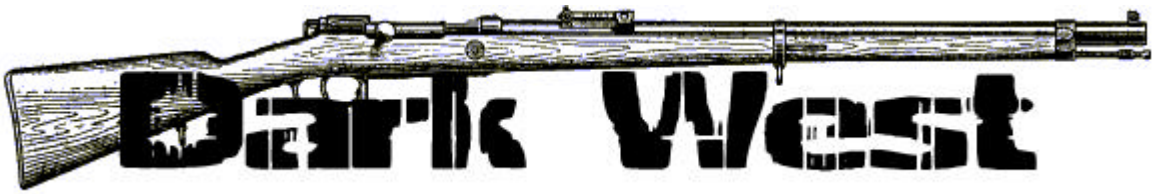


Desperation: Il Risveglio

Avventura per GUS Dark West
di Matteo Rizzi alias Rubin e Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

"Desperation...
Una landa di romano dolore,
Dove i bambini sono folli,
Dove le ferite lasciano sempre una cicatrice,
Dove la gente muore,
Ma non è mai abbastanza morta.
Questa è Desperation,
Non un Dove,
Non un Quando
Ma un'Idea."

Matteo Rizzi

SOMMARIO

Introduzione **3**
Scheda del personaggio 3
Ringraziamenti 3
Da Dodge City a Santa Fe **4**
Il Risveglio **5**
Introduzione e riassunto della trama 5
Il viaggio 5
La stazioncina 6
Il Buco 6
La Notte 8
Joe Black 8
L'infermeria 8
La Cava 8
Il Monolite 9
Le Profondità 10
Il Risveglio 11
Personaggi non giocanti **12**
Personaggi sul treno 12
Personaggi del Buco 13

INTRODUZIONE

Benvenuti in questa nuova avventura per GUS: Dark West!
Tutte le informazioni che desiderate su Gus (un sistema per giocare di ruolo in modo semplice, veloce e gratuito) si trovano a questo indirizzo http://run.to/icb. Sullo stesso sito web trovate il manuale dell'ambientazione di GUS: Dark West, che è lo scenario nel quale si muoverà quest'avventura.

TheKeeper
e-mail thekeeper31@yahoo.com

Scheda del personaggio

Dopo aver letto il manuale di base di GUS (due pagine, quindi nessuna tragedia), siete pronti a creare il vostro personaggio: per semplicità, come viene suggerito in GUS: Elenco dei tratti, il narratore può creare una sua lista personalizzata di tratti per aiutare i personaggi nella creazione dei personaggi. Ecco qui alcuni tratti che io consiglio (secondo il metodo 2):

Uso pistole
Uso fucili
Cavalcare
Riflessi (tratto difesa)
Freddezza/Forza di Volontà
Costituzione (tratto di energia vitale)
Guidare diligenze
Seguire traccie
Leggere/Scrivere (l'istruzione non é per tutti nel Dark West)
Addestrare animali
Convincere/Oratoria
Reputazione

Esistono anche altri innumerevoli tratti utili, che possono caratterizzare il personaggio. E' lasciato alla fantasia del giocatore e del narratore rendere questi tratti sulla propria scheda di gioco.

NOTA: Sul sito è possibile trovare una scheda del personaggio già pronta per il Dark West.

Ringraziamenti

Si ringraziano: Matteo Rizzi alias Rubin per la dedizione in questo lavoro.

Un ringraziamento particolare va poi al Nucleo (http://www.ilnucleo.org), che supporta da sempre tutte le attività amatoriali inerenti i giochi di ruolo.

DA DODGE CITY A SANTA FE

XVI - La Torre
Significati divinatori: Materializzazione. Attrazione condensatrice. Egoismo radicale in azione. Accaparramento restrittivo. Spirito imprigionato nella materia. Costruzione vitale da cui risulta tutto l'organismo. Orgoglio, presunzione, inseguimento di chimere. Materialismo che si attacca alle apparenza grossolane, avidità di conquista, smania di ricchezze materiali. Megalomania, estensione abusiva di ciò che si possiede. Ambizioni e appetiti insaziabili. Conquiste smodate. Sfruttamento irragionevole. Eccesso ed abuso che spingono alla rivolta e alla sovversione. Dogmatismo ristretto, fonte d'incredulità. Alchimia ignorante di coloro che sono avidi d'oro volgare. Insuccesso meritato di ogni impresa insensata. Punizione che deriva da eccessi incompiuti. Malattia, disorganizzazione, insudiciamento, indurimento, pietrificazione di ciò che è elastico e vivo. Rovina di dominazioni costituite e mantenute con la forza brutale. Crollo delle Chiese intolleranti che si proclamano infallibili. Errore del presuntuoso che intraprende azioni superiori alle sue forze e che non sa arrestarsi al momento opportuno.

Da leggere ai giocatori

Vi trovate di nella stazione ferroviaria di Dodge City (Kansas) una delle città storiche del selvaggio West, punto di passaggio della "Santa Fe Trail", una delle più famose strade commerciali, aperta nel 1821 da William Becknell, che collegava Franklin (Missouri) e Santa Fe (New Messico).

E voi siete proprio diretti a Santa Fe, ma per fortuna ai giorni d'oggi (1870) potete affrontare il lungo viaggio, di circa 18 ore e lungo di 700 km, comodamente in treno.

State facendo i biglietti (15$ a testa), quando il bigliettaio vi avvisa di affrettarvi poiché il vostro treno sta per partire. Strano visto che la partenza era fissata per le 8:00 e manca ancora mezz'ora.
Il bigliettaio fa spallucce e dice semplicemente che dovete aver letto male gli orari.
Non poco indispettiti fissate di nuovo la tabella delle partenze ed effettivamente notate di esservi sbagliati.

