

**PLSY**  
festival del gioco



Gilda del Grifone



LE RUNE DEL LUPO



# PINO ALLA PINE DEL MONDO

ECCEMENTI PER LA VERSIONE ESTESA

## AVVENTURA ESTESA

L'avventura da torneo "Fino alla fine del mondo" poteva essere giocata in una versione standard da 4 ore o in una versione estesa da 6 ore su due giorni (due sessioni da tre ore). Qui trovate una parte del materiale aggiuntivo che permetteva l'estensione dell'avventura e ora potete usare per giocare l'avventura "Fino alla fine del mondo" in maniera più ricca e su più sessioni.

**Questo modulo è un'estensione dell'avventura "Fino alla fine del mondo", scaricabile dal sito [www.gruppochimera.it](http://www.gruppochimera.it), e non può essere usato in maniera autonoma.**

Nelle pagine seguenti si fa riferimento a eventi e situazioni spiegate soltanto nell'avventura e che possono essere capite e giocate soltanto all'interno di specifici punti di espansione dell'avventura stessa.

**Se vuoi giocare l'avventura "Fino alla fine del mondo" non leggere oltre! Ti perderesti molto delle sorprese e del divertimento!**

Nelle pagine seguenti sono spiegati in dettaglio due nuovi eventi:

- ◆ uno scontro con la Setta dell'Avvento;
- ◆ un'esperienza psico-mnemonica interattiva che fa sperimentare ai PG il futuro che il Buon Signore ha in serbo per l'umanità.

# 21 - C'IMBOSCATTA DECCA SETTA DECC'AVVENTO

## DECA SUCCEDDE:

con la comparsa in cielo degli Astri di Sangue, la Setta dell'Avvento vede finalmente imminente l'arrivo del Buon Signore, che attende da due secoli: deve solo più celebrare il lungo e complesso rituale di convocazione, e finalmente inizierà la promessa era di pace e giustizia.

I capi della setta sono però preoccupati: la storia insegna che mille e mille piani meticolosi sono stati sventati da eroi —o sedicenti tali- arrivati più o meno fortunatamente all'ultimo momento utile a rovinare tutto. Hanno quindi deciso di mandare un po' di sgherri a cercare di eliminare i PG, nel caso si rivelino una minaccia. Se va bene, li uccideranno e il problema sarà risolto definitivamente; se va male, li terranno impegnati quanto basta per impedir loro di interferire con la celebrazione del rituale.

Perché vedono i PG come una minaccia? Perché hanno fatto troppe domande in giro o magari già si sono scontrati con la setta (all'Ospitale o al porto), oppure -se nulla di tutto ciò è avvenuto e i PG hanno ignorato la setta- hanno saputo del loro incontro riservato con Virgulzio e temono (a torto) che i PG siano stati incaricati dal Primo Magistrato di indagare proprio sulla Setta dell'Avvento.

## 21.1 - DISPOSIZIONE SUCCA BRIBCA DI BISO

I sicari della setta tendono un'imboscata ai PG durante un qualsiasi spostamento all'interno della città, attaccando mentre sono a terra (se erano in dragòla, attaccano prima che salgano o dopo che hanno attraccato e sono sbarcati)

Sono mescolati alla folla, avvolti in tabarri e apparentemente impegnati a fare altro: contrattare merce, parlare del più e del meno, leggere intenti il programma teatrale della settimana. Poi, ad un segno convenuto, buttano tutti il mantello e attaccano.

I PG hanno diritto a un tiro (passivo) di **Osservare / Percezione CD 20**: chi non lo supera resta sorpreso.

Appena lo scontro inizia, c'è un fuggi fuggi generale e restano in zona solo i PG e i cultisti.

La guardia cittadina non interviene perché trattenuta da altri sgherri della setta che li hanno distratti o impegnati in altro.

Fai riferimento alla Mappa da Combattimento da stampare su A3, inserita al fondo di questo documento.

## 81.2 - SCONTRO D&D 4°ED.

Uno scontro tra un party di PG e uno di PNG è uno scontro impari (dal momento che i PNG hanno una frazione delle risorse dei PG), a meno di utilizzare avversari di alto livello (che tuttavia darebbero indicazioni fuorvianti sulla potenza complessiva della Setta e sul ruolo di questi sicari: sono solo sgherri, non i capi, e i PG devono averlo ben chiaro, se vogliamo che capiscano cosa succede dopo).

Per avere uno scontro equilibrato ma vario, abbiamo scelto alcuni mostri dal Manuale dei Mostri e li abbiamo convertiti in umani, i cui poteri sono concessi dall'addestramento alle mosse segrete della Setta dell'Avvento.

Le scelte stilistiche che sono state fatte nel tradurre e adattare i poteri, sono ispirate a quelle degli ultimi manuali (il traduttore ride maniacalmente, sparendo nelle tenebre).

### Cultista - Razzumaglia

cfr. Crimson Accolyte

Level 7 Skirmisher - pag. 210

Tizio armato di spada, agile e veloce

### Cultista - Nitente

cfr. Eladrin Fey Knight

Level 7 Soldier, pag.102

Leader con armatura runica e spada splendente

### Cultista - Obnubilatore delle Ombrosità

cfr. Shadar-kai Witch

Level 7 Controller, pag.231

Mago delle Ombre

### Cultista - Scagliatore di Controrande

cfr. Troglodyte Impaler

Level 7 Artillery, pag.252

Tizio armato di frecce

## COMPOSIZIONE DECCO SCONTRO

### 4 giocatori

1x Cultista - Razzumaglia

1x Cultista - Nitente

1x Cultista - Obnubilatore delle Ombrosità

1x Cultista - Scagliatore di Controrande

### 5 giocatori

2x Cultista - Razzumaglia

1x Cultista - Nitente

1x Cultista - Obnubilatore delle Ombrosità

1x Cultista - Scagliatore di Controrande

### 6 giocatori

2x Cultista - Razzumaglia

1x Cultista - Nitente

1x Cultista - Obnubilatore delle Ombrosità

2x Cultista - Scagliatore di Controrande



Cultista della Setta dell'Avvento

### **RAZZUMAGLIA**

Schermagliatore livello 7  
Umanoide naturale medio (umano) PE 300

**PF 76; Sanguinante 38** **Iniziativa +4**

**CA 21; Tempra 18, Riflessi 19, Volontà 18**

Percezione +9

Velocità 6

Attacchi

#### **Colpo Segreto della Razzumaglia**

standard; a volontà — Necrotico

Attacco: +12 vs CA (+14 contro un nemico sanguinante);

Colpito: 2d4+2 danni e 5 danni necrotici

#### **Svicolamento a Mancina della Razzumaglia**

minore; a volontà

La Razzumaglia scorre di 1 quadretto (2 quadretti se sanguinante).

Cultista della Setta dell'Avvento

### **SCAGLIATORE DI CONTRORANDA**

Artigliere livello 7  
Umanoide naturale medio (umano) PE 300

**Graveolenza - Aura 1;** tutti i nemici viventi nell'aura hanno -2 al colpire.

**PF 69; Sanguinante 34** **Iniziativa +5**

**CA 22; Tempra 22, Riflessi 19, Volontà 18**

Percezione +9

Velocità 5

#### **Misericordia Arrotata**

standard; a volontà — Arma

Attacco: mischia +11 vs CA

Colpito: 1d8+4 danni.

#### **Controranda Convenzionale**

standard; a volontà — Arma

Attacco: distanza 10/20; +12 vs CA

Colpito: 2d6+4 danni.

#### **Controranda Irrigiditrice** standard; Arma RICARICA 3-4-5-6

Attacco: distanza 10; +12 vs CA;

Colpito: 2d6+4 danni e lo scagliatore effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.

Attacco secondario: +10 vs Tempra;

Colpito: il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Cultista della Setta dell'Avvento

### **NITENTE**

Soldato livello 7  
Umanoide naturale medio (umano) PE 300

**Nitire del Buon Signore - Aura 10;** tutti gli adoratori del Buon Signore nell'aura effettuano colpi critici su tiri naturali di 19 e 20 (invece di solamente 20; tuttavia, un tiro di 19 non colpisce automaticamente).

**PF 77; Sanguinante 38** **Iniziativa +11**

**CA 23; Tempra 17, Riflessi 19, Volontà 17**

Percezione +4

Velocità 5 (vedi anche Incedere Nitente)

Tiri Salvezza: +5 vs effetti di Charme

#### **Spada Nitente di Luce Possente**

standard; a volontà — Arma

Attacco: mischia +12 vs CA

Colpito: 1d8+4 danni.

#### **Fendente della Psicostasia**

standard o attacco di opportunità — Arma RICARICA 5 - 6

Attacco: mischia +12 vs CA

Attacco: 3d8+4 danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del prossimo turno del nitente.

#### **Tenzone Imbolsente** standard; incontro

Distanza 10; il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro, o finché il nitente muore. Il bersaglio subisce 4 danni ogni turno in cui NON attacca il nitente.

