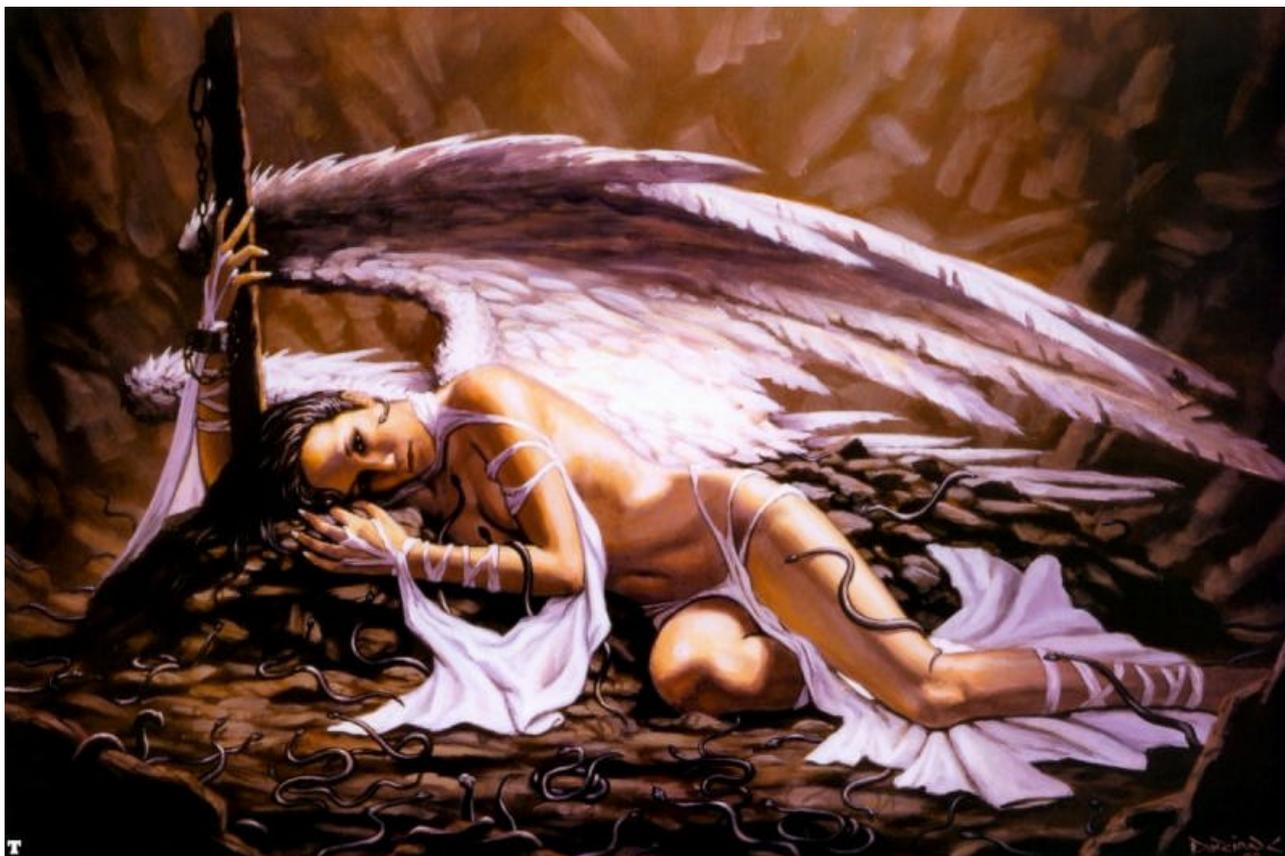


Jude degli Angeli



Avventura horror per GUS e Kult

di Tommaso de Benetti (alias Gatsu)
riadattata e curata da Gabriele Pellegrini (alias TheKeeper)

Jude degli Angeli

*L'aurora di New York ha
Quattro colonne di fango
E un uragano di negre colombe
Che guazzano nelle acque putride.*