Sentite il fischio del locomotore, vi mettete a correre e a pelo riuscite a salire sul treno in partenza…

Il viaggio si preannuncia lungo, il treno fa sosta in qualche stazione di rifornimento, non ci vogliono più di un paio d'ore per caricare il carbone, l'acqua e per lo spostamento delle merci. Viaggiate sull'unico vagone passeggeri del treno, tutto il resto viene utilizzato per il trasporto merci.
Il vagone è diviso in due, una zona per le cuccette ed un'altra, allestita in stile salotto, dedicata a zona ristorante e svago.

Le ore sono lunghe e spesso noiose, siete su questo maledetto treno da quasi mezza giornata.

Alcuni di voi si staranno certo domandando come si siano potuti permettere un tale lusso, ma la risposta è semplice, i biglietti vengono sempre svenduti su questo treno e nonostante i prezzi bassi vi sono ancora diverse cuccette vuote.

Perché prendere quel treno? Ma è semplice solo perché è il modo più veloce e sicuro per attraversare il west e tutti, per una qualche ragione, lo dovete attraversare. Alcuni passeggeri sono restii a fare conversazione, un viaggio del genere non è mai piacevole, specialmente quando dura troppo. Tra i pochi che avete avuto modo di conoscere bene vi sono i vostri compagni d'avventura ed alcuni altri…

IL RISVEGLIO

Introduzione e riassunto della trama

Uno spirito antico, antico come le rocce Gran Canyon, dorme da tempo immemore sotto un grande monolite nero, coperto da segni indiani e da incisioni di un'epoca ancor più remota. La roccia è il simbolo di una profezia, vecchia come il mondo.
Negli anni della conquista del west, un gruppo di esploratori scoprì una cava di carbone proprio sotto la grande roccia nera e in pochi anni sorse un piccolo borgo. Era circa il 1860.
Pochi anni dopo ci fu un'esplosione nella cava, forse causata dai minatori o da una fuga di gas, ma questo non si seppe mai. Sta di fatto che quell'esplosione fece crollare una sezione di muro, dietro alla quale si trovava il sarcofago dove dormiva lo spirito antico.
Alcuni minatori entrarono nella stanza e videro gli ori e le gemme ammonticchiati attorno al sarcofago, tributo delle popolazioni antiche allo spirito.
Nessun minatore uscì vivo dalla cava, ci fu un'altra esplosione più grande e crollò tutto.
Iniziò il lento risveglio dello spirito, forse prematuro, ma inesorabile. Egli riposava nel sarcofago di pietra, non ancora carne, un feto in formazione.
In poco tempo la cittadina venne abbandonata: gli animali si ammalavano e morivano, i bambini nascevano pazzi, come se qualcuno avesse succhiato il lume della ragione dalle loro menti.
Man mano che lo spirito riprendeva forma fisica, la sua volontà su questo mondo diventava sempre più forte.
Poteva agire attraverso il mondo onirico, poteva aprire porte e attirare ignari visitatori. Si accorse che il mondo era cambiato, c'erano cose strane… le persone stesse erano vestite in modo strano. Avevano bastoni che sparavano tuoni, cavalcavano strani animali e costruivano mostri di metallo che correvano sbuffando su strade di ferro.
Un nuovo mondo meritava un nuovo nome. Balrow! Sì questo sarebbe stato il suo nuovo nome, non Tlaloc dei morti, o Nagi dio spirito, o Iktomi nato da un uovo. No quelli erano i nomi che usavano le tribù del passato.

Ma torniamo al mostro di ferro: il treno.
Balrow ha bisogno di altra energia per ultimare il suo risveglio. Sono passati dieci anni dal crollo della cava e poiché la cittadina è ormai deserta, egli non riesce più a succhiare energie se non da sciacalli ed esseri infimi, come cobra e scorpioni.
Ed è qui che Balrow attira i personaggi nel suo sogno: un mondo onirico pericoloso come quello reale che farà viaggiare davvero i nostri eroi nello spazio e nel tempo. Balrow riporta indietro il tempo di una decina d'anni, ricreando la cittadina e i suoi abitanti.
I morti che si succederanno, come quelli causati dall'esplosione del treno, sono in realtà stati uccisi dall'atto vampirico di Balrow, che sta raggiungendo l'apice della sua forza. Lo stesso Joe Black muore in questo modo, tuttavia egli riesce a capire qualcosa prima di morire e in qualche modo vede Balrow. Per questo lascia un messaggio sul muro, dipingendo col suo stesso sangue il monolite nero.
Infine Balrow ricrea la scena dell'esplosione della cava, così da attirare più gente possibile. Qui i personaggi assisteranno alla morte del medico Ned Kelly.
Balrow rinasce; come una larva esce dal suo involucro amniotico, all'interno del sarcofago.
Come un bambino appena venuto al mondo è debole, il suo nuovo corpo è spossato ed egli ha usato gran parte delle sue energie per nascere.
Ora ha bisogno che qualcuno lo liberi dalla prigione di pietra, per questo usa il barista (una sua proiezione) per attirare i pg nelle profondità del monolite.
Lo scontro a fuoco che seguirà, infatti, innescherà una reazione chimica con i gas del sottosuolo, generando un'esplosione che aprirà la via di fuga a Balrow.

Non appena i personaggi riprenderanno i sensi, la cittadina sarà deserta: non un'anima viva… e la ferrovia scomparsa, tuttavia i personaggi conserveranno ancora i biglietti del treno, unica loro prova tangibile di questo folle sogno.

Il viaggio

I personaggi di spicco sul treno sono essenzialmente quattro (troverete la descrizione e le statistiche nelle ultime pagine):

- **Joe Black e cane Scheggia**
- **Madam Botnick**
- **Sam Moore**
- **Ned Kelly, il medico**

Tra tutti gli altri passeggeri non vi è nessuno con cui valga la pena di conversare. Si possono riconoscere un venditore, un paio di soldati in trasferta ed alcuni ricchi signori.