#### **Incedere Nitente**

movimento; incontro — Teletrasporto  
Il nitente si teletrasporta di 5 quadretti.

#### **Messe di Contrizione**

Reazione immediata, quando un alleato entro 5 quadretti dal nitente viene colpito e danneggiato da un attacco; a volontà

Metà del danno subito dall'alleato è negato. Il nitente subisce l'altra metà.

Cultista della Setta dell'Avvento

## OBNUBILATORE DECCE OMBROSITÀ

Controllore livello 7

Umanoide naturale medio (umano) PE 300

PF 77; Sanguinante 38

Iniziativa +6

CA 21; Tempra 18, Riflessi 19, Volontà 19

Percezione +4

Velocità 6 (vedi anche Deambulazione Obnubilante)

### Tocco del Fosco Diclorodifeniltricloroetano

standard; a volontà — Fuoco, Necrotico

Attacco: mischia +11 vs Riflessi;

Colpito: 2d6+4 danni da fuoco e necrotici.

### Obnubilazione del Cerebro

standard — Necrotico

RICARICA 4-5-6

Attacco: distanza 10; +11 vs Volontà;

Colpito: 2d6+4 danni necrotici, e il bersaglio non ha linea di visuale oltre 2 quadretti dalla sua posizione (tiro salvezza termina).

### Ombrosità Recondite

standard; sost. minore; incontro — Necrotico

**Aura 2;** ombre scure circondano l'obnubilatore. Tutti gli adoratori del Buon Signore che si trovano dentro l'aura guadagnano occultamento (-2 a essere colpiti). Inoltre, nemici che entrano o iniziano il loro turno nell'area subiscono 5 danni necrotici. Tutti i nemici trattano l'aura come terreno difficile. L'obnubilatore può sostenere l'aura come azione minore, MA il suo effetto termina comunque se si muove più di 3 quadretti o utilizza Deambulazione Obnubilante.

### Deambulazione Obnubilante

movimento; incontro — Teletrasporto

L'obnubilatore si teletrasporta di 3 quadretti e diventa evanescente (subisce metà danno) fino all'inizio del suo prossimo turno.

## TATTICA

I cultisti puntano a neutralizzare, non a uccidere. Quindi, quando un PG va a terra, non insistono nell'attacco ma lo lasciano a punti ferita negativi, per dedicarsi agli altri. Se tutti i PG cadono, v. "Esito dello scontro"

I cultisti sono meno abili e forti dei PG e lo sanno. Hanno quindi cercato di sfruttare a loro vantaggio il terreno: coloro che attaccano a distanza si sono disposti al di là di un canale, mentre coloro forti in corpo a corpo predispongono i ponti per evitare che si accorcino le distanze.

Tutti hanno:

- ◆ Critico su 19 e 20 (aura del Nitente)
- ◆ Se qualcuno entro 5 quad. dal Nitente è danneggiato, il Nitente PUO' usare il suo potere (che annulla i danni ma il Nitente ne riceve metà)
- ◆ Chi è entro 2 quadretti dall'Obnubilatore ha occultamento (un PG che lo attacchi ha -2 TxC)

### Razzumaglia:

può usare il suo potere di scorrimento per andare ad attaccare i PG più "soffici"

### Scagliatore di Controrande:

usa il suo potere di Controranda Irrigiditrice il più spesso possibile.

### Nitente:

usa la sua Tenzione Imbolsente all'inizio del combattimento per marciare qualcuno che non lo sta attaccando; poi usa il potere a ricarica.

### Obnubilatore:

prima usa il suo potere a distanza, poi si avvicina e usa Ombrosità Recondite per dare agli alleati occultamento; mentre aspetta che il suo potere a distanza si ricarichi, usa il suo potere di attacco in mischia (se possibile)

## REBOCCO — ORDERE IN ACQUA

### VERSIONE D&D 4<sup>ED.</sup>

Cadere in acqua è facile, visto che combattono vicino a dei canali, e potrebbe sembrare un problema per gente impegnata a lottare per la sua vita e che magari è pure in armatura. Niente paura: è Dungeons and Dragons!

### NUOTARE

Nuotare fa parte dell'abilità Atletica.

Per spostarsi in acqua, si usa un'azione di movimento (Acqua calma, **Atletica CD 10**). Superando la prova, ci si muove di metà del proprio movimento. Se si fallisce:

- ◆ Fallimento di 4 o meno: il personaggio resta fermo (può ritentare in un'altra azione di movimento).
- ◆ Fallimento di 5 o meno: il personaggio affonda di 1 quadretto e rischia di affogare...dopo TRENTA ROUND sott'acqua.

### APPOBBARE

Dopo TRE MINUTI (TRENTA ROUND) senz'aria, il PG deve fare una prova di **Tenacia CD 20** (che incrementa di +5 ogni round). Se fallisce, perde un Impulso Curativo e prosegue nei tiri. Se finisce gli Impulsi Curativi e continua a fallire, subisce ogni volta un danno pari al suo livello...

Insomma, nessuno affogherà mai. Se affogano (tempo stimato: 40 rounds e più) parte un applauso fragoroso.

Bravi, bravissimi!

### VERSIONE D&D 3.5 — PATHFINDER

I PNG schiattano (armature pesanti, il mago non sa nuotare).

I PG hanno una serie di prove di Nuotare da effettuare. La CD standard per muoversi in acqua ad Aligezia è Nuotare CD 10.

### STARE A GALLA

CD 10: muoversi di 1/4 della propria velocità come azione di movimento, o 1/2 come azione standard. Se si fallisce, si rimane fermi, a galla.

Speciale: se si fallisce la prova di 5 o più, si affonda

### ANDARE A FONDO

Sott'acqua si può trattenere il respiro un numero di round pari a DUE VOLTE la propria Costituzione. Dopo quel tempo, si deve superare una prova di Costituzione CD 10 per trattenerlo ancora (si spera non sia necessario); la prova si ripete ogni round, e la CD incrementa di +1 ogni round dopo il primo. Se si fallisce, si inizia ad affogare (di nuovo, se il combattimento dura più di VENTI round i PG hanno dei problemi...).

### APPOBBARE

Si inizia ad affogare SOLO se si verificano le precedenti condizioni (caduta in acqua, prova fallita di nuotare, sono passati TANTI TANTI round).

Round 1: Si è incoscienti a 0 pf.

Round 2: Si va a -1 pf e si diventa morenti.

Round 3: Morte (e applausi scroscianti, come per la 4<sup>ed.</sup>)

## 21.3 - SCONTRO D&D 3.5 — PATHFINDER

Sono PNG con classi di 3° livello, PBS 25.

Dal momento che il loro ruolo in quest'avventura è morire, le cose non rilevanti per il combattimento sono omesse.

Nota: sono inoltre fatti con le classi di Pathfinder per alcune scelte esotico-ermetiche troppo complesse per essere esplicitate in questa sede (ovvero "Perché sì")

### COMPOSIZIONE DELLO SCONTRO

#### 4 Giocatori

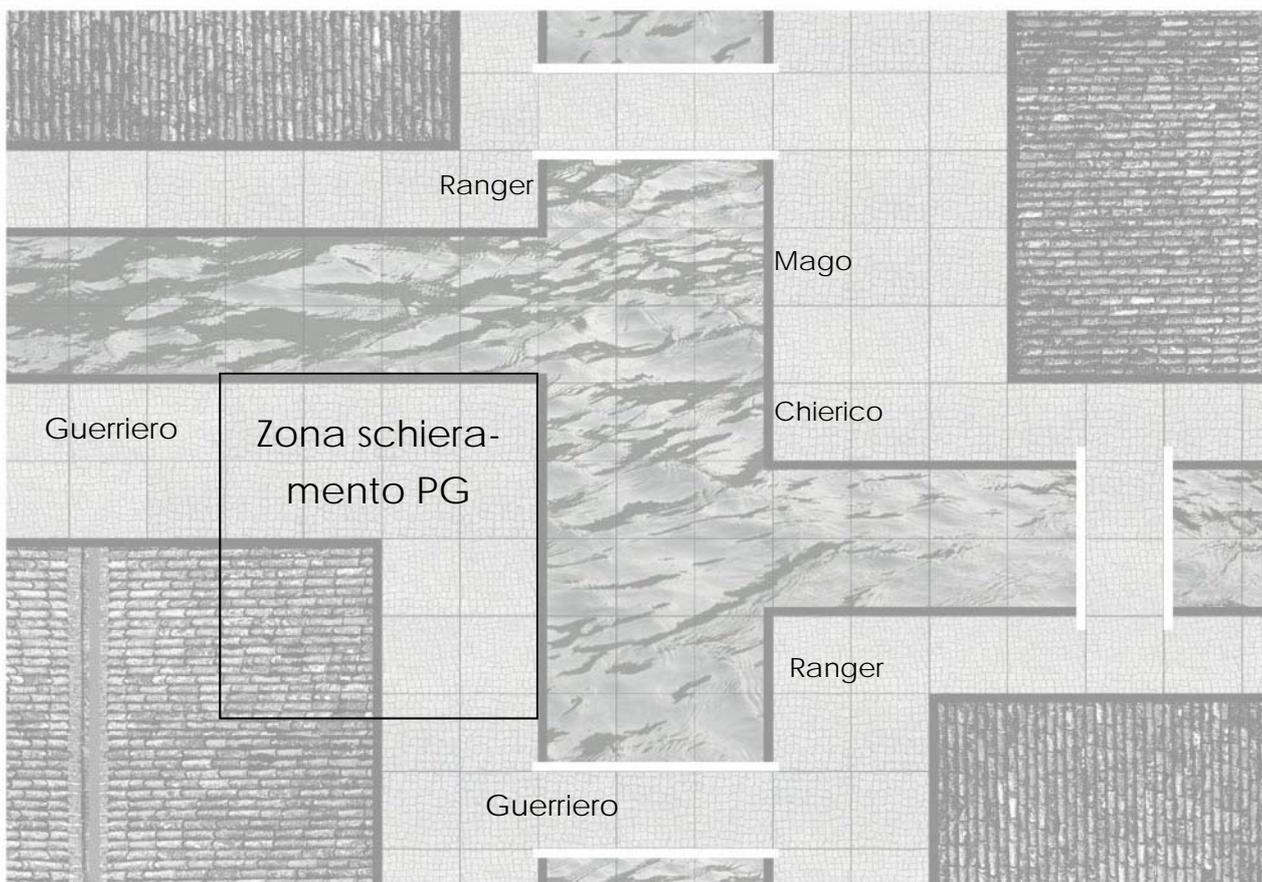
- 1x ranger
- 2x guerriero
- 1x mago
- 1x chierico

