mano)	Salta lo Scettro
(disegno di 3 bambini piccoli che si tengono per mano)	Il tempo è tutto tondo
(disegno di 3 bambini grandi che si tengono per mano)	Anche lo Scettro
(disegno capovolto di 13 bambini grandi e 5 piccoli che si tengono per mano)	Tutto ritorna, in fondo
(disegno di una clessidra capovolta, con sabbia per pochi secondi)	Pure lo Scettro."

Per il GM: ogni bambino grande rappresenta 100 anni di salto nel futuro, un bambino piccolo 10 anni. I bambini capovolti significano in ritorno indietro nel tempo, la clessidra è l'ultimo balzo indietro nel tempo.

2) Il Vampiro.

E' un Demone evocato per errore dagli stessi Nani. Può possedere le persone, sottrarre COS agli esseri viventi che riesce a toccare e convertirla in FOR: è perennemente affamato e riesce a togliere fino a 5 punti di COS al secondo trasformando la vittima in un cadavere rinsecchito. Lancia tutti gli incantesimi fino al III livello. Ha COS 64 e perde un PFT ogni dieci minuti passati sul piano materiale.

Ha già ucciso venti persone quando i PG entrano in città, ma i maghi sono sulle sue tracce quindi prende il posto del Mago Sorvegliante, appena giunto in città con l'ultima frase del libro di Jeek decifrata, che spiega solamente la parola magica per attivare lo Scettro. Raggiungerà i nostri e si allontanerà con loro dalla Città della Sapienza riportandoli alla Montagna Nera, dichiarando loro di saper come fermare il cataclisma.

Per il GM: far "vagamente" notare che ora il Sorvegliante appare in ottima salute ed è pieno di energie.

V) Anno 992: La caduta della montagna di fuoco.

I PG si trovano con il Vampiro (sotto le vesti del Sorvegliante) in cima alla Montagna Nera, sul tetto della Torre della magia. Uno dei PG ad un certo punto alza lo sguardo: nel cielo improvvisamente appare una sagoma oblunga e avvolta dalle fiamme. L'oggetto si avvicina rapidamente, e sta precipitando su di loro!

Il Sorvegliante si erge in tutta la propria statura, solleva lo Scettro e si volta verso il gruppo di avventurieri, esclamando baldanzoso: "Ora devo andare, grazie di tutto, amici!", e detto questo invoca una frase arcana e dall'oggetto magico incomincia a sgorgare una fredda luce blu, che lo inghiotte facendolo scomparire nel nulla.

Per il GM: nella realtà l'oggetto che sta cadendo non è un meteorite, ma un'astronave da guerra del XXIV secolo, per la precisione uno Sparviero della razza aliena Glinkon. Più avanti si capirà la sua provenienza.

Il Vampiro ha usato lo Scettro non per fermare il meteorite, ma per allontanare se stesso dal luogo dell'impatto, uccidere i PG e tenersi il potente artefatto facendo perdere le proprie tracce grazie alla devastazione del Cataclisma. In realtà egli viene spedito nel futuro, nell'anno 1012, nella terra di Siber.

Il globo blu di distorsione temporale si allarga di un metro al secondo fino alla dimensione indicata dal numero 1 nel disegno sul pavimento del tempio di Ishur-Kah, poi sparisce nel nulla.

Chi si getta nel globo di luce con un secondo di ritardo, giungerà nel futuro due minuti dopo il Vampiro. Ogni secondo di attesa ulteriore nell'entrare nel globo comporta il raddoppio del ritardo di arrivo.

Inutile dire che chi non si getterà nella distorsione sarà distrutto dall'impatto dello Sparviero insieme alla Torre della Magia.

VI) Anno 1012: il campo di battaglia.

Per il GM: l'impero Namuriano ha sviluppato la tecnologia della polvere da sparo, e sta conducendo una guerra di conquista contro Piemontar, ostacolato solo più dalle forze dei maghi Nani, che presto soccomberanno.

Arrivare entro trentadue minuti dopo il Vampiro significa finire nel bel mezzo della battaglia tra l'esercito dei Nani e quello di Namur nelle Terre del Nord. Il gruppo sarà attaccato da N/2 Umani armati di moschetti, in caso di vittoria potrà rifugiarsi nella grotta più vicina e dopo un ora e mezza lo scontro sarà finito, presentando lo stesso scenario che si offrirebbe se arrivassero 128 minuti dopo il Vampiro: morte e distruzione inflitta dalle armi da fuoco.