Il signor Joe Black sarà molto curioso invece di tutto quello che riguarda le leggende indiane. Viene dall'Europa, conosce molte storie e leggende di lupi mannari e vuole scrivere un libro sui pellerossa. Pur essendo cieco è un grande giocatore di scacchi.

Madam Botnick sarà più che lieta di intrattenersi con i personaggi in partite di Black Jack e Poker, o con qualcuno che sfoggia cultura teatrale.

Sam Moore si dilungherà invece su tutti i modelli di armi che conosce e magari potrà sfidare qualche pg in prove di abilità con la pistola.

Infine il dottor Ned Kelly si è innamorato di Madam Botnick, ma è un ragazzo troppo timido e magari potrebbe chiedere aiuto ai pg.

Da leggere ai giocatori

Ecco che anche oggi è arrivata l'ora del pranzo, mentre vi serve bistecche ed insalate il cameriere v'informa che da poco siete nel Colorado e che è prevista una sosta di rifornimento prima di cena.

Guardando fuori del finestrino notate che siete circondati dal nulla… panorama piatto.
Il pranzo è discreto ma non buono, anche quelli di bocca buona cominciano a stufarsi della cucina, nel pomeriggio molti passeggeri cercano di avvistare la zona di sosta, senza però riuscirvi.

Madam Botnick per un attimo crederà di vedere un lago, ma Ned Kelly le spiegherà che si tratta soltanto della rifrazione della luce sugli strati d'aria calda in movimento, lei annuisce dando l'impressione di non averci capito nulla e continua ad osservare il "Lago" ancora per alcuni minuti, poi sembra perdere interesse.
Se i personaggi vogliono fare i sapientoni possono tirare sul tratto di "*Conoscenze generali / Istruzione / Scienze*" e discutere del fenomeno col dottor Ned.
In questo caso se riusciranno in una prova difficile (16) si accorgeranno che lo strano evento non può essere causato da un fenomeno di rifrazione, poiché l'angolazione non è sufficiente perché ciò accada. Tuttavia non risulta che ci siano laghi nella zona.
Joe Black dirà allora di aver studiato la geografia della zona e di ricordarsi che esisteva un lago proprio nel tratto che stanno attraversando, che si formava spesso nei periodi di pioggia e veniva chiamato "Lago Effimero", tuttavia tale fenomeno non si era più verificato da circa dieci anni.

La stazioncina

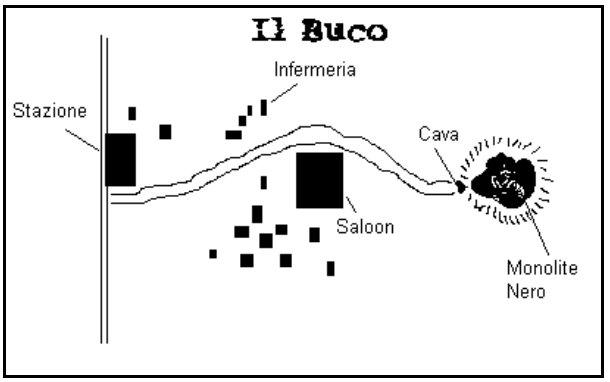
Il Narratore ricordi che i personaggi si trovano, a loro insaputa, nel mondo onirico creato da Balrow, dove non c'è grande distinzione tra passato e presente e dove tutti i personaggi del Buco sono una sua proiezione. In un certo senso, quindi, ogni qual volta un pg interagisce con un personaggio del Buco sta parlando con una parte di Balrow.
Si ricorda poi che Balrow deve sì uccidere per prendere energie, ma alla fine avrà bisogno di qualcuno che lo liberi.

Da leggere ai giocatori

Verso le sei del pomeriggio, dopo un'attesa eterna, il treno rallenta. Riuscite ad avvistare quello che sembra essere un piccolo borgo rurale che si estende dalla stazione in direzione di un'enorme pietra nera: un monolite gigante unica variazione del paesaggio naturale. Il Treno, infine, si ferma e alcuni scendono per sgranchirsi le gambe.
La stazioncina sembra essere deserta, non si vede un'anima. Sul volto del macchinista c'è un'espressione di disagio, poi una porta si apre scricchiolando e ne esce un cane randagio pelle e ossa, con in bocca qualcosa che gocciola sangue. Madam Botnick disgustata emette un grido e per poco non sviene.
Scheggia, il cane del signor Black, ringhia. La bestia lo guarda, quasi con disprezzo e se ne va come se nulla fosse…

La porta da cui è uscito il cane conduce in quella che un tempo doveva essere la stanza d'attesa. E' tutta polverosa e la maggior parte delle panche deve essere stata portata via. Per terra corrono alcuni ratti e proprio nel centro della sala si trova un grosso topo sventrato, con gli intestini sparsi sul pavimento.
I personaggi faranno bene ad evitare che Madam Botnick entri nella sala, poiché quella sarebbe proprio una vista insopportabile per lei.

Il Buco



La strada taglia la ferrovia in perpendicolare, dalla stazione al monolite: un sasso nero alto ad occhio e croce almeno 50 metri.
Nei diversi minuti d'attesa che seguiranno nessuno si farà vivo. Alcuni passeggeri, stufi di aspettare, usciranno dalla stazione diretti verso l'abitato.
La strada è deserta, il classico cespuglio la attraversa rotolando ed una folata di vento solleva un po' di polvere. Da qualche parte una porta cigola ed un'imposta sbatte, pare che non vi sia proprio anima viva.