#### 5 Giocatori

- 2x ranger
- 2x guerriero
- 1x mago
- 1x chierico

#### 6 Giocatori

- 2x ranger
- 3x guerriero
- 1x mago
- 1x chierico



**CHIERISO 3° CINECCO**

Umanoide medio (umano)

**PF 19** (3d8+6)                      Sensi: visione normale

**Iniziativa: +3** (-1 des, +4 talento)

Velocità: 6 metri (4 quadretti)

**CA 17** (-1 des, +6 armatura, +2 deviazione)  
17 preso alla sprovvista , 11 a contatto

TS (normale):

**Tempra +5, Riflessi +0, Volontà +6** (+2. contro charme)

TS (con "Protezione dalla legge"):

**Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +8** (+2 contro charme)

Attacco base/lotta: +2/+4

CMB/CMD: +4/14

Attacco: **falcione perfetto +7 (portata 3 m/2 quadretti, 1d10+4 x3)**

Attacchi speciali:

incantesimi, 4/3+1/2+1

CD 13 + livello, domini: caos e libertà.

Primo livello:

- ◆ cura ferite leggere (1d8+3)
- ◆ favore divino (utilizzato)
- ◆ comando (TS volontà, CD 15)
- ◆ protezione dalla legge (dominio, utilizzato)

Secondo livello:

- ◆ silenzio (TSvolontà CD 15)
- ◆ arma spirituale (+5 1d8+1)
- ◆ rimuovi paralisi (dominio)

Terzo livello

- ◆ dissolvi magie (pergamena, Livello di Incantatore 5°)

Qualità speciali:

caos - irrilevante

libertà - +2 ai TS contro charme e ammaliamenti

For 14 Des 8 Cos 14 Int 9 Sag 16 Car 10

Talenti: (umano) arma focalizzata (falcione), incantesimi focalizzati (ammaliamento), (3) iniziativa migliorata

Abilità: Concentrazione +6, Sapienza magica +5

Oggetti: armatura di maglia, falcione perfetto, pergamena di Dissolvi Magie

Allineamento: CN (converte in cura ferite)

Linguaggi: Comune

**MARO 3° CINECCO**

Umanoide medio (umano)

**PF 19** (3d6+6, +3rospo) Sensi: visione normale

**Iniziativa: +6** (+2 des, +4 talento)

Velocità: 9 metri (6 quadretti)

**CA 16** (+2 des, +4 armatura )

14 preso alla sprovvista , 12 a contatto

**TS: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +4**

Attacco base/lotta: +2/+1 CMB/CMD: +1/11

Attacchi speciali:

incantesimi, 4/3/2,

CD 14 + livello:

Trucchetti

- ◆ 4 raggi di gelo (contatto a distanza +5, entro 6 quadretti, 1d3 danni da freddo)

Primo livello:

- ◆ dardo incantato (2d4+2)
- ◆ Scudo
- ◆ charme su persone (TS volontà CD 15)

Secondo livello:

- ◆ polvere luccicante (TS volontà CD 17)
- ◆ raggio rovente (contatto a distanza +5, entro 6 quadretti, 4d6 danni da fuoco)
- ◆ raggio rovente (uguale, ma da pergamena)

For 8 Des 10 Cos 14 Int 18 Sag 10 Car 9

Talenti: (umano) incantesimi focalizzati (evocazione), arma focalizzata (raggio), iniziativa migliorata

Abilità: Concentrazione +7, Sapienza magica +10

Oggetti: pergamena di polvere luccicante scritta da lui stesso (volontà CD 17)

Allineamento: CN

Linguaggi: Comune

## GUERRIERO 3° CINECCO

Umanoide medio (umano)

PF 22 (3d10+6) Sensi: visione normale

Iniziativa: +4 (+4 talento)

Velocità: 6 metri (4 quadretti)

CA 18 (+8 armatura)

18 preso alla sprovvista, 10 a contatto

TS: **Tempra +5, Riflessi +1, Volontà +0** (+1 vs paura)

Attacco base/lotta: +3/+7 CMB/CMD: +7/17

Attacco: **spadone in mischia +9** (2d6+6 19-20x2) oppure **ATTACCO PODEROSO +8** (2d6+9 19-20x2)

Attacco completo: **spadone in mischia +9** (2d6+6 19-20x2) oppure **attacco poderoso +8** (2d6+9 19-20x2)

For 18 DeS 10 Cos 14 Int 9 Sag 8 Car 8

Oggetti: spadone a due mani perfetto, mezza armatura

Allineamento: CN Linguaggi: Comune

## RANGER 3° CINECCO

Umanoide medio (umano)

PF 19 (3d8+6) Sensi: visione normale

Iniziativa: +5 (+3 des, +2 qualità speciale)

Velocità: 9 metri (6 quadretti)

CA 17 (+3 des, +4 armatura)

14 preso alla sprovvista, 13 a contatto

TS: **Tempra +5, Riflessi +6, Volontà +0**

Attacco base/lotta: +3/+5 CMB/CMD: +5/15

Attacco: arco lungo composto potente  
+9 a distanza vs. umani in 9 m (1d8+5 x3)  
+7 a distanza in 9 m (1d8+3 x3)  
+8 a distanza vs. umani (1d8+4 x3)  
+6 a distanza (1d8+2 x3)

Attacco completo:  
+7/+7 a dist. vs. umani in 9 m (1d8+5 x3)  
+5/+5 a distanza entro 9 m (1d8+3 x3)  
+6/+6 a distanza vs umani (1d8+4 x3)  
+4/+4 a distanza (1d8+2 x3)

Qualità speciali:

Nemico prescelto - umanoide (umano) +2

Ambiente prescelto - urbano +2

Altre abilità da ranger irrilevanti

For 14 Des 16 Cos 14 Int 10 Sag 9 Car 8

Abilità: Ascoltare/Osservare/Percezione +6;  
Nascondersi/Muov. Sil./Furtività +7

Oggetti: giaco di maglia, arco lungo composto potente +2,

Allineamento: CN Linguaggi: Comune

## TATTICA

In generale, cercano di bersagliare tutti lo stesso PG, concentrando i loro attacchi su di lui per mandarlo fuori combattimento prima di proseguire con il successivo.

Tutti i **Guerrieri** ingaggiano i PG in mischia, eventualmente con Attacco Poderoso.

Tutti i **Ranger** stanno distanti (dall'altro lato del canale) e bersagliano i PG umani per avere danno extra. Se NON ci sono umani fra i PG, allora bersagliano qualcuno a caso entro 9 m. Hanno i talenti per evitare i malus a tirare in mischia.

Il **Mago** inizia lanciando Polvere Luccicante da pergamena sui PG. Se non funziona, segue con un'altro Polvere Luccicante (da slot); altrimenti, con un Raggio Rovente (bersaglio vicino). Poi usa Charme.

Se costretto in mischia, si lancia Scudo. Finiti gli incantesimi di 2° livello, lancia Dardo Incantato o Raggi di Gelo contro i PG messi peggio.

Il **Chierico** segue i Guerrieri e cerca eventualmente di colpire con il suo falciante. Prima del combattimento si è lanciato alcuni incantesimi che lo potenziano temporaneamente, trascritti nelle sue statistiche. Se vede che i Guerrieri sono messi male, li cura con Cura Ferite Moderate (2d8+3, converte un incantesimo di livello 2), cercando di non subire attacchi di opportunità (passo di 1.5 m indietro e/o Concentrazione).