*L'aurora di New York geme
Sulle immense scale
Cercando fra le lische
Tuberose di angoscia disegnata.*

*L'aurora viene e nessuno la riceve in bocca
Perché non c'è domani né speranza possibile.
A volte le monete in sciame furiosi
Trapassano e divorano bambini abbandonati.*

*I primi che escono capiscono con le loro ossa
Che non vi saranno paradiso né amori sfogliati;
Sanno che vanno nel fango di numeri e di leggi,
Nei giochi senz'arte, in sudori infruttuosi.*

*La luce è sepolta con catene e rumori
In impudica sfida di scienza senza radici.
Nei sobborghi c'è gente che vacilla insonne
Appena uscita da un naufragio di sangue.*

Indice

Riconoscimenti	5
Avviso per i giocatori	5
Introduzione all’ambientazione di kult	5
La trama	5
Il Gioco	6
Il Sistema di Gioco.....	7
L’Ambientazione.....	7
Introduzione all’avventura	8
La trama in sintesi	8
I Personaggi Giocanti	9
Eric Draven.....	9
I Personaggi non Giocanti	10
Jude	10
Adam Kviman.....	11
Come iniziare	12
A Casa	12
Iniziano le ricerche.....	13
A casa di Kviman.....	14
La metropolitana.....	15
Il reame delle candele.....	15
Thoropolis.....	16
L’arco di pietra e la casa	17
La piazza dei risvegli	18
Sangue e carne	19
Il Tempio del Toro Cieco	20
Minothorgon	23
Possibili Finali	23
Esperienza per Kult	24
Esperienza per GUS	24

RICONOSCIMENTI

L'idea originale di quest'avventura, creata per il GdR Kult, appartiene a **Tommaso de Benetti** che ne detiene ogni diritto morale. Ringrazio di cuore l'autore per avermi concesso di rivisitare l'avventura e adattarla al sistema di GUS. La versione originale dell'avventura è disponibile al seguente indirizzo: <http://www.loggiairrealisti.net/>. L'avventura è facilmente adattabile a qualsiasi altro sistema di gioco e pur basandosi sull'ambientazione e le cupe atmosfere di Kult (di cui comunque è riportata una breve introduzione più avanti) rimane giocabile come atmosfera horror a sé stante. Le immagini contenute in questo documento appartengono a Dorian Cleavenger, l'immagine a pag. 20 appartiene a Jeff Easley.

Ritengo che l'autore, Tommaso de Benetti, abbia fatto un lavoro straordinario, e che la trama di quest'avventura sia un'opera magnifica e impedibile per tutti i amanti del GdR horror. Per tale ragione la propongo a voi arricchita di immagini e di alcune nuove scene.

Buona partita a tutti.

Gabriele Pellegrini, 23-05-2003

Potete scaricare il regolamento di GUS all'indirizzo: <http://run.to/icb>

Potete contattare l'autore o il curatore ai seguenti indirizzi e-mail:

- Tommaso de Benetti: gatsu_666@libero.it
- Pellegrini Gabriele: thekeeper31@yahoo.com

AVVISO PER I GIOCATORI

Attenzione, a causa delle tematiche trattate e di alcune scene particolarmente crude, si consiglia l'avventura ad un pubblico adulto e maturo.

INTRODUZIONE ALL'AMBIENTAZIONE DI KULT

Per giocare al meglio quest'avventura potrà esservi utile una breve infarinatura di quella che è l'atmosfera di Kult. Vi proponiamo per tanto il seguente articolo preso da <http://www.dragorosso.com/>

– Guardiamoci in faccia. Noi siamo Iperborei, – noi sappiamo abbastanza bene quanto in disparte viviamo. Al di là del nord, del ghiaccio, della morte – La nostra vita, la nostra felicità.. noi abbiamo scoperto la felicità noi sappiamo la strada, noi troviamo la via fuori da interi millenni di labirinti. Chi l'ha trovata altrimenti? – Per caso l'uomo moderno?