Da leggere ai giocatori

Anche il macchinista, infine, si avvia lungo la strada verso il Saloon. Pochi passi e si ferma, sembra aver visto qualcosa, qualche passo lento verso sinistra ed eccolo, un ragazzino salta fuori dal suo nascondiglio e lo colpisce alla tempia con una sassata, per poi fuggire in preda ad una risata isterica.
Lo sconcerto è sul volto di tutti, alcuni ritornano di al treno barricandosi dentro, altri aiutano il macchinista e, guardandosi bene attorno, lo conducono al Saloon.

In questo breve tragitto si può notare il Telegrafo, le cui vetrate sono in frantumi, una stalla deserta ed una specie d'infermeria, miracolosamente intatta ma apparentemente vuota. Quasi tutte le altre costruzioni sono case, in gran parte in rovina.

Uno dei passeggeri del treno, guardandosi in giro, mormorerà: *<Come può qualcuno vivere in un posto simile? E soprattutto, in un posto simile, di cosa si può vivere?>*

Le porte del Saloon sono piene di buchi, probabilmente di proiettili… Per qualche attimo il silenzio regna sovrano nella sala deserta poi il Barista appare da una porta laterale, dà una rapida occhiata alla compagnia appena giunta e si dirige dietro il bancone.

Da leggere ai giocatori

"Dove sono tutti?", chiede il macchinista, tamponandosi la tempia con un fazzoletto. Il Barista lo guarda fisso, gli versa un whisky e glielo porge; il suo braccio è pieno di cicatrici, così come il suo volto, solo che sono così tante da sembrare uniformi.
"Benvenuti nel Buco", riprende. "Abbiamo avuto alcuni problemi di recente; il telegrafista e gli addetti alla ferrovia sono morti, niente di grave, abbiamo mandato un messaggio a chi di dovere. Voi potete passare la notte qui e rifornirvi per conto vostro domani."

Oltre a voi ed al macchinista ci sono Joe Black, Sam Moore, Ned Kelly, Madam Botnick ed un paio di gentiluomini. Tutti voi non sembrate propensi all'idea di fermarsi, ma non avete scelta…

<Non avete scelta.> Proprio le stesse parole che disse il progettista della ferrovia al magnate che la finanziava: passare vicino al monolite.
Sotto si dirama una cava di carbone ed è l'unico punto di rifornimento indipendente su tutta la tratta.
Così la ferrovia è arrivata anche nel Buco e la cava è stata ampliata, il pozzo reso più profondo e la vita è diventata più frenetica. Sul far della sera il monolite sembra sempre di più un'immensa lapide, in un cimitero dove tutte le altre sono state corrose ed abbattute dal tempo.

Al livello superiore del saloon sono disponibili delle stanze (2$ a notte). Joe Balck, Madam Botnick, Sam Moore e Ned Kelly prenderanno una stanza, alcuni passeggeri tuttavia preferiranno passare la notte nel treno.
Se i personaggi volessero anch'essi rimanere nel treno i loro compagni di viaggio tenteranno di dissuaderli; Madam Botnick dirà *<Suvvia signori se ve ne andate voi chi mi proteggerà se accade qualcosa?>*

Da leggere ai giocatori

Il randagio della stazione fa capolino da una porta secondaria, trotterella verso un angolo del saloon in cui si trova una pozza di vomito e comincia a leccarla.

Se i personaggi provano a scacciare il cane, il barista dirà loro di lasciarlo stare, ché è un suo affezionato cliente.
Subito dopo farà capolino Joe Black con il suo cane Scheggia, che ringhiando ed abbaiando, partirà all'inseguimento del randagio. Joe tenterà di fermarlo, ma il cane sarà già fuori dal saloon, chissà dove, alla ricerca del suo avversario.

Da leggere ai giocatori

Sulla strada cominciano a scorgersi figure pallide e sporche: sono i cavatori del turno di giorno che hanno finito il loro lavoro; per la maggior parte sono bianchi ma vi è anche qualche cinese e qualche nero.
Vengono al Saloon per cenare con lo stesso pappone che state mangiando voi. Sono stanchi e silenziosi e nessuno di loro sembra essere interessato alla vostra presenza…
Gli operai mangiano in fretta e se ne tornano alle loro case. Di fuori comincia ad ululare il vento.

Se i personaggi vogliono conversare con i cavatori dovranno effettuare un tiro in "*Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire*".
Un successivo "*Raccogliere informazioni / Interrogare*" permetterà loro di ottenere le seguenti informazioni (una per ogni successo):

- Riguardo alla roccia nera i cavatori sanno ben poco, per loro è sempre stata lì, ma alcuni sono pronti a dire che non è nulla di buono: *<Un dito puntato nell'occhio di nostro Signore. Oh sì!>*
- Riguardo alla morte del telegrafista e degli addetti, i poveretti avevano preso una brutta malattia, probabilmente erano malati di consunzione, una cosa frequente al Buco. A quanto pare questi tipi di morte sono frequenti sia tra animali che uomini.
- Riguardo al bambino colla fionda i cavatori scuoteranno la testa, dicendo che si sarà trattato di certo di una ragazzata, ma in fondo alla sala qualcuno mormorerà una preghiera: *<Perdona o Signore i nostri figli…>*. I cavatori non sono disposti a discutere ulteriormente su questo argomento, tuttavia se i pg insistono qualcuno li avviserà di lasciar perdere i bambini e di tenersi alla larga da loro.
- Riguardo al barista i minatori non lo chiamano mai per nome (non lo sanno). Dicono che esce di rado dal saloon e questo forse è un bene. Delle cicatrici molti cavatori sostengono che se le sia fatte da solo e che ogni notte se ne aggiunga un'altra col proprio coltello.

La Notte

Da leggere ai giocatori

Fa notte presto al Buco, il pasto caldo, la tensione della giornata ed il troppo silenzio vi obbligano al sonno nelle vostre stanze…
Poi, nella notte, una strana vibrazione vi sveglia. Qualcosa si muove nell'aria. Un boato sordo giunge da nord, dal monolite, poi ecco il crepitare di fulmini, tutti i vetri s'infrangono al primo boato, seguito da altri. Poi le grida, grida di dolore.