### 1° ROUND

Se l'iniziativa è alta, azione preparata per lanciare Silenzio sul primo PG che inizia a lanciare un incantesimo.

Se agisce fra gli ultimi, lancia Dissolvi Magie (da pergamena) contro eventuali effetti ad area bonus (sui PG) o malus (sui suoi alleati).

Se agisce fra gli ultimi e NON ci sono effetti magici ad area in gioco, usa Comando per far cadere un PG in armatura pesante in acqua

### 2° ROUND

Evoca Arma Spirituale, cercando di infastidire uno dei caster che si tengono lontani dalla mischia

Per Dissolvi Magie, vedi round precedente, nel caso vi siano incantesimi ad area

## 81.4 - ESITO DECCO SCONTRO

Si suppone che i PG riescano più o meno brillantemente a venire a capo.

I cultisti combattono fino alla morte, e se vengono catturati, cercheranno di uccidersi con veleno di Curilla (lo stesso usato per cercare di uccidere Simario).

Se i PG riescono a tenerli in vita, potranno rispondere più o meno sulla falsariga di "2B.3.2 - Parlare con uno sgherro della Setta dell'Avvento" ed eventualmente fornire i testi sacri della Setta dell'Avvento che ancora manchino ai PG.

Alla bisogna, ecco alcuni esempi di nomi cui far riferimento: Andrastio, Vulgerio, Negidio, Duilio, Eliodoro, Nerzio, Ruggiero, Udalrico, Umfredo.

Se i PG sono tutti messi fuori combattimento, si risveglierebbero legati al primo piano del magazzino adibito a luogo di culto della Setta. Uno sgherro li interrogherà (convincendosi rapidamente che la Setta non ha nulla da temere da loro) e poi -dopo l'arrivo dell'acqua alta- dirà loro che il Buon Signore è giunto: a quel punto tutti se ne andranno a prepararsi a riceverlo (i PG dal loro punto di vista non sono più una minaccia, dato che non possono più impedire l'arrivo del dio, ora che è già arrivato: non c'è quindi motivo di tenerli sotto stretta sorveglianza) e i PG potranno liberarsi in qualche modo o essere liberati da Carindo (che stava indagando sul combattimento ed era da poco riuscito a risalire al posto in cui potevano essere stati portati).

# 82 - ESPERIENZA PSICO-MNEMONICA DEL FUTURO

## COSA SUCCEDDE:

nel corso della sua multi-pluri-ultramillenaria vita, Dalzardo per un certo periodo si è diletto di mnemonica, gnoseologia e registrazione del pensiero. Frutto di questo lavoro sono ad esempio le enormi memorie artificiali che accolgono tutte le conoscenze da lui accumulate, che ora sta usando per il riversamento mentale in Dalzardo del presente, ma anche invenzioni di utilità apparentemente minore, come un sistema di "registrazione totale".

Con questo termine si intende un collettore multi-spettro capace di immagazzinare non solo tutti i dati sensibili, percettivi, spazio-temporali di un ambiente (in modo da poterlo ricreare tridimensionalmente e in tutta la sua complessità), ma anche i dati relazionali fisici e spirituali (i rapporti causa-effetto esistenti tra le cose e le motivazioni spirituali e intellettive alla base delle azioni delle creature senzienti).

Il risultato sono dei "contenuti mnemonici interattivi", la registrazione totale di un dato periodo e un dato ambiente, ricreata a livello puramente psichico ma capace di interagire con le proiezioni psichiche di coloro che fruiscono di quei contenuti. Un giochino interessante, dimostrazione del genio smisurato di Dalzardo, ma che è presto venuto a noia e non ha avuto applicazioni davvero concrete -in fin dei conti, cosa te ne fai di un mondo simulato e ripetitivo se hai energia per cambiare a tuo piacimento il mondo reale, che ti appare già fin troppo ripetitivo?...

Quando i PG sono saliti sulla crononave, il Buon Signore ha calcolato che convincerli richiedeva meno energia che distruggerli, e quindi ha cercato un modo per portarli dalla sua parte. Non può dialogare con loro prima persona (la sua mente è sottoposta al trasferimento mentale, quindi un po' annebbiata) e gli automi non sono in grado di farlo in maniera appropriata (ha portato quelli efficaci e utili, ma senza capacità diplomatiche): gli viene allora in mente di usare i "contenuti mentali interattivi" che ancora sono registrati nella sua memoria. E' convinto che quando i PG vedranno con i loro occhi (mentali) il futuro che a pronto per loro, capiranno e lo lasceranno portare a termine il riversamento...

**Questo evento avviene quando i PG sono all'interno dell'arca temporale, nel corridoio che porta al centro di comando, al posto della sezione "5.2.1 - Galleria celebrativa": quando l'evento termina, l'avventura riprende secondo la scansione normale.**

## 22.1 - CONNESSIONE NEURALE

*Una voce suadente e giuliva scandisce:  
"Prepararsi alla connessione neurale!  
Connessione neurale in 3...2...1..."*

Teoricamente ci sarebbe un attacco su Volontà / tiro salvezza su Volontà, ma la CD è così alta che i PG possono avere successo solo se ottengono un 20 naturale. E se anche hanno successo, il tentativo di connessione neurale si ripete il round successivo e tutti quelli dopo finché il PG non fallisce.

*Improvvisamente la vostra mente apre e vi sentite sdoppiati. Siete nel corridoio di vetro ed energia, ma anche in un immenso spazio immacolato che sembra estendersi senza fine in ogni direzione, ingombro di cubi traslucidi in file che si perdono all'orizzonte.*

Concentrandosi (non è necessaria prova) i PG possono focalizzarsi sulla realtà, rendendo lo spazio mentale lontano ed evanescente -anche se ancora presente- oppure possono immergersi nella connessione mentale allentando i contatti con la realtà -che continua comunque ad essere presente ai margini della loro coscienza.

In sostanza, tranquillizzati, non sembra essere un effetto particolarmente dannoso.

**Conoscenza (arcano, piani) / Arcano CD 23:** sembra essere uno spazio mentale, che esiste solo nella vostra mente.

Il Buon Signore a quel punto li contatta, ma è pesantemente distratto dal trasferimento mentale: parla pensando ad altro, un po' come Solk quando chiacchiera su Skype mentre nel contempo legge Facebook.

*Una voce maschile risuona telepaticamente:*

*"Benvenuti, ospiti inattesi... ehmm... scusate se non vi accolgo... accolgo di persona ma sono un po'... come si dice?... ehmm... impegnato..."*

Eventuale spazio per domande che lui ignora.

*"Cosa stavo dicendo? Ehmm... oh, sì, affinché non prendiate decisioni... affrettate... volevo mostrarvi... ehmm... mostrarvi il futuro che vi... che ci attende..."*

*I cubi scorrono fulminei e una decina di questi si dispongono di fronte a voi, a distanza di braccio.*

**Osservare / Percezione (cubi) CD 10:** i cubi sono traslucidi, e al loro interno sembrano agitarsi immagini e testi. Soffermando la vostra attenzione su di essi, improvvisamente sapete -anche se non capite bene come fate a saperlo- che ciascun cubo è un "contenuto mnemonico".

— **Conoscenza (arcano) / Arcano CD 20:** i cubi sembrano poter stabilire un contatto telepatico con voi.

Se provano a toccare qualche cubo mentre passa, oppure se si concentrano su qualche cubo più distante, verrà loro comunicato telepaticamente il contenuto specifico:

*"Contenuto mnemonico 2585.2 - Rituale di trasmutazione materia/energia - Accesso negato"*

*"Contenuto mnemonico 947487.9 - Analisi del problema entropia - Accesso negato"*

*"Contenuto mnemonico 646585.2 - Rituale di conversione sistemi stellari entro 15 parsec - Accesso negato"*

*"Contenuto mnemonico 416228.3 - Progetto di Viaggio Retro-temporale" - Accesso negato"*

*Un cubo si fa avanti: guardandolo vi comunica di essere il "Contenuto mnemonico integrale interattivo 5795 - Perfetta, Settima Era"*

*"Mmmh? Ah, sì... toccatelo" dice la voce.*

**Esaminare gli altri cubi:** sono contenuti mnemonici analoghi con numero di serie diverso (alcuni precedenti, alcuni seguenti), per lo più riferiti alla Settima Era, anche se vi sono alcuni cubi della Sesta o dell'Ottava.

**Toccare un altro cubo:** la voce dice "Cosa?... No, non quello... dovevate... va beh, suppongo sia lo stesso...". La cosa può essere gratificante per i giocatori —non hanno fatto quello che il Buon Signore voleva- ed è una scelta tattica saggia (puoi confermare loro che in questo modo stanno visionando un contenuto diverso da quello previsto). Di fatto però non cambia nulla: il contenuto mnemonico interattivo resta quello descritto qui di seguito.