Friedrich Wilhelm Nietzsche

LA TRAMA

Dormienti svegliatevi! La realtà per come la intendiamo, è una menzogna. Il mondo che vediamo intorno a noi è un'illusione che nasconde l'orribile realtà un'illusione creata per tenere l'umanità sotto controllo ed impedirne il risveglio.

Ma non è stato sempre così. Un tempo il Demiurgo camminava in mezzo a noi e si faceva chiamare creatore. Se sia realmente lui l'artefice della realtà fittizia nella quale oggi viviamo non ci è dato saperlo; tutto ciò si è perso nelle pieghe più remote del tempo. La leggenda narra comunque che fu il Demiurgo a forgiare la nostra prigione. Dalla sua fortezza nella maestosa città di Metropolis, egli alterò le nostre percezioni e ridimensionò le nostre facoltà. Instillò nei nostri corpi e nelle nostre menti i limiti che oggi consideriamo verità inconfutabili; così agì il Demiurgo per paura nei nostri confronti!

Per agevolare la realizzazione dei propri piani, Il Demiurgo creò, allora, i dieci Arconti, servi immortali incaricati di gestire l'illusione e tenere l'umanità sotto controllo. La mera esistenza degli Arconti causò la nascita degli Angeli della Morte, oscure nemesi dei dieci arconti originali. Gli Arconti crearono a loro volta i Littori, esseri destinati a vivere in mezzo a noi per vigilarci dall'interno. Allo stesso modo, l'esistenza dei Littori causò la nascita dei Razides, i mostruosi luogotenenti degli Angeli della Morte. Tutti trovarono posto nella nuova realtà.

Ognuno degli Arconti controllava un decimo della terra, mentre i Littori al loro servizio controllavano gli esseri umani infiltrandosi nei loro regni e nelle loro associazioni; nel contempo Astaroth, il gemello oscuro del Demiurgo, ed i suoi Angeli della Morte imperversavano all'inferno riempiendolo con torture ed orrori. L'illusione era salda e l'umanità si beava, crogiolandosi nell'inganno.

Tutto ciò però non poteva durare. L'umanità che inconsapevolmente lottava per liberarsi dai propri vincoli, iniziò a mettere in dubbio i principi stessi della realtà. Alla fine del XVIII secolo, il controllo dell'illusione pareva irrimediabilmente compromesso. Nell'estremo tentativo di incatenare nuovamente la coscienza umana gli Arconti inventarono la "teoria dell'evoluzione", presentandola attraverso un littore di nome Darwin. Questo ennesimo sforzo aveva lo scopo di dare all'uomo tutte le risposte sulla sua origine prevenendo la pericolosa ricerca nel passato.

Ma fu un gesto inutile, perso ormai ogni controllo. Il Demiurgo scomparve senza lasciar traccia. Nessuno sa se fuggì o fosse morto e nessuno ricorda come e quando esattamente scomparve; anzi, col passare del tempo qualcuno dubitò, addirittura, che non fosse mai esistito.

Astaroth andò in cerca del fratello, poiché senza di lui non poteva esistere, ma il suo viaggio fu infruttuoso. Ovunque regnava la mancanza di fede e gli Inferi ed i Purgatori erano scomparsi; penetrati nella realtà si rese conto allora che se l'umanità si fosse risvegliata il suo potere sarebbe stato minacciato. Chiamò quindi i suoi Angeli della Morte ed iniziò a raccogliere il proprio esercito di dannati. Nel medesimo tempo a Metropolis gli Arconti, privati d'un padrone iniziarono a battersi tra di loro per stabilire chi sarebbe diventato il successore del Demiurgo; tutti noncuranti dell'imminente Apocalisse, l'illusione è nel caos. Un numero sempre crescente di umani è in grado di "risvegliarsi" trapassando con lo sguardo il velo delle menzogne e la realtà da noi conosciuta è prossima a cedere. Nei bassifondi dove la violenza dilaga, nelle sale di tortura e nei campi di battaglia si sono aperti enormi squarci che conducono a Metropolis o all'Inferno. Un tempo solo antichi manufatti e droghe esotiche erano in grado di farci dissolvere l'illusione. Oggi persino l'atto di sognare può proiettare un'anima sventurata al di fuori della realtà..