Tutti si precipitano in strada poco dopo. Si possono notare alcuni incendi…

La Stazione, il Telegrafo ed alcune case, ma è dalla stazione che provengono le grida. Dall'infermeria esce il randagio, che di tutta fretta sparisce in un vicolo, poco dopo una figura incamiciata si precipita verso la Stazione, che sembra essere esplosa.

Oltre le macerie è possibile vedere il Treno in fiamme, la locomotiva è saltata in aria, è possibile notare il metallo ancora incandescente ed i vapori dell'acqua alzarsi dalla carcassa di metallo. Più avanti vedete il Medico, chino su i resti di una persona, è estremamente pallido, i suoi occhi sono lattiginosi quando alza la testa per guardarvi e la sua bocca è sporca di sangue.

Una potente folata di sabbia vi sbatte quasi per terra e quando riaprite gli occhi il Medico è sparito, come quasi tutte la fiamme.

Le persone che avevano scelto di rimanere sul treno a passare la notte sono tutte morte nell'esplosione; se sul treno c'era qualche personaggio giocante fate in modo che sia sopravvissuto miracolosamente, ma che sia ferito gravemente.

I paesani spengono gli ultimi fuochi rimasti, poi, in cerimonioso silenzio, allineano i cadaveri e tornano alle loro dimore.

Se i personaggi provano a cercare il medico non riusciranno più a vederlo in giro, tuttavia potrebbero pensare di andare all'infermeria per fargli una visita (in questo caso andate al paragrafo "L'infermeria").

Joe Black

Quando i personaggi torneranno alle loro stanze si accorgeranno di non aver visto Joe Black per tutto il tempo, inoltre Scheggia non sembra aver fatto ritorno.
Un singulto proviene dalla camera di Joe.

Se i pg bussano nessuno risponderà, ma tendendo l'orecchio potranno udire un pianto, come di bimbo. Entrando troveranno Joe rannicchiato sul letto, piangente

Da leggere ai giocatori

"L'ho visto, l'ho visto, l'ho…", ripete spasmodicamente.
Dai suoi occhi, ciechi e chiusi, sgorgano lacrime di sangue, che non accennano a fermarsi.
Dalla larga chiazza sui suoi vestiti e sul letto capite che deve averne perso molto, forse anche troppo…

[Aspettate che i pg gli domandino chi ha visto]

Dalla sua gola, un ultimo grido di morte "Balrow!".
Joe muore pronunciano quell'ultimo nome, il suo corpo si accascia sul letto ed è allora che notate gli schizzi di sangue sulla parete lì vicino, con tratti incerti, disegnato col sangue vi è il monolite, sotto di esso è disegnato qualcosa di circolare, sembra una moneta, un involucro o qualcosa del genere, e sopra, l'impronta della mano insanguinata di Joe. In strada sentite di nuovo dei rumori, a quanto sembra questa notte sarà molto lunga…

Se i personaggi guardano dalla finestra o escono dal saloon vedranno che molti cavatori stanno dirigendosi verso la cava.

L'infermeria

Per chi volesse entrare nell'infermeria alla ricerca del medico, beh, la porta è aperta ma ciò che lo aspetta all'interno non è esattamente un bello spettacolo.

Da leggere ai giocatori

Un mucchio di corpi in decomposizione giace in mezzo alla stanza, in un angolo il corpo decapitato di Scheggia e sul tavolo operatorio il Cranio, svuotato del cervello, avvicinativi al mucchio ecco che qualcosa, o qualcuno tenta di afferrarvi, è il medico, affiancato dal randagio.

Il medico e il randagio non si fermeranno, se non quando saranno morti.

La Cava

Da leggere ai giocatori

Un paio di dozzine di persone sono disposte a semicerchio attorno a quello che doveva essere l'ingresso della miniera, ora il cunicolo è crollato, alcune mani spuntano da sotto le macerie.
L'ingresso è a pochi metri da monolite, la miniera si diramava sotto di esso per centinaia di metri.
Osservando meglio, nella luce della nuova alba noterete una mano chiusa a pugno, come per lanciare un'ultima sfida al cielo, tutte le altre sono tese, nel disperato tentativo di afferrare qualcosa.

Ned Kelly si avvicina per osservarle meglio, ne tocca una e… in un lampo questa si anima arrivando alla sua gola… un grido strozzato, uno schiocco e Ned stramazza al suolo morto, con un braccio mozzato che ancora gli stringe la gola.

Per Ned non c'è più niente da fare. La mano chiusa racchiude un grosso doblone d'oro con una strana incisione, a prima vista sembra un teschio umano.
Il doblone fa parte dell'oro contenuto nella camera di Balrow e la mano tranciata appartiene ad uno dei cavatori che avevano profanato la sua stanza.

Appena le persone noteranno l'oro cercheranno di prenderlo, ad ogni costo, attaccando direttamente solo chi lo tiene in mano, mordendo e lacerando tenteranno di prendere il doblone. Qualsiasi tentativo di femare la zuffa sarà inutile e anzi i pg potrebbero venir coinvolti nella rissa. Nessuno smetterà di inseguire il doblone a costo della vita.

Madam Botnick sarà la più agguerrita nella lotta per l'oro e colpirà a destra e a sinistra usando una pesante pietra che ben presto sarà imbrattata di sangue (solo per questa scena attacca con un valore di 7).

Con un tiro riuscito in *"Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare"* i personaggi si accorgeranno che, dietro gli adulti, si sono radunati una dozzina di bambini, che stanno osservando la scena divertiti.