**Non toccare il cubo:**

*La voce, un po' seccata dice:*

*"Va beh... lo faccio io per voi... costa energia, ma ne ho ancora qualche briciola..."*

## 02-2 - PERFETTA, CITTÀ DELLA SETTIMA ERA

*I cubi spariscono, e vi ritrovate in un battito di ciglia in una città di alabastro e luce chiusa sotto un'enorme cupola di cristallo al di là del quale si vede il cielo stellato.*

*Tutto è di una bellezza che toglie il fiato.*

*Attorno a voi s'innalzano aggraziati palazzi eterei e torri sottili che brillano di una luminescenza gentile. Siete in un viale pavimentato in mattonelle d'oro, che collega una piazza monumentale a un giardino di smeraldo. Vi rendete conto di indossare solo tuniche leggere, più morbide della seta, ma la temperatura è mite e l'aria profuma di rose.*

Come in precedenza, costa fatica mentale ma è possibile allentare la connessione neurale e diventare di nuovo consci della realtà, anche se la città continua a essere presente "di sfondo".

**Osservare/Percezione CD 15 (cielo stellato):** sembrano essere visibili molte meno stelle di quante dovrebbero essere.

### DOVE SONO FINITI?

Quando Dalzardo scopre il segreto della conversione materia-energia, il suo potere cresce in maniera inarrestabile, così come la sua fame di materia per mantenere le meraviglie che egli crea, che di anno aumentano di complessità e consumo energetico. Anche se lui vorrebbe la pace, la sua fame di energia lo porta a essere visto come un nemico (chissà come mai...) e a dover combattere contro uomini e dei. Le Ere passano, mentre egli distrugge e converte in energia interi mondi, tutti i piani esterni e gli dei. All'alba della Settima Era (milioni di anni nel futuro dei PG), nessuno più gli si oppone, ed egli, signore incontrastato dell'universo (ma di un universo in molta parte consumato) crea, in mezzo a un deserto di desolazione entropica, un paradiso in terra per coloro che sono stati al suo fianco durante l'immane lotta: Perfetta, una città iperutopistica alimentata dall'energia ottenuta consumando le stelle.

Qui gli uomini vivono una vita di felicità e perfezione: sono tutti sono immortali, bellissimi, assolutamente liberi, privi di qualsiasi preoccupazione, accuditi da automi che forniscono loro esattamente qualsiasi cosa desiderino, sotto il benevolo patronato del Buon Signore (che in realtà non li considera neanche, chiuso nella sua torre a cercare una soluzione al problema dell'entropia. Ma questa è un'altra storia...)

Proprio per questo il Buon Signore è convinto che sperimentando una simile vita beata (che nella nuova linea temporale egli vorrebbe introdurre ben prima della Settima Era) i PG potranno rendersi conto della sua buona volontà e lasciarlo fare.

In realtà, dietro questa facciata positiva ci sono molti lati negativi: è una società sterile (in tutti i sensi), vacua, amorale, superficiale, insensata e in ultima analisi condannata. Se i PG indagheranno potranno rendersene conto e fare la loro scelta tenendo conto dei pro ma anche dei contro.

## CARATTERISTICHE DEGLI IMMORTALI

Gli Immortali devono essere giocati un po' come bambini piccoli: sono allegri, svagati, facili all'entusiasmo, spontanei, curiosi, ingenui... ma anche disattenti, volubili, gelosi, invidiosi, noncuranti, crudeli, capricciosi.

Per resistere alla noia di una vita eterna e vuota cercano continuamente la novità, salvo stancarsene presto. Sono sempre pronti a fare qualcosa, iniziando nuove opere con entusiasmo, gioia, curiosità, adorazione, salvo annoiarsi a metà dell'opera e passare ad altro senza darsene pensiero. Scultura, pittura e altre arti vengono coltivate da chi ne ha voglia, ma sono pochissimi quelli che proseguono per più di qualche mese nei loro interessi.

Nei rapporti personali procedono per eccessi: un momento giurano eterno amore, varano amicizie eterne, manifestano dedizione e ammirazione totale, un momento dopo mostrano insofferenza, si irritano per una nonnulla, fanno ripicche e dispetti, promettono odio inestinguibile.

L'unica cosa che conta per loro è impegnare il tempo —non importa se nel bene o nel male: non fanno neanche la differenza...-, e avere un buon prestigio sociale (essere ammirati, ricercati, avere tante amicizie, fare tendenza,...), cosa che si ottiene vestendosi in modo 'giusto', facendo le cose 'giuste' e frequentando le persone 'giuste', ma anche essendo originali (ma non troppo) e sfrontati (ma non troppo).

Tra di loro usano un loro slang, esclamazioni e modi di dire molto particolari: ecco i principali.

(Sono tratti dal romanzo di Tanith Lee "Non mordere il sole", cui si ispira tutta questa società iperutopica)

attlevey	Salve
onk	Esclamazione blanda, «che seccatura!» «non ci voleva!» «peccato!»
farathoom	Esclamazione molto forte «maledizione!» «al diavolo!» «vaffambagno!»
derisann	Bello, carino, di bell'aspetto.
thaldarp	Brutto, sgraziato, fastidioso.
groshing	Favoloso, meraviglioso, eccitante, la cosa più divertente. Attività piacevole
drumdik	Assolutamente orribile, la cosa più orrenda. Attività odiosa
tosky	strafatto, fuori di testa, in stato di alterazione mentale
zaradann	matto, pazzo, eccessivo, pericoloso, troppo originale, Strano
droad	Annoiato terribilmente / noioso, piatto, vuoto, per nulla interessante
ooma	tesoro, amore, amico, persona cara, cui si tiene
floop	fesso, idiota, persona odiosa, insopportabile

## CONDURRE IL DIABO

Gli Immortali rispondono a qualsiasi domanda con entusiasmo: se sanno la risposta, fanno a gara a dirla, se non la sanno sono curiosi di sapere cosa significa ciò che i PG hanno detto e perché sono interessati a quella cosa.

Tuttavia, alla seconda domanda sullo stesso argomento già cercano di trasformare la chiacchierata in attività (perché non andiamo al Museo / al Parco / alla Torre Lassù a cercare la risposta?).

Alla terza domanda sono annoiati a morte, e cercano di cambiare discorso o abbandonano i PG accusandoli di essere "totalmente droad[noiosi]". La stessa cosa capita se i PG continuano a parlare di cose che non interessano loro (tempo, morte, guerra, povertà).

Ciononostante, i PG non resteranno mai da soli (a meno che non scaccino volontariamente tutti): per ogni Immortale che se ne va seccato con loro, altri arrivano scusandosi e cercando di capire perché i PG, che sembrano tanto interessanti, siano stati trattati così male dal quel thalldarp [brutto cattivo].

Il problema principale però è che dopo diversi milioni di anni passati a divertirsi e basta, hanno dimenticato quasi tutto della loro vita precedente all'immortalità. Nella migliore delle ipotesi restano ricordi sfocati e confusi, quindi qualsiasi discorso storico finirà con un annoiato

*"Onk, non mi ricordo. E' passato tanto tempo..."*

Inoltre, questa attività li irrita (sono abituati ad avere tutto e non avere limiti: voler ricordare e non riuscirci li mette di cattivo umore) e li annoia a morte.

Ricordiamo anche che tutto quello che è stato annichilito da Delzardo è svanito dalla memoria: città, piante, fiori ecc... Anche degli dei non rimane alcuna memoria!

Nella pagina seguente, alcune tipiche risposte alle domande più significative.

Positivo		Negativo	
<b>Attlevey</b> Salve!		<b>Onk</b> Uffa!	<b>Farathoom</b> Vaffanbagno!
<b>Groshing</b> Favoloso!	<b>Derisann</b> Carino	<b>Thalldarp</b> Brutto	<b>Drumdik</b> Orribile!
	<b>Tosky</b> Strafatto	<b>Zaradann</b> Folle / Strano	<b>Droad</b> Noioso
<b>Ooma</b> Tesoruccio			<b>Floop</b> Idiota!

## DOMANDE E RISPOSTE TIPICHE

### Dove siamo? Che posto è questo?

*"Sei tosky?"*

*"Ah ah ah non ho mai sentito una domanda più zaradann!"*

*"Ooma, questa è Perfetta, la Città del Buon Signore. Dove pensavi di essere?"*

Chiedere di altre città o menzionare la loro esistenza ("noi veniamo da un'altra città..."), parlare di Aligezia o dare a intendere di essere forestieri giunti da altrove

*Sgranano gli occhi e si guardano:  
"Un'altra città?!? Dove? Al di là del Deserto Nero?"*

*"Groshing, il Buon Signore ha creato un'altra città!"*

*"E' derisann?"*

### Cos'è successo? Domande di storia

*"Lo scorso ciclo abbiamo c'è stato un grossoguaio totalmente groshing!"*

*"Era due cicli fa... tutti quegli automi che sono andati zaradann.. ah ah ah Groshing!"*

*"Il Buon Signore ha fondato Perfetta, la nostra città. Evviva il Buon Signore!"*

*"Prima quanto? Prima di Perfetta? Guerre... e cose totalmente drumdik... è successo chissà quante Ere fa, chi si ricorda più..."*

### Ci sono state guerre / lotte / combattimenti?

*"Erano tempi Zaradann. Il Buon Signore ci ha liberati?"*

*"Onk, perché uno dovrebbe fare una cosa simile?!? E' Zaradann!"*

In effetti ai loro occhi è ormai insensato, perché uno dovrebbe lottare se non può uccidere, né ferire, e se può avere gratuitamente qualsiasi cosa potrebbe voler ottenere con la lotta?