IL GIOCO

In Kult i giocatori si ritrovano in un presente in apparenza normale; ma come dice il titolo stesso del gioco "la realtà è una menzogna".

Infatti se agli occhi della maggior parte delle persone la realtà è quella che è, ciò non avviene per i folli, o almeno considerati tali dalla maggioranza delle persone "sane di mente". Sono proprio i folli i protagonisti del gioco, squilibrati di mente, psicopatici, insani e maniaci. Essi sono gli unici in grado, attraverso un crescendo di follia ed alienazione, di "risvegliarsi", riacquistando così parte dei poteri di cui l'uomo era dotato in principio, diventando poi capaci di trapassare il velo della menzogna e percepire la "vera" realtà dalla quale erano stati banditi dal Demiurgo.

IL SISTEMA DI GIOCO

Ai tempi, e sto parlando di più di quindici anni fa, l'uscita della prima edizione (Kult die svarta Madonna, scritto metà in tedesco e metà in svedese ed ambientato alla fine della Seconda Guerra Mondiale) fu una vera e propria boccata d'aria fresca. Fino ad allora tutti i GdR erano, chi più chi meno, dei cloni di Dungeons & Dragons con le solite classi di personaggi predefiniti e banali regolamenti magici basati su semplici incantesimi. Inutile dire che in un simile panorama ludico l'uscita di Kult sortì lo stesso effetto d'una atomica in faccia. Kult, che senza troppi complimenti può essere considerato il papà del GdR moderno, pur mantenendo un sistema di gioco basato ancora sul dado a 20 facce introdusse elementi di gioco del tutto nuovi: prima di tutto una ambientazione horror densa d'occultismo e ottimamente resa dal manuale base; il "background" dei personaggi che occupa gran parte del manuale e che oltre ai soliti Vantaggi, Svantaggi e abilità speciali, offre anche una vasta gamma di deviazioni mentali (piromania, sadismo, sete di sangue), segreti (qualcosa che in passato ci ha segnato per sempre e che vogliamo tenere segreto), limitazioni (come l'essere sciavo d'un oggetto magico) e poteri paranormali... Cosa dire poi sullo stupefacente sistema magico non più basato su semplici liste d'incantesimi, ma sulle "dottrine" (Morte, Follia, Spazio – Tempo, Sogni e Passione). Per non parlare poi del cammino di follia necessario per risvegliarsi: per arrivare a questo stato d'illuminazione è necessario percorrere una delle due vie che portano al risveglio, una di queste tende al male e l'altra al bene; il tutto è reso in termini di gioco tramite un valore di punti sanità mentale, che partendo da uno può salire o scendere fino a cinquecento, il risveglio appunto. Ciò determinerà se il personaggio tenderà verso il bene o il male; anche se agli occhi dei personaggi non giocanti la differenza parrà inesistente; basti pensare che in una partita un giocatore con sanità più settanta, una persona votata al bene tanto per intenderci, verrà vista da qualsiasi passante come un perfetto psicopatico!