Se i personaggi attaccano i bambini questi useranno i loro poteri di controllo mentale contro di loro.
Lo scontro si può risolvere o uccidendo tutti i bambini o quando tutti gli adulti sono morti (pg esclusi). Quando ciò accade leggete di seguito.

Da leggere ai giocatori

Un cavallo nitrisce, fermo, il suo padrone vi osserva lo fa impennare e parte al galoppo verso il retro del monolite, o almeno la direzione sembra quella.
Le tracce conducono sul versante opposto del monolite che, ora lo notate ha un perimetro circolare, all'incirca. Li il cavaliere è sceso ed ha lasciato libero il cavallo. Simboli indiani ed antiche incisioni riempiono la parete, per chi ne capisce qualcosa indicano un terreno maledetto ed un confine da non oltrepassare, osservando meglio la parete è possibile notare uno strettissimo sentiero che sale zigzagando lungo tutta la parete fino alla cima del monolite, qui niente tracce, solo roccia.
Poi dall'alto una roccia cade, nessuno resta ferito, dal precipizio qualcuno si sporge per un attimo…

La salita è ardua e lenta, come può il cavaliere averci messo tanto poco? Ma una volta in cima …

Il Monolite

Sul monolite i personaggi possono notare svariate scritte e simboli.

I personaggi indiani noteranno subito che alcune di esse sono scritte nel loro linguaggio; per gli altri sarà necessario un tiro su "*Cultura e sapienza indiana*".
Alcune scritte riportano il nome di Iktomi, il dio della saggezza nato da un uovo, che venne cacciato dal padre Inyan, dio della terra, a causa della sua crescente malignità e diversi altri nomi sconosciuti.
Inoltre più e più volte viene riportata quella che sembra una profezia:

Spirito imprigionato nella materia,
Un giorno le aquile più non voleranno
O sì , i cieli cadranno.
Fuori dal guscio ti attendono
I tuoi neri sogni .

Un tiro in "*Conoscenze generali / Istruzione / Scienze*" invece servirà per capire che gli altri simboli potrebbero appartenere a qualche civiltà precolombiana, ma non potranno essere traducibili, anche perché troppo logori.

Da leggere ai giocatori

Il Monolite ha forma circolare e, sulla cima, vi è una amplia piana bianca, quella sotto i vostri piedi non è sabbia ma polvere d'ossa. Qua e là qualche roccia rossa risalta in mezzo a tutto quel candore, dopo pochi attimi, nel bianco forme ed ombre cominciano a prendere consistenza, un cimitero d'ossa ecco cos'è quel posto. Per lo più volatili e piccole creature ma si possono notare anche ossa più grandi, anche se tutte quelle ancora integre sembrano essere deformate. Verso il centro di questo cimitero sembra esserci una specie di piccolo lago, ma il calore è molto…
Alcuni passi, pochi attimi ed una strana creatura vi si fa di fronte, è bianca come le ossa su cui cammina, sembra essere uno scorpione troppo cresciuto, sarà lungo almeno un paio di spanne, ma poi osservandolo meglio ecco un altro particolare, non ha una coda ma bensì due! E non è solo, proprio li vicino ne appare un altro, questa volta con due paia di chele. Ve ne sono a dozzine, ed in mezzo a loro, quando il sangue nero e velenoso di queste creature comincia a sporcare le bianche ossa, ecco apparire da sotto la sabbia dei serpenti a sonagli, anche questi più grandi del normale,

Il rumore prodotto dai serpenti è veramente insopportabile e diventa rapidamente ipnotico, i pg devono effettuare un tiro su "*Volontà / Coraggio*" altrimenti sentiranno la necessità di abbandonarsi, di smettere di combattere e soffrire…
Ci sono 6 scorpioni e 6 serpenti.

Scorpioni e Serpenti
Taglia minuscola: moltiplicatore x1
Energia vitale: 8

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	4
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6
Tratti di combattimento	
Morso (1d3 danno + veleno)	9

NOTE: Il morso conduce alla morte dopo 1 ora se non si riesce in un tiro sul tratto di *Robustezza* di difficoltà *difficile*. Inoltre causa malori che comportano una penalità di –2 a tutti i tratti. Un tiro riuscito in *Medicina* evita la morte e fa si che la penalità duri solo per 10 minuti.

Da leggere ai giocatori

Siete ancora intontiti per la sparatorie e per gli strani incontri quando ecco… vi rendete conto di aver fatto una strage di normalissimi scorpioni della sabbia, non più grandi di un palmo e di serpenti a sonagli, grandi si, ma non più del solito. Vi avvicinate al lago, vedendolo sparire lasciando il posto ad un pozzo senza bordo, è profondo e scuro, sembra che una scala a chiocciola in pietra lo costeggi tutto.

Le Profondità

Da leggere ai giocatori

Scendete lentamente e a lungo nelle profondità del pozzo che si allarga in maniera lenta ma costante. Dopo un po' di tempo l'aria si fa più fresca e sulle pareti di pietra appaiono segni di umidità. Un rapido calcolo e una stima ad occhio vi fanno capire che ormai siete scesi ben sotto al livello del pianoro che circonda il monolite. La luce delle fiaccole crea strane ombre nelle oscure profondità in cui vi trovate, una lieve brezza congela il sudore sulla vostra pelle facendovi rabbrividire. I ricordi della sparatoria avvenuta poco prima alla luce del sole cominciano a confondersi ed a sembrare sempre di più un sogno o forse più un incubo. Alcuni di voi continueranno a svegliarsi agitati e spaventati per molte notti a venire.

Poi finalmente la scala finisce, i pg arrivano sul fondo del pozzo. Vi è un'unica uscita, un passaggio non più largo di un metro di forma circolare, da cui proviene aria molto fredda.
In fondo al passaggio si nota una tenue luce, che proviene un'enorme sala: una stupenda grotta naturale illuminata da migliaia di candele.