Poco lontano una pattuglia di Namur in avvicinamento inizierebbe a gridare e a morire per mano del Vampiro, che dopo averla distrutta azionerà lo Scettro, non notando altri esseri viventi nei paraggi da cui attingere energia. Ovviamente i PG dovranno correre per raggiungere il globo di luce.

VII) Anno 2012: Namur moderna.

Per il GM : dopo la conquista del continente Auralia da parte della civiltà di Namur, la magia viene bandita, i Nani schiavizzati e Arcadia vive un periodo di immenso sviluppo tecnologico. Dopo mille anni, Namur domina l'intero pianeta con una civiltà industriale di tipo capitalistico. Restano solo pochi rappresentanti delle altre razze diverse da quella Umana, e la magia è considerata un mito del passato.

I PG ed il Vampiro finiscono nei bassifondi di quella megalopoli che ora è diventata Namur.

1) Il ladro e l'ubriaco.

Il gruppo si ritrova in un vicolo puzzolente, di sera. Il primo che si affaccia oltre i bidoni di rifiuti verrà minacciato da un ladruncolo che gli dirà: "Lo vedi questo?", estraendo un piccolo coltello. L'ubriaco disteso poco oltre li squadrerà sconvolto, dicendo: "Ancora tipi strani questa sera!", riferendo se interrogato in merito di aver visto tempo prima (dipende dal loro ritardo) un soldato uscire dal vicolo e chiedere di una Locanda. Lui conosce solo il Blue Bar ed è in grado di indicare loro dove si trova.

2) La Banda di Punx.

Dirigendosi verso il bar il gruppo verrà accerchiato da una banda di N x 2 motociclisti Punx, gente dotata di giubbotti di pelle e armi quali coltelli, tirapugni, bastoni chiodati, mazze, catene, spranghe e che intende dare una lezione agli "intrusi". Il capo ha una pistola calibro 45, gli altri sono classificabili come guerrieri di Liv I-II.

Il padrone del Blue Bar indica loro la stessa pensione malfamata dove ha mandato il Vampiro, ma qui loro non trovano nessuna traccia di lui. Dormire costa 20 M di Namur a testa: il gestore li invita a sbarazzarsi delle armi e armature per non essere arrestati e accetta di cambiare eventuali oggetti preziosi in cartamoneta, lucrando sopra. Offre di procurare dei vestiti adatti il mattino seguente.

3) Il giornale.

Se escono in strada la mattina dopo dovranno affrontare il traffico, l'inquinamento e la folla opprimente. Si potranno osservare i Nani svolgere lavori umili, aerei nel cielo e smisurati grattacieli e ciminiere eruttanti fumo. Uno strillone annuncia la notizia della misteriosa morte di una prostituta, forse per strangolamento.

4) Il DDF.

Il Fondo Mondiale per la salvezza dei Draghi è rappresentato da due ragazzi che sciorinano dati sulla longevità, la maestosità e la saggezza di una razza in via d'estinzione, cercando di convincere i PG ad una sottoscrizione (30 M)!

5) Lo spacciatore di Spezia di Drogmon.

Invita i nostri a comprare la sua ottima "spezia", e cercherà di fuggire se aggredito. Una dose di spezia costa 50 M di Namur e causa DES+1, INT-1 per sei ore, poi tre ore di mal di testa (INT-2), provoca assuefazione.

6) Pranzo allo "Sveltocibo".

Cibo schifoso e prezzi spaventosi per loro (si paga 1 M di Namur al minuto in appositi "parchimetri" sul tavolo), la televisione li stupisce, ed annuncia il ritrovamento del cadavere di un uomo in un'auto, uno spacciatore conosciuto nei giri delle prostitute e delle "discoteche".

7) La morte del Sabato sera.

I PG durante il giorno devono essere avvicinati da una ragazza su pattini a rotelle che distribuisce biglietti di invito per la discoteca Averno. Proprio quella sera in quel locale si terrà una festa in maschera: è praticamente un invito ai PG e al Demone, che possono tenere i loro abiti medievali!