*"Onk, magari il MUSEO lo sa"*

### Chi è il Buon Signore? Dov'è? In che rapporti è con voi?

*"Il Buon Signore è il Creatore! E' Groshing!"*

*"Lui ha costruito Perfetta, la nostra città così derisann!"*

*"Vieni al parco [PARCO DEL RINGRAZIAMENTO] c'è la sua statua! Dài, sarà groshing, è da un sacco che non ci andiamo!"*

### Voi siete giovani / vecchi / che età avete / da quanto tempo siete qui?

*"Eh? In che senso? Sei tosky?"*

*"Che vuol dire? Da sempre, no?"*

*"Da quando Perfetta è stata creata"*

### Non ci sono bambini? Non ci sono anziani?

*"Cos'è un bamb'inih / un hansiani?"*

*"Ah, sì... noi li chiamiamo halfling, gnomi e nani / eladrin"*

*"Ah, in quel senso... beh, basta andare all'OSPITALE e chiedere di cambiare ... una volta ho provato capelli bianchi e più magro, ma non mi trovavo bene... troppo zaradann!"*

### Fate bambini?... sapete, no... le api e i fiori... e dopo nove mesi, voilà!

*"Che pensiero drumdik... ci hai preso per automi? Per fabbricacose?"*

*"Io vado tutti i giorni alla CASA DEL PIACERE a passare momenti lieti con le mie ooma, e questa cosa non l'ho mai vista succedere, tosky"*

*"Sarebbe derisann avere un cosino... bambino... quello. Magari all'OSPITALE ne fanno qualcuno..."*

Non avete malattie / menomazioni?

Qui non muore mai nessuno?

*"Eh? Cos'è una ma'lattieh?"*

*"Il corpo che funziona male?!? Il corpo funziona sempre bene! Mica siamo automi!"*

*"Ah, ho capito, chiamate 'malattia' il frastorno... quando ti senti toscky dopo una caduta o un grossoguaio, giusto?"*

Eventualmente, un Immortale può produrre un esempio, buttandosi da grandi altezze o facendosi travolgere da un automa pesante. In quel caso, dimostra di avere Rigenerazione 50 (e tra l'essere tritato e l'essere sano è un po' *in frastorno*).

C'è povertà? Cosa usate come denaro?

Siete tutti ricchi?

*"Stiamo giocando alle parole zaradann? lo ho visto un antani-camablindo!"*

*"A ben pensarci, ho già sentito queste parole... due o tre ere fa... ma non ricordo più cosa volessero dire..."*

*"Quando voglio qualcosa, lo compro al NEGOZIO. Come 'con cosa', zaradann: con le mani. Vieni con me, che ti faccio vedere!"*

Che lavoro fai? Di cosa ti occupi?

*"Lavoro? Oh io penso che lavorare sia così droad"*

*"Ooma, mi hai preso per un automa?!?"*

*"Sì, io faccio sculture, totalmente groshing"*

*"Io mi diverto e basta. Il divertimento più totalmente groshing che ci sia! Voi no?"*

*"Sì, tanto tempo fa... ero un guerraio. Ma prima di Perfetta e del Buon Signore, credo... non ricordo più bene..."*

E gli automi?

*"Sono ooma! Io li amo, sempre così gentili..."*

*"Ci danno tutto quello che vogliamo! Sono groshing!"*

*"Farathoom, ci impediscono di fare quello che vogliamo! A me hanno impedito di uscire nel Deserto Nero... sono drumdik!"*

In che dei credete? Che religione praticate?

*"Eh? Cos'è una religione?"*

*"Basta con questi discorsi totalmente droad!"*

Gli dei sono stati annichiliti, e quindi di loro è stato totalmente cancellato il ricordo.

Questa è una simulazione. Voi non siete veri. E' un inganno.

*"Farathoom, sei totalmente toscky! "*

*"Che idea zaradann!"*

*"E' una cosa drumdik da dire, floop!"*

*"So come ti senti, ooma. Qualche volta anche io mi sento così droad che dico cose drumdik, davvero drumdik! Vieni alla CASA DEL PIACERE, hai bisogno di qualcosa di groshing"*

ESPERIENZA PSICOMEMORIA

Positivo		Negativo	
<b>Attlevey</b> Salve!		<b>Onk</b> Uffa!	<b>Farathoom</b> Vaffanbagno!
<b>Groshing</b> Favoloso!	<b>Derisann</b> Carino	<b>Thalldarp</b> Brutto	<b>Drumdik</b> Orribile!
	<b>Tosky</b> Strafatto	<b>Zaradann</b> Folle / Strano	<b>Droad</b> Noioso
<b>Ooma</b> Tesoruccio			<b>Floop</b> Idiota!

Se i PG ignorano il contenuto mnemonico interattivo, esso continua senza di loro, ma comunque dopo un po' di renderanno conto che nella realtà il corridoio sta girando in tondo. Evidentemente il Buon Signore si aspetta che loro sperimentino il contenuto mnemonico prima di lasciarli liberi.

Se i PG si suicidano nello spazio mentale, non muoiono, anzi, non si fanno un graffio.

Se i PG fanno caso alla cosa, conferma che non hanno con loro nessuno dei loro equipaggiamenti, anche se nella realtà è ancora tutto assolutamente al suo posto. Inoltre, tutto ciò che avviene nello spazio mentale non sembra avere ripercussioni sul mondo reale (se si sporcano, feriscono, rapano a zero, spogliano, caricano di gioielli e tesori, nulla di tutto ciò avviene nella realtà effettiva).

## 22.2.1—ABBONDANZA

*Un gruppo di giovani, tre maschi e tre femmine, vengono verso di voi chiacchierando fitto tra loro. Sono di varie razze, umani, elfi, draconici, gnomi, ma sono tutti bellissimi, aitanti, aggraziati, con lineamenti perfetti. Sono coperti di gioielli e monili, e indossano abiti di foggia bizzarra, di un tessuto impalpabile e semi-trasparente che aleggia attorno a loro.*

**Osservare / Percezione CD 15:** la loro bellezza vi appare strana, e in effetti a ben guardare è innaturale. Sono troppo simmetrici, troppo perfetti, senza la minima imperfezione o dettaglio fuori posto.

*Quando vi vedono, avete subito tutta la loro attenzione. Vi studiano, vi squadrano e poi, puntano su di voi, assalendovi con le domande.*

### 1) PRESENTAZIONI

*"Attlevey, ooma!"*

*"Attlevey! Chi sei? Non mi ricordo di te! Io sono Ela!"*

*"Attlevey! Sei Kal? Che corpo strano che ti sei fatto fare..."*

I loro nomi sono Ada, Ela, Ysa (fanciulle) Kog, Mar e Jef (ragazzi). Gli Immortali usano tutti nomi di tre lettere.

### Siamo nuovi di qui.

*"Nuovi? In che senso nuovi? Siete degli automi? Vi hanno costruito all'Ospitale? Non ho mai visto nessun 'nuovo'! Non da quando esiste Perfetta!"*

### Mi chiamo Tizio

*"Che strano nome! Ti chiamerò Tiz! <prime tre lettere del nome, ove opportuno>"*

## 2) I PG SONO STRANI

### FISICAMENTE

*"Come mai il tuo naso non è dritto / hai il corpo così gonfio (detto di un guerriero muscoloso) / hai le orecchie a punta ma non sembri un elfo / hai la barba senza essere un nano / etc? Sei thalldarp!"*

*"Io lo trovo assolutamente derisann! Voglio anche io un corpo così asimmetrico!"*

*"Vuoi essere mio ooma?" dice un Immortale <di sesso opposto a quello del PG>.*

### COME ABBIGLIAMENTO

*"Non avete gioielli! E' zaradann, tutti hanno gioielli!"*

*"Per me è derisann! Anch'io non voglio gioielli. Sono stufa di gioielli! Sono droad!" inizia a togliersi i monili e a buttarli via, prima a caso, poi mirando a un giovane dall'altra parte della strada che dopo un momento di stupore, si avvicina ridendo e risponde tirando a sua volta i suoi gioielli. Intanto, piccoli automi sono usciti dai loro alloggiamenti nascosti e raccolgono veloci i gioielli che cadono, portandoli via.*

### 3) ANDARE A PARRE QUARCOSA.

A seconda di ciò che hanno risposto i PG e di cosa si è parlato, gli Immortali saranno pronti a proporre diverse attività:

*“Ma davvero non volete proprio nulla? Neanche una coroncina, una cintura, un bracciale? Al NEGOZIO sono sicura che troveremo qualcosa di totalmente derisann per voi!”*

*“Mi piacciono i vostri corpi un po’ thalldarp! Andiamo alla CASA DEL PIACERE a passare qualche bel momento insieme, ooma?”*

*“Perché non andiamo al MUSEO? Di sicuro saprà rispondere a tutte le vostre domande zaradann! Io è quasi un’era che non ci vado...”*

## 22-3 - VISITARE LA BITTA

In questa parte bisogna mostrare ai PG uno spaccato della società iper-utopica ma non devi né convincerli che è buona e giusta, né insistere troppo sugli aspetti negativi, altrimenti viene meno il dilemma morale, quindi bilancia sempre positività e negatività. I.e. se i PG sono scandalizzati da qualcosa, mostrane l’aspetto felice, se invece ne sono affascinati, procedi subito con una stramberia o un eccesso

### 22-3-0 - ELEMENTI JOCCY

Questi elementi e incontri possono essere inseriti in qualsiasi parte, nello spostamento tra una locazione fondamentale e un’altra, per bilanciare l’impressione troppo positiva o negativa.