Da leggere ai giocatori

Percorrete lo stretto passaggio, arrivati dall'altra parte vi trovate in una grotta illuminata da migliaia di candele; in mezzo ad essa si stagli una figura imponente, ha un che di familiare…
Un'occhiata più attenta ed ecco delinearsi i lineamenti del barista, imbraccia un fucile e uno strano sorriso gli solca il viso.
L'aria porta l'odore della carne in putrefazione misto a quello del carbone: i resti di diversi corpi di cavatori sono sparpagliati attorno ad un passaggio crollato. La scena è orribile. Con straordinaria rapidità il barista scarta di lato e spara…

Il barista cercherà riparo ogni tanto dietro a sporgenze rocciose prendendo +1 a schivata e –1 a fucili; lo stesso possono fare i pg per un massimo di +4 e –4.

Il Narratore effettui un tiro nascosto per ogni pg su "*Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare*". I pg che superano tale tiro sentiranno, oltre all'odore di putrefazione, esalazioni di zolfo; la zona, infatti, è satura di gas di zolfo, potenzialmente infiammabile.

NOTA: Quando qualcuno spara, se ottiene un doppio 1 nel tiro ciò vorrà dire che è stata innescata una reazione chimica col gas. Se ciò non accade sarà il colpo finale, quello che uccide il barista, ad innescare tale reazione.
Dopo l'esplosione il barista muore comunque (ha comunque portato a termine il suo compito).

Da leggere ai giocatori se uccidono il barista

Esaminando il corpo si ha l'orribile visione di tutte le sue cicatrici, che lentamente si spaccano riversando un fluido giallastro misto sangue sul pavimento della grotta, in pochi minuti non resta che una chiazza di viscidume giallastro con alcuni stracci nel mezzo e un fucile ormai inservibile.

Da leggere ai giocatori

Lo sparo colpisce la parete e una scintilla verde scaturisce e si propaga nell'aria con un boato assordante. L'esplosione è fortissima, tutta la caverna trema e una sezione di muro cede vicino al passaggio crollato. Pietre e schegge volano ovunque e lo spostamento d'aria vi getta a terra. Vi proteggete come meglio potete.

Vi rialzate ammaccati e pieni di escoriazioni, ma miracolosamente vivi.
A pochi metri lo squarcio.

Vedete la stanza, piena di ori e gemme, sorretta da quattro colonne e nel mezzo una grossa pietra: un sarcofago, un embrione.
Una figura ne fuoriesce per metà busto: nuda e scarna.
La sua pelle bluastra è ricoperta da un liquido vischioso, che cola per terra non appena questa si alza.

Siete come pietrificati, sospesi in un sogno che volge all'alba. Tutto attorno a voi sembra lento.

La figura si volge verso una statua, che ha un incavo sul volto fatto per contenere qualcosa. La vedete raccogliere un mantello nero ed estrarre dal sarcofago una spada, simile a quelle dipinte nelle chiese, quelle che impugnavano i cavalieri nelle crociate.
Nell'estrarre l'improbabile oggetto la figura sembra scorgervi e con agilità felina fugge verso la fine della grotta. Poco prima di infilarsi in un tunnel, vibra però un potente colpo ad una delle colonne con la spada ed immediatamente un reticolo di crepe comincia a diffondersi fino al soffitto fin sopra ed oltre la vostra testa. Gli attimi per agire sono pochi, più vi trattenete li sotto più e probabile che facciate la fine del topo, l'unica via di scampo è seguire quello strano individuo e sperare che la fortuna vi assista.

Correte come forsennati verso l'unica via di salvezza, alcune pietre vi sfiorano, altre vi ammaccano ma alla fine siete di nuovo alla luce del sole, giusto in tempo per scorgere in lontananza la figura ammantata agitare la spada contro di voi e fuggire nel deserto… Giusto in tempo per perdere i sensi…

Il Risveglio

I personaggi si risvegliano sulla grigia terra della collina, a pochi metri da loro una grossa buca ricorda l'entrata di un tunnel, ma il monolite nero è sparito. Il tunnel se esplorato prosegue sotto terra per alcuni metri ma poi si chiude.

La vista, libera di ostacoli, mostra un villaggio fantasma in mezzo a cui si staglia l'enorme Saloon. Il Monolite e la Ferrovia sono spariti. Le uniche tracce che i pg troveranno sono le loro; non ci sono cadaveri né alcun segno che possa ricondurre agli avvenimenti recenti, tranne l'impronta insanguinata nella camera di Joe Black.

Seduto ad un tavolo esterno del saloon, i pg troveranno un uomo con un cappello a tesa larga, viso magro e scavato, capelli lungi e corvini e occhi di ghiaccio inespressivi. Se interpellato l'uomo dirà di essere giunto lì per una sosta e che è diretto a Batertown, una città vicino alla frontiera messicana.
Non sa nulla di ciò che è accaduto lì e ascolterà perplesso l'eventuale racconto dei pg.
Infine con un accenno di sorriso si alzerà e si dirigerà verso il suo cavallo, poi dirà : <*Signori voi farneticate, questo posto è morto oltre dieci anni fa*>

Nota per il Narratore: l'uomo incontrato dai pg è l'uomo dei tarocchi, uno dei personaggi dell'avventura "Le Ombre di batertown".

Da leggere ai giocatori

Stanchi e intontiti dagli agitati ricordi vi dirigete verso il Saloon. Non c'è più nessuno: il barista, i bambini folli, i vostri compagni di viaggio… tutti spariti.

Salite al piano di sopra per controllare. Un'ultima occhiata vi fa notare, nella camera di Joe Black, un'impronta insanguinata sulla parete. Ad un esame più attento vi accorgete sul sangue si trova appiccicata una carta: è un tarocco e li simbolo è **la torre**.