In discoteca c'è un rumore infernale ed un fumo soffocante: si notano molti ragazzi invitare le ragazze negli angoli bui per fornicare, ma tutti ballano il Rokx, e nè loro nè il Vampiro conoscono questo ballo. Infatti lui è al banco del bar nel corpo di una prostituta posseduta (tirare sull'INT-3 dei giocatori se la ricordano dalle immagini Tv). Uno degli avventori abbozza e si allontana con lui nel parcheggio, dove sarà ucciso.

Lui tornerà dentro e ripeterà il tutto tre volte: se non lo scoprono lui cambierà locale (ce ne sono undici simili in città) ogni sera e dopo averne "visitati" sei cambierà città.

Se lo scoprono e si avvicinano egli li riconoscerà stupito e fuggirà verso i bagni ma, visti in trappola, attiverà lo Scettro.

I nostri eroi probabilmente lo seguiranno. L'alternativa è rimanere per sempre in quest'epoca puzzolente e assordante!

VIII) Anno 2042: la Base Lunare Alfak.

Per il GM: la base Alfak è una parodia del telefilm Spazio 1999. Il comandante Kronik è un Umano volitivo e nervoso, amante della storia antica, il professor Berkman un anziano Nano scienziato (che ovviamente non sa nulla di magia). Maya è un Mutante che ordinariamente assume l'aspetto di un'Elfa di bell'aspetto. Ruxel e Mattia, Umani, sono i due medici della base.

1) I robot

Nelle gallerie sotto la base Alfak il Vampiro si trova alle prese con i robot minierari: si aggira senza trovare segni di vita e crolla al suolo senza energie. Viene trovato da un minatore e condotto in infermeria: qui possiede il dottor Mattia, lasciando il cadavere della prostituta sul lettino per far credere di essere morto.

Lo Scettro intanto è stato portato in laboratorio dal personale della base per analisi.

D'ora in poi il Vampiro rimarrà in infermeria e appoggerà la tesi che le morti misteriose che si susseguiranno siano dovute ad un virus arrivato con la donna sconosciuta.

I nostri eroi incontreranno un robot che a loro sembrerà un uomo basso in armatura, ma che segue un rigido schema e pare accorgersi di loro solo per evitarli.

2) L'insidia del Vampiro.

Quando incontreranno un minatore saranno circondati da uomini della sicurezza (armati di laser stordente), disarmati (le armi finiranno con lo Scettro) e condotti in infermeria per un esame medico alla ricerca di virus sconosciuti. Il comandante Kronik sospenderà i voli per Arcadia, poi con gli scienziati Berkman e Maya li interrogheranno. Il Vampiro e la dottoressa Ruxel li esamineranno, ma il primo uscirà con una scusa, non potendo svelare la sua ignoranza sull'uso della strumentazione. Comunque interrogherà i PG cercando di capire, senza scoprirsi troppo, come siano riusciti a seguirlo.

Il gruppo rimarrà in quarantena con due guardie alla porta: il comandante e i due scienziati parleranno un po' con loro, sconvolgendoli con la notizia che sono sulla Luna e che fuori c'è il Vuoto che uccide (ma solo se loro intraderanno in tal senso il discorso).

Ci sono due strade per il proseguimento della storia:

a) Il Vampiro non ha scoperto come lo seguono.

Egli si reca nel laboratorio per prendersi lo Scettro ed esaminare gli equipaggiamenti dei nostri alla ricerca del mezzo col quale lo seguono. Qui c'è Maya, che si insospettisce sentendolo recitare la Visione Magie e senza farsi notare attiva l'allarme.

Kronik recupera il gruppo e spiega la situazione mentre raggiungono il laboratorio.

Il Vampiro aggredisce Maya che non vuole consegnargli lo Scettro: lei con suo stupore si trasforma in una belva. Lui allora con una spranga infrange una finestra e afferra lo Scettro attivandolo.

I PG devono gettarsi nella stanza in decompressione per seguirlo. Alcuni loro equipaggiamenti li seguiranno nella sfera in espansione, altri finiranno nel vuoto dello spazio, a scelta del GM.

b) Il Vampiro ha scoperto come lo seguono.

Egli si precipiterà a recuperare lo Scettro, ma i nostri lo immagineranno (si spera!) e lo raggiungeranno. Il resto è come sopra.

IX) Anno 2342: la missione dell'astronave Intreprix.