L'AMBIENTAZIONE

Oggi è disponibile in italiano la seconda edizione (la prima, oltre a non essere mai stata tradotta, è ormai diventata un raro pezzo da collezione) di Kult. Questa a livello di regolamento non varia molto dalla prima; quello che cambia tra le due, oltre alla veste grafica che nel secondo volume è molto più curata, è il periodo storico in cui si svolgono le avventure; se nella prima edizione era la Seconda Guerra Mondiale a far da teatro al gioco, in questo volume a far da scenario è un presente, la cui realtà squarciata lascia trapelare il vero aspetto dei Razidi e dei Littori (che da sempre hanno vissuto tra gli uomini sotto mentite spoglie umane) ed apre accessi a luoghi perduti (come Metropolis o il Labirinto Interiore). Un presente prossimo all'Apocalisse, dove violenza follia ed occultismo scandiscono inesorabili la vita di tutti i giorni

In ultima sintesi vorrei dire che Kult è un gioco meraviglioso, ben dettagliato nelle spiegazioni ed estremamente semplice da giocare ma non adatto a tutti in quanto affronta argomenti che alcuni potrebbero trovare sgradevoli o inquietanti; a parte questo, buon divertimento!

di Leonardo Picco

Tratto da Atlantis 8 , luglio-agosto 1998

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA

Quest'avventura di Kult si discosta parzialmente da quello che potrebbe essere considerato un tipico scenario per questo gioco. Certo, ci sarà orrore, inquietudine, follia e seri disturbi mentali, ma non solo. L'ho scritta prendendo spunto da due fonti ben distinte: la prima, relativa alla parte horror, è La Mia Lunga Strada Per L'Inferno, autobiografia di quello strano e controverso personaggio amato/odiato da milioni di persone, Marilyn Manson. Da questo libro ho preso lo spunto per Edward Kviman, il nonno di Adam. La seconda fonte riguarda invece un film a mio parere fin troppo sottovalutato, il Corvo 2. Certo, non possederà il carisma del primo, inimitabile, capitolo, ma resta pur sempre un ottimo lungometraggio che ha dalla sua parte atmosfera da vendere (forse un po' troppa, in alcuni punti). Non sarà un caso, infatti, se il protagonista maschile si chiamerà Eric Draven (in memoria del grande Brandon Lee).

Come dicevo prima, quest'avventura ha qualcosa in più dei soliti scenari di Kult. Il filo di fondo è l'amore maledetto che lega Eric all'angelica Jude, destinata a morire proprio come aveva profeticamente intuito nel suo quadro. Potete giuocarla in maniera standard, senza dare troppo peso a questo fattore, ma perdereste il gusto del gioco di ruolo. Credo che quest'avventura funzioni molto meglio se giocata in maniera drammatica e malinconica proprio sul dramma di queste due anime destinate a non potersi riunire. Quindi, per una volta, considerate l'orrore come un fattore secondario, un elemento aggiuntivo per una tragica storia d'amore.

Per una volta, fate vedere che anche i master hanno un cuore.

LA TRAMA IN SINTESI

Eric Draven è un ragazzo complessato e pieno di problemi, drogato, spacciatore di stupefacenti che abita a Cross End, uno dei quartieri più malfamati del Bronx. E' un disadattato, un emarginato, ma da qualche mese sente di poter cambiare, di poter diventare diverso grazie a Jude Iha, una ragazza dalla personalità dolce e sensuale, appassionata di pittura e occultismo. Sarà quando Jude, iscritta a un corso sul paranormale, scomparirà rapita dal suo ex insegnante Adam Kviman, che Eric sprofonderà in un abisso di dolore e disperazione. Sconvolto, si attiverà in compagnia di diversi amici per ritrovare la sua amata. Questa ricerca lo condurrà alla casa di Adam, dove Eric si dovrà scontrare con una dura realtà gli incubi esistono. Scoprirà che Adam, ossessionato dai ricordi di un nonno sadico e perverso, desidera annullarsi in un posto chiamato Achlys. Per raggiungere il suo scopo, Adam deve sacrificare Jude, la prescelta, alla creatura a guardia del portale per Achlys, Minothorgon. Inizierà così la folle corsa contro il tempo di Eric e compagni attraverso città e luoghi dimenticati perfino da Dio per salvare Jude, che si concluderà però con una tragica scoperta: Adam ha già compiuto il sacrificio e sta per varcare il portale verso il nulla assoluto. Eric si ritroverà così nella stessa situazione dipinta in un quadro di Jude: un uomo (lui) che stringe fra le braccia una donna agonizzante (lei). Una volta eliminato Adam (in un modo o nell'altro), Minothorgon farà un'offerta: se Eric varcherà il portale per Achlys, Jude sarà salva. E qui, Eric dovrà fare la scelta più difficile di tutta la sua vita...