The End

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Personaggi sul treno

Joe Black

Professione: scrittore

Energia vitale: 14

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	4
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	8

Tratti di combattimento

Tutti a	4

Tratti comuni

Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	12
Conoscenze generali \ Istruzione \ Scienze	9
Ingegno (anche per gli scacchi)	12
Percezione / 6° senso /Avvertire pericoli /Ascoltare	11

Note: è cieco e accompagnato dal suo cane Scheggia

Uomo rispettabile, veste sempre elegante sulla trentina, cieco, è guidato dal suo cane Scheggia, una simpatica creatura dal lungo pelo nero e con una curiosa macchia bianca sulla fronte. Il Sig. Black ha la passione per gli scacchi e le leggende, pare che abbia memorizzato la scacchiera e se avrete la pazienza di farvi battere probabilmente comincerà a narrarvi dei suoi viaggi in Europa e delle strane storie che laggiù ha sentito a proposito di vampiri, lupi mannari e quant'altro si possa trovare tra le credenze di quei luoghi. Sta viaggiando nel West per apprendere le leggende e le storie degli indiani di cui vuole scrivere (sotto dettatura) un libro.

Madam Botnick

Professione: attrice teatrale

Energia vitale: 12

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	6
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	9

Tratti comuni

Attitudini artistiche	9
Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	9
Conoscenze generali \ Istruzione \ Scienze	7
Fascino \ Sedurre	7
Gioco d'azzardo	8

Sulla trentina pure lei veste abiti eleganti sfoggiando i suoi gioielli e la sua fragorosa risata. Dice di essere una grande attrice di teatro e che sta andando a Santa Fe per un importante spettacolo teatrale. Anche se può sembrare ingenua o sciocca è un'ottima giocatrice d'azzardo e sembra essere sempre un passo avanti a voi.

Ned Kelly

Professione: medico

Energia vitale: 12

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	6

Tratti comuni

Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	5
Conoscenze generali \ Istruzione \ Scienze	8
Medicina \ Pronto soccorso	9

Un giovane medico in cerca di lavoro, un tipo simpatico ma piuttosto impacciato. E' rimasto folgorato dalla bellezza di Madam Botnick ma è troppo timido per dichiararsi.

Sam Moore

Professione: esperto d'armi

Energia vitale: 14

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	7

Tratti di combattimento

Fucili	8
Pistole	10

Tratti comuni

Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	8
Commercio / Contrattare	8

Sulla cinquantina, quest'uomo piccolo di statura e piuttosto mingherlino è un vero esperto di armi da fuoco, infatti, le colleziona e le commercia. I suoi discorsi s'indirizzano principalmente sulla superiorità dei fucili sulle pistole e sulla sua collezione di armi appartenute a uomini famosi, pare che alcuni siano morti per la sua stessa mano, anche se per quanto alcuni di voi ne sappiano potrebbe non essere andata esattamente come dice lui.

Personaggi del Buco

I Bambini del Buco

Energia vitale: 10

Tratti primari	
Robustezza (tratto di energia vitale)	5
Riflessi (tratto di difesa)	9 o 10
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	9
Tratti di combattimento	
Armi bianche	7
Armi da lancio e da tiro	9
Pistole	6
Tratti comuni	
Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi	8
Borseggiare / Scassinare	6
Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare	9
Tratti speciali	
Controllo mentale	7

I bambini sono folli, se gliene date il tempo prenderanno il controllo delle vostre menti e vi faranno fare cose orribili (prova contrastata tra Controllo mentale e tratto di Volontà della vittima). Ve ne sono una mezza dozzina in tutto il villaggio. Benchè deboli fisicamente hanno ottimi riflessi e conoscono ogni nascondiglio del posto. I loro attacchi sono sempre furtivi e spesso seguiti da una rapida fuga, alcuni di loro hanno temperini, altri usano semplici sassi, altri ancora hanno rubato qualche pistola ai loro genitori… Attenti o voi che osate aggirarvi per le strade…

Il Barista

Energia vitale: 24

Tratti primari	
Robustezza (tratto di energia vitale)	12
Riflessi (tratto di difesa)	9
Volontà / Coraggio	10
Fortuna	7
Tratti di combattimento	
Armi bianche	8
Fucili	10
Pistole	7
Rissa	11
Tratti comuni	
Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi	8
Commercio / Contrattare	7
Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare	7

Note: il Barista rigenera istantaneamente 10 punti energia ogni volta che viene ferito e ciò lo rende praticamente invulnerabile alla armi normali. L'unico modo per ucciderlo è sparagli in testa e causargli più di 12 punti ferita (si ricorda che i danni in testa vanno raddoppiati).

E' grosso e irsuto e quando si muove dà la sensazione di essere un grosso insaccato riempito di gelatina. Il suo corpo è pieno di cicatrici di ogni tipo e molte si sovrappongono. al servizio di Balrow, ma si smaschererà solo verso la fine dell'avventura.

Il Medico

Energia vitale: 18

Tratti primari	
Robustezza (tratto di energia vitale)	9
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6
Tratti di combattimento	
Morso (1d6+scarto)	10
Tratti comuni	
Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi	10
Intimidire / Carisma / Doti di comando / Autorità	8
Medicina / Pronto soccorso	7
Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare	9

E' magro con volto scarno e naso aquilino, veste di nero e porta occhialetti tondi e scuri. E' anch'egli al servizio di Balrow e succhia il sangue delle sue prede mordendole come un vampiro.

Il Randagio

Energia vitale: 14

Tratti primari	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	9
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6
Tratti di combattimento	
Morso (2+scarto)	9

E' un cane secco, quasi scheletrico, ha solo un occhio e la coda mozzata. Di solito non da molte noie, ma se provocato morde e salta alla gola.
Se il cane azzanna alla gola attacca con malus di –2 (attacco mirato), in caso di successo raddoppia i danni.