Per il GM: questa parte è una parodia della serie di telefilm Star Trek. Krik è il serio e competente comandante dell'astronave Arcadiana Intreprix. L'ufficiale scientifico Spork è un Elfo che adora la scienza e la tecnologia e raramente si abbandona alle emozioni. Dice spesso la parola: "Interessante" in presenza dei PG. L'ufficiale medico Mekkoï è un Nano che alza troppo il gomito con la birra Robulana e ama contraddire Spork.

1) Misteriose morti su Mirtus IV.

Il Vampiro inizia a mietere vittime sul pianeta Mirtus IV, che richiede l'aiuto dell'Intreprix, in quel momento in orbita per ricerche scientifiche. Il comandante Krik, l'ufficiale scientifico Spork, quello medico Mekkoï ed una guardia scendono ad esaminare i cadaveri.

La guardia rimane fuori dalla sala e viene aggredita e posseduta dal Vampiro, che viene teletrasportato con gli altri sull'Intreprix. Egli non può rimanere su un mondo abitato da solo cento esseri viventi, che oltretutto sono degli alieni con delle corna sulla testa, come visto da Jeek.

Una volta a bordo sceglie di non uccidere nessuno, ma di succhiare solo poca energia alla volta, avendo compreso che l'Intreprix può portarlo su mondi abitati da miliardi di persone!

Ma i PG arrivano, vengono condotti sull'astronave, e tenuti in quarantena.

Gli alieni Glinkon, ostili agli Arcadiani, arrivano con una delle loro astronavi da guerra, uno Sparviero, e fanno pressione per avere i dati sulla presunta epidemia, in quanto credono si tratti di un'arma batteriologica sfuggita al controllo.

In infermeria Mekkoï si lamenta che gli uomini della sicurezza sono "molli" e debilitati e che sono stati segnalati alcuni svenimenti. La sua frase giunge a portata d'orecchio dei PG, che dovrebbero capire la strategia del Vampiro. In caso contrario, lo farà Spork in vece loro.

Il Vampiro capirà di essere ormai braccato, si dirige al teletrasporto e si fa portare sulla nave Glinkon, obbligando l'addetto ad azionare il teletrasporto in automatico e quindi uccidendolo e trascinando il cadavere con sé.

Qui si fa passare per l'inventore Arcadiano di una potente arma batteriologica (ha seguito i discorsi di Spork sul ponte e ha preso alcune innocue fialette in infermeria facendosi passare per ammalato) e propone ai Glinkon di distruggere l'Intreprix perché lì, dice, ci sono le ultime provette dell'arma.

Il capo dei Glinkon accetta, ma nello stesso istante Krik gli comunica che c'è un uomo pericoloso a bordo della sua nave. Lui scoppia a ridere e sullo schermo i nostri eroi vedono il biochimico alle sue spalle con lo Scettro attaccato alla cintura, comprendendo che si tratta del Vampiro.

I Glinkon lanciano il loro attacco ma l'Intreprix, pur colpita a tradimento, vince e lo Sparviero precipita.

Il Vampiro, ripreso dalle telecamere, uccide i Glinkon della sala comandi che lo aggreediscono.

I PG se hanno un pò di intelligenza si fanno teletrasportare a bordo.

A quel punto il Vampiro attiva lo Scettro e li prende in giro dai terminali video, perchè troppo lontani da lui per seguirlo, ma il globo di espansione, come visibile dal disegno, è ampio come la nave e la conduce indietro fino all'anno 992, sopra la Montagna Nera!

X) Anno 992: ritorno a casa.

Il Vampiro aziona lo Scettro e l'astronave danneggiata e i suoi occupanti ritornano nell'epoca di partenza: attraverso lo schermo osservano una montagna precipitarsi verso di loro, tra il rosso bagliore del calore dell'attrito atmosferico.

Il Vampiro grida atterrito e aziona nuovamente lo Scettro, finendo nel castello in cima della Montagna Nera, pochi secondi dopo la sua partenza e sette secondi prima dell'impatto!

Se i nostri si precipitano a gettarsi moriranno con lui: devono aspettare almeno quattro secondi, così arriveranno minimo otto minuti dopo sulla cima devastata della montagna, incolumi.

Scendendo fino a Florea saranno informati che prendendo una carovana per l'Andowait potrebbero trovare navi dirette a Nord, dato che il passo per le Terre dei Nani è impraticabile a causa del terremoto. Si apre così la possibilità di giocare lo Scenario 12 – La Carovana.