I PERSONAGGI GIOCANTI

La scelta dei pg è abbastanza libera. C'è la necessità che qualcuno di serio si sobbarchi l'interpretazione chiave di Eric (se proprio nessuno nel vostro gruppo è all'altezza, giocate Eric come un PNG, ma sarete costretti a perdere il personaggio migliore dell'intera avventura).

Date al giocatore che interpreta Eric l'**Allegato A – ERIC DRAVEN**

Gli altri pg si dovranno attenere a queste linee generali:

1. Abitare nel Bronx;
2. Essere amici o conoscenti di un certo spacciatore di nome Eric Draven;
3. Eventualmente fare uso di droghe, essere clienti di Eric o conoscere Jude.

Il passato e la professione dei pg è abbastanza irrilevante.

Se avete dei pg già "impastati" in un'altra campagna, fate in modo che qualcuno di loro sia un lontano parente di Eric o faccia uso di droghe rifornendosi da lui. Il rapporto fra Eric e gli altri pg DEVE comunque essere di sincera amicizia e rispetto (un semplice conoscente non aiuterebbe mai Eric a ritrovare Jude, specialmente se rapita da uno psicotico che se l'è portata in un luogo come Thoropolis...).

Evitate solo di coinvolgere ufficiali di polizia o investigatori privati che si preoccupano troppo della fedina penale dei clienti prima di prestare i loro servizi, sarebbero difficili sia da inserire che da gestire.

Per la creazione dei pg di GUS consiglio al Narratore (o Master se preferite) di proporre ai suoi giocatori i seguenti tratti:

- **Self Control:** è la capacità di reagire alla paura, allo stress, alle pressioni, al dolore fisico e alla tortura. In alcune situazioni il Narratore potrebbe ritenere necessario un tiro sul Self Control. In caso di fallimento di solito si applica una penalità che va da -1 (leggermente impaurito) a -6 (bloccato dal terrore) a tutte le azioni del personaggio. La penalità rimane fino a quando il giocatore resta vicino alla fonte che ha scatenato la paura. In altre situazioni un fallimento su Self Control potrebbe impedire al pg di fare determinate azioni.
- **Empatia:** misura la capacità di avere buoni rapporti con gli altri. E' utile per convincere, sedurre o percepire le emozioni delle altre persone.

ERIC DRAVEN

Eric è il personaggio principale, quello colpito personalmente dagli eventi narrati lungo il corso dell'avventura. E' sempre stato un individuo sbandato, pieno di problemi, con seri guai con la droga. La sua è stata un'infanzia complessa, vissuta in maniera apatica e poco partecipe. Gli eventi hanno comunque segnato la sua anima, ora ricoperta da profonde cicatrici: si mostra un duro, uno che ci sa fare, ma in realtà è un individuo solo, malinconico, fragile e romantico, che ripudia la sua vita passata in mezzo all'immondizia arrancando per tentare di sopravvivere. Da quando, due mesi fa ha conosciuto Jude quasi casualmente (lei ha chiesto alloggio in casa sua dopo essersi perduta nel Bronx), sta tentando di cambiare. Il suo amore verso la ragazza è così forte che Eric ha deciso di oltrepassare la linea d'ombra, saltare a piè pari il fossato che si era scavato intorno: uscire dal giro. Per far questo deve accumulare ancora una certa somma di denaro (80.000 \$) e consegnarla al suo superiore, un individuo marcio e violento che si fa chiamare il Serpente e che sta lentamente stringendo tutto il Bronx fra le sue spire velenose.