### 22-3-0.1 - ELEMENTI POSITIVI

#### BELLEZZA

*Perfetta tiene fede al suo nome: ogni palazzo, ogni via, ogni minimo dettaglio è di una bellezza mozzafiato, realizzato in materiali pregiati splendidamente lavorati e disposti con grazia ed eleganza. Tutto è lucido, pulito, splendente, e perfettamente organizzato.*

#### GRAZIA

*Sentite la musica di molti strumenti e poi per la strada venite venire una comitiva di danzanti. Danzano aggraziati, volteggiando e lanciandosi in aria a vicenda, intrecciando i loro passi con grazia e perfetto tempismo, evidentemente frutto di anni di addestramento (NxDM: milioni di anni per la precisione...). Passano estatici al vostro fianco e vi rendete conto che danzano ad occhi chiusi, totalmente presi dalla musica e dal movimento. Dietro di loro viene un singolo automa dal cui apparato vocale esce il suono di un’intera orchestra di strumenti (Oooh! Stupore!)*

*I vostri accompagnatori li guardano poco interessati e dicono:*

*“Loro passano tutto il tempo così. Zaradann vero? Ma derisann a modo loro”*

#### GIOIA

*In strada passa un grosso carro scoperto, che si muove da solo. Sentite fino a voi le risate delle persone sul carro. Sembra che stia svolgendosi una festa, piena di animazione e divertimento.*

Positivo		Negativo	
<b>Attlevey</b> Salve!		<b>Onk</b> Uffa!	<b>Farathoom</b> Vaffanbagno!
<b>Groshing</b> Favoloso!	<b>Derisann</b> Carino	<b>Thalldarp</b> Brutto	<b>Drumdik</b> Orribile!
	<b>Tosky</b> Strafatto	<b>Zaradann</b> Folle / Strano	<b>Droad</b> Noioso
<b>Ooma</b> Tesoruccio			<b>Floop</b> Idiota!

## 02.3.0.2 - ELEMENTI NEGATIVI

### PERVERSIONI

*Passate di fianco a un giardino. In mezzo ad essa vedete una piccola folla di persone nude, evidentemente impegnate in un'orgia a cielo aperto, su grossi materassi rosa. E poi vi rendete conto che non sono materassi, ma una donna grassissima, così gonfia e mastodontica da non riuscire a muoversi. Uno dei vostri accompagnatori dice:*

*"Guarda è Sel! Che Zaradann! Si è fatta fare ancora più grossa dell'ultima volta"  
"Io la trovo thralldarp"*

*"Oh, invece è derisan, anzi mi fermo anch'io" e con queste parole uno stacca da voi per andare a gettarsi nella mischia*

### ECCESSI

*Sentite una voce chiamare "Automa a me". Un'elfa è rimasta seduta su una seggiolina sul bordo della strada, mentre il suo gruppo di amici si è avviato per la strada. Due automi le si avvicinano. Uno la prende in braccio, mentre il secondo raccoglie la sedia, e seguono il gruppetto senza problemi. Mentre passa la sentite mormorare:*

*"Che zaradann che siete, camminatori"  
Notate che ha le gambe magrissime, probabilmente non cammina mai.*

### AUTOMI

*Arrivate in un punto in cui un automa giardiniere sta avvitando e sistemando in maniera aggraziata dei fiori di cristallo, ma un draconico dall'aria maliziosamente divertita li distrugge più velocemente di quanto l'automa riesca a sistemarli. Questi corre avanti e indietro per aggiustare il tutto, ripetendo inutilmente "Potrebbe astenersi da questo comportamento signore?"*

*Dopo un po' arrivano altri automi e alla fine riescono a mettere a posto più velocemente di quanto il draconico distrugga. A quel punto egli dà un calcio all'automa e se ne va, annoiato.*

## 02.3.1 - CASA DEL PIACERE

*Vi trovate davanti un grande palazzo circondato da colonne, intarsiate di pietre disposte in armoniosi arabeschi. E' il palazzo più affollato che avete fin qui visto, molte coppie entrano ed escono dal portone principale.*

*All'interno, il palazzo è avvolto nella penombra e diviso in una serie di ambienti, alcove e separée delimitati da schermi di vetro opaco e edera di smeraldo. L'aria è satura di odori strani e speziati, dall'interno si sentono gemiti, risatine e respirare affannato.*

*I vostri accompagnatori si spogliano nudi e si tuffano in una piscinetta piena di un liquido denso, uscendone ridacchiando, ricoperti di una patina rossa.*

Si suppone che i PG facciano lo stesso. Il liquido diventa una pellicola elastica che copre tutto il corpo, proteggendolo e potenziando le percezioni.

*"Venite, cerchiamo un'alcova tutta per noi" dicono, addentrandosi nel labirinto di corridoi fino a una stanza vuota, con il pavimento coperto da uno spesso strato imbottito, che cede dolcemente sotto il vostro peso.*

Nella stanza sono proposte una serie di possibili esperienze:

- 1) La piscina delle lacrime di gioia: dal pavimento esce una vasca di cristallo, piena di un liquido verde, in cui tutti si tuffano, nuotando e bevendo. Si tratta di un forte alcoolico/allucinogeno che genera euforia: chi lo beve dopo un po' trova divertente qualsiasi cosa e ride fino alle lacrime per qualsiasi sciocchezza.
- 2) Automa dei mille piaceri: nella stanza esce dal pavimento un sarcofago. A turno ciascuno entra e resta dentro un po', provando un piacere così forte che uscendo di lì non si ricordano neanche cosa è stato fatto (in realtà agisce direttamente sul cervello, dando l'impressione di enorme piacere fisico).

3) Il Lungo Viaggio: alle pareti vi sono distributori di pastiglie, polveri, unguenti, bocchini per il fumo,... da cui vengono somministrate droghe psicotrope molto potenti. Chi le assume diventa totalmente rilassato e parte per un viaggio finendo k.o. per un sacco di tempo.

Dopo un momento, due Immortali si litigano un PG.

*"Vieni, beviamo insieme il Piacere Liquido... è totalmente groshing!"*

*"No, andiamo insieme nell'Automa dei Mille Piaceri... una volta ho provato, e stavo per diventare zaradann per quanto era piacevole!"*

*"L'automa è totalmente droad!"*

*"No, il Piacere Liquido è droad e drumdik"*

*"Ooma, scegli: cosa vuoi fare?"*

Quale che sia la scelta del PG, colui che è stato scelto gli si appiccica addosso, dichiarandolo suo Ooma per la vita, deliziato, mentre l'altro dichiara odio eterno *"Ti odio! Sei Thralldarp, totalmente Drumdik! Ti odio, ti odio, ti odio! Non ho bisogno di te! Andrò a divertirmi da sola, addio!"*

## 22.3.2 - MUSEO

*E' una enorme torre a spirale, in cui sono accumulate opere del passato, libri e contenuti mnemonici interattivi. Per molta parte è tuttavia distrutta.*

Ci sono:

- ◆ sale e sale di opere d'arte rovinate: statue sbrecciate, dipinti sfregiati, vasi rotti, opere distrutte,...
- ◆ un'intera ala dedicata a libri rari e preziosi (se i PG hanno visitato la biblioteca di Aligezia riconosceranno molti di quei volumi) con le pagine strappate e buttate alla rinfusa a formare uno spesso tappeto lercio sul pavimento
- ◆ una sala piena di cubi traslucidi che fluttuano su colonne di luce: i PG possono riconoscere i contenuti mnemonici che hanno visto in precedenza, ma se li toccano, una voce dice "Errore! I contenuti mnemonici non possono essere caricati all'interno di un altro contenuto mnemonico"

Gli accompagnatori si procurano bastoni (un braccio divelto, una sbarra di metallo,...) e vanno in giro a cercare qualcosa di ancora intero, per spaccarlo a bastonate.