Eric è un ventiquattrenne alto, robusto ma consumato dall'uso di eroina, rigorosamente dark (capelli, abbigliamento, ecc.), con una carnagione molto pallida. Per farvi un'idea più precisa, prendete l'Eric Draven de Il Corvo. Non è molto istruito, ma in questo periodo e grazie all'aiuto di Jude sta riscoprendo piaceri come la poesia, la letteratura, la pittura. Eric è fermamente deciso a portare Jude fuori da quel letamaio e passare con lei il resto dei suoi giorni.

“Due mesi fa un angelo ha bussato alla mia porta. Quell'angelo si chiama Jude e ora vive con me.

Facevo parte del giro, ma voglio uscirne. Da quando sono nato ho sempre vissuto nell'immondizia, nel putridume. Sono vissuto di espedienti, di scappatoie. Ho venduto droga, dolore, illusione, alle persone che, come me, non ne possono fare a meno affinché la vita risulti loro più sopportabile. Ma da quando Jude è con me, è tutto diverso. Lei è dolce, sensuale, intelligente. E poi, Dio, è così bella. E' strana Jude. E' così diversa dalle ragazze che ho conosciuto finora...Lei dipinge...i suoi quadri sono ipnotici, inquietanti...Ha una strana passione per il paranormale e le interessano soprattutto gli angeli...Chissà perché? Non conosco nulla del suo passato, ma non voglio nemmeno saperlo. Insieme speriamo di uscire da questo mare di liquame per andare a vivere dignitosamente in un quartiere migliore del Bronx. Devo restituire a Serpente solo 80.000 \$. Sono una cifra enorme, ma con il mio lavoro non ci metterò poi tanto...vendo morte, e voglio smettere. Jude ha trovato lavoro in un negozio di tatuaggi: lei ne ha già due: un paio di ali d'angelo nere tatuate sulla schiena e il simbolo dell'infinito alla base del collo. Ha convinto anche me: mi sono fatto tatuare l'otto rovesciato sulla spalla: rappresenta il nostro legame, l'amore infinito che lega le nostre anime...”.

➤ **Eventi Biografici:**

- Nasce il 27 aprile 1975;
- Il 13 dicembre 1981 viene distrutta in un incendio la sua casa a Riverdale, all'estremità settentrionale del Bronx. Fra le fiamme periscono la madre Kathy e il fratello Liam;
- Il 18 febbraio 1983 Eric si trasferisce con il padre, dopo due anni passati fra la strada e la mensa dei poveri, nell'attuale abitazione a Cross End;
- Il 6 giugno 1989 il padre di Eric muore in un incidente sul lavoro. Eric è solo.

➤ **Personalità generoso, altruista, malinconico, romantico, finto duro.**

➤ **Vantaggi:** Altruismo (specialmente in questo ultimo periodo della sua vita); Clemenza (non approva la violenza ingiustificata. Se ci sono altre soluzioni, batte prima quelle strade. Ovviamente con Adam questo vantaggio non conta); Generosità (in particolare verso Jude: Eric è pronto a donare tutto se stesso per lei.)

➤ **Svantaggi:** Cattiva Reputazione:

Eric è conosciuto nel giro come uno degli spacciatori più famosi; il suo volere di lasciare il giro è malvisto dai suoi “collegi”. Alcuni hanno più volte espresso il desiderio di eliminare Jude, ritenuta fonte di questa diserzione.); Dipendenza (da eroina. Eric sta tentando di smettere. Deve assumere una dose almeno ogni 48 ore. Ogni 12 ore circa ha delle crisi con spasmi violenti.); Depressione (solo quando non è in compagnia di Jude o appena assume eroina. Ovviamente Eric dovrà combattere con la sua depressione quando scoprirà che Jude è stata rapita...).

I PERSONAGGI NON GIOCANTI

I png importanti sono fondamentalmente 3: Jude, Adam Kviman e, in forma passiva, Edward Kviman (esaminato insieme al nipote). I png secondari verranno esaminati dopo.

JUDE

Jude non avrà un ruolo attivo all'interno dell'avventura. Lei è stata rapita e i pg devono cercare di salvarla in tempo. Stop. Nonostante questo ruolo marginale è un personaggio chiave: rappresenta l'unico appiglio che ha Eric per tentare di uscire dal vortice di odio e disperazione in cui sta sprofondando, la sua unica ragione per continuare a combattere.

Jude è strana, quasi aliena. E' di una bellezza angelica, disarmante. E' intelligente, sensuale e allo stesso tempo dolce e ingenua. Possiede un fascino quasi magico, soprannaturale. Il suo passato è oscuro: sostiene di essersi perduta per il Bronx e di non ricordare nient'altro che il suo nome.

Jude è in effetti un angelo caduto, un nephilim senza più ricordi, alla ricerca di qualcuno con cui possa spartire le sue sensazioni, che la capisca e la protegga. Non è cosciente del suo essere divino, ma manifesta la sua attitudine verso il soprannaturale e il magico dipingendo quadri dall'incredibile profondità profetica e componendo poesie struggenti ed evocative. Jude è la predestinata al sacrificio: il tatuaggio dell'infinito che ha alla base del collo altro non è che il segno di coloro che dovranno essere offerti a Colei Che Aspetta. Inconsciamente, Jude ha quindi predestinato anche Eric...

E' alta, dalla carnagione pallida, straordinariamente bella, con gli occhi di un azzurro glaciale e i capelli lisci rosso prugna. Ha una passione per il paranormale ed è ossessionata dagli angeli in particolare. I soggetti dei suoi quadri sono quasi tutti angeli o comunque esseri riconducibili all'immaginario divino. Le ultime due tele su cui stava lavorando, rappresentano rispettivamente il simbolo dell'infinito su un fondo nero/marrone e un uomo dai capelli lunghi, neri, accovacciato su una donna agonizzante attorniata da scheletriche figure che si nascondono nella penombra. Senza saperlo, ha scelto come soggetti del quadro proprio lei e Eric.

ADAM KVIMAN

Adam è un signore di mezza età alto, magro e stempiato, appassionato di occultismo e ossessionato dai ricordi del nonno. Attualmente è disoccupato e per guadagnare qualche soldo tiene corsi semi gratuiti all'interno di un programma statale per il recupero del Bronx. La materia di cui si occupa - il paranormale - è classificata all'interno del settore ATTIVITA' RICREATIVE e ritenuta di poco conto. Nonostante questo, le iscrizioni al corso sono state numerose. Fra i partecipanti c'era anche Jude, l'"essere" di cui è innamorato Eric. Adam sta studiando da tempo un modo per liberarsi per sempre dei pensieri e degli incubi su suo nonno. Ha studiato e cercato le risposte per anni nei suoi libri. Dopo lunghe ricerche ha trovato quello che cercava: annullare il suo corpo e il suo spirito in Achlys, il Portale del Nulla, in modo da distruggere la sua anima e non essere mai esistito. Solo così potrà liberarsi dell'ossessionante figura di Edward. Per arrivare a Achlys ha però avuto dei problemi: i Guardiani del Labirinto preservano l'entrata di Achlys e del Labirinto Interno. Per questo Adam è diventato nelle ultime due settimane (non tiene più lezioni, infatti. Al suo posto è stato inviato un supplente, John Oshmar) uno dei Guardiani: ha deciso che pur di annullarsi si sarebbe fatto asportare gli occhi, come vuole la loro tradizione. Adam ha però incontrato un altro problema: Minothorgon, la creatura che sta a guardia del Portale del Nulla, pretende il sacrificio di un