Spiegano che la cosa è particolarmente divertente e groshing perché gli automi di solito ricostruiscono qualsiasi cosa venga distrutta, ma nel Museo no (ovviamente perché si tratta di opere uniche, che una volta ri-create o rifatte non sarebbero più l'originale e quindi non sarebbero significative).

Se vengono fermati, sinceramente non capiscono perché e trovano i PG totalmente droad: cosa sono venuti a fare al Museo, se non per distruggere tutto?

Positivo		Negativo	
<b>Attlevey</b> Salve!		<b>Onk</b> Uffa!	<b>Farathoom</b> Vaffanbagno!
<b>Groshing</b> Favoloso!	<b>Derisann</b> Carino	<b>Thalldarp</b> Brutto	<b>Drumdik</b> Orribile!
	<b>Tosky</b> Strafatto	<b>Zaradann</b> Folle / Strano	<b>Droad</b> Noioso
<b>Ooma</b> Tesoruccio			<b>Floop</b> Idiota!

### 82.3.3 - NEBOZIO

*Per entrare si passa tra grossi automi che controllano il flusso dei clienti.*

*Il negozio è una serie di locali collegati tra loro, in cui è accumulato ogni tipo di merce: vestiti di ogni foggia, accessori, gioielli, monili, automi famigli, fiori di cristallo, droghe, cibi, liquori,...*

*Giovani si aggirano tra i banconi, guardando la merce, provandola e commentando tra di loro prima di scegliere i loro acquisti e avviarsi all'uscita.*

*"Scegliete con calma, qui tutto quel che vedete è in vendita. Io ho visto delle nuove coroncine totalmente derisann, vado a comprarne qualcuna. Ci vediamo all'uscita"*

C'è un limite di cose che si possono comprare?

*"Naturalmente no! A quale scopo?"*

Come si paga? Io non ho monete!

*"In che senso? Come fai a non avere moneta? Tutti ce l'hanno! Sei tosky?"*

Cosa vuol dire?

*"Paghi con le parole, no?"*

Uno degli accompagnatori del PG ruba degli oggetti, nascondendosi addosso, in maniera piuttosto maldestra. Tuttavia, nega anche l'evidenza, e darà del floop a chiunque lo riprenda o anche solo chieda spiegazioni.

Ma in effetti, rubare è assolutamente inutile perché il pagamento è semplicemente un ringraziamento rivolto agli automi. Tutti però fanno a gara nel ringraziare meglio degli altri, e così all'uscita c'è una calca di Immortali che si prostrano in ringraziamenti parossistici, con toni sempre più adulativi, piangendo, rotolandosi per terra, coprendo di baci gli automi,...

### 82.3.4 - TORRE CASSÙ

Per salire sulla torre (che è la più alta della città) ci sono delle interminabili scale, ma tutti si fanno portare su in braccio ad automi volanti.

Una volta in cima si può:

- ◆ Giocare a "Scommetti la stella": ogni tanto una stella sparisce per non ricomparire più -il cielo un tempo era molto più pieno di stelle, in effetti. Così, ciascuno sceglie una sua stella, e se essa sparisce, vince due giorni di ammirazione incondizionata da parte degli altri (non hanno idea del perché)
- ◆ Guardare il paesaggio, vedere bene il deserto di polvere nera che circonda Perfetta e rendersi conto che si estende in ogni direzione fino all'orizzonte. La polvere nera è ovviamente residuo entropico.

Per scendere più velocemente dalla torre, si buttano giù, e il potere di Rigenerazione ci mette una pezza, ricomponendo la frittata fatta (la cosa vale anche per i PG, dal momento che si tratta solo di corpi psichici e non reali).

Se i PG non si fidano, gli automi sono pronti a riportarli giù nello stesso modo in cui li hanno portati su.

## 22.3.5 - PARE UN GROSSOBUAIO

Un tipo più annoiato degli altri a un certo punto ha l'idea di combinare un grossoguaio .

*"Venite con me, voglio mostrarvi una cosa... è segreta, solo io l'ho notata... Sarà groshing!"*

Porta i PG sul retro di un palazzo, dove sono in funzione enormi macchinari di metallo ed energia, protetti da muri di forza, e mostra alla combriccola un angolo dove il muro non chiude bene, e lascia un passaggio in cui può infilarsi una persona.

*"Da qui si può andare dove non si può andare, e fare un grossoguaio! Scommetto che ci metteranno più di un ciclo solare a rimettere tutto a posto!"*

I macchinari in questione depurano l'aria. L'idea è sabotarli, bloccando in qualche modo i meccanismi e provocando un'esplosione. A quel punto, tutti gli automi escono in superficie per cercare di riparare il danno, mentre gli Immortali guardano lo spettacolo divertiti.

Anche il fatto che l'aria inizi ad essere piena di polvere nera, e gli automi diano a tutti un respiratore non fa che divertirli assai.

## 22.3.6 - PARCO DEC RINGRAZIAMENTO

*Arrivando il parco vi appare splendido: gli alberi sono armoniosamente disposti in modo da appagare la vista da lontano e da vicino. Però presto vi accorgete che non c'è nulla di naturale (NxDM:il naturale porta disordine e schifo).*

*Tronchi di onice sorreggono fronde di malachite scolpite in forme leggiadre. Sotto di essi vi sono fiori colorati formati da gemme preziose*

*I vostri accompagnatori vi trascinano al centro del parco:*

*"Venite, venite, qui c'è la statua del buon signore" dicono indicando un uomo su un piedestallo.*

*La figura è a grandezza naturale e indossa una tunica lunga e sciolta. Avvicinandovi vi accorgete che conoscete il suo viso: è Dalzardo Sezzi, l'alchimista. Un Dalzardo più giovane e tonico, ma indubbiamente lui.*

Positivo

Negativo

<b>Attlevey</b> Salve!		<b>Onk</b> Uffa!	<b>Farathoom</b> Vaffanbagno!
<b>Groshing</b> Favoloso!	<b>Derisann</b> Carino	<b>Thalldarp</b> Brutto	<b>Drumdik</b> Orribile!
	<b>Tosky</b> Strafatto	<b>Zaradann</b> Folle / Strano	<b>Droad</b> Noioso
<b>Ooma</b> Tesoruccio			<b>Floop</b> Idiota!

## 82.3.7 - L'OSPITALE

*L'edificio dell'Ospitale vi stupisce: le sua forma ricorda molto quella dell'Ospitale di Aligezia, anche se è in un luminoso alabastro bianco. Molte persone entrano ed escono. Vi colpiscono particolarmente un uomo altissimo con la pelle tutta viola ed una donna coperta di una corta pelliccia ambrata, con volto orecchie e coda da felino.*

*"Qui veniamo quando siamo droad. "*

*"Cambiare è così grossing "*

*"Una volta avevo le ali e le antenne. Ero così derisann".*

Se i PG entrano nell'ospedale, vengono avvicinati da degli automi:

*"I signori desiderano mutare?"*

Se qualcuno risponde si

*"Prego accomodatevi nella cabina del mutamento"*

Ogni PG viene accompagnato in una stanza diversa da un diverso automa.

Nella stanza ci sono un lettino e una poltrona con un grosso schermo davanti.

L'automa vi fa cenno di sedervi

*"Selezionare le vostre preferenze" vi dice, accendendo lo schermo*

Gli automi accettano qualunque scelta i PG facciano: possono cambiare sesso, razza, o fare un coacervo di richieste diverse (ermafroditi, pelo, antenne, ali, razza, altezza, ecc).

Se l'aspetto scelto presenta problemi di stabilità l'automa lo fa presente, ma dopo aver proposto le modifiche non insiste per farle accettare: l'ultima parola spetta ai PG.

*"Accomodatevi nel lettino"*

Quando siete sdraiati, le sponde del letto si alzano, trasformandolo in una scatola in cui siete completamente inglobati

"Inizio mutamento" sentite dire al di fuori.

Quando il lettino si riapre, il PG è uguale alla forma prescelta. Anzi, più bello, si rende conto guardandosi allo specchio. Più simmetrico ed armonico.

Anche se i PG han scelto cicatrici o un aspetto deforme, il risultato della trasformazione è comunque molto armonico.

Se all'Ospedale si chiede notizia di parti, gravidanze, bambini,... Gli automi opporranno un cortese "Eventualità non prevista dai protocolli, signore"

## 82.4 - FINE ESPERIENZA PSIBO-MEMORIA

Dopo 135 minuti dall'inizio della sessione, l'esperienza termina

*Sentite una voce dire: "Energia insufficiente, contatto neurale in arresto tra 3... 2... 1..."*

*Vi ritrovate improvvisamente nel corridoio di vetro ed energia.*

*Non sentite più alcun contatto telepatico con la voce precedente*

I PG devono ora affrontare la porta senziente e poi potranno affrontare il Buon Signore e decidere il proprio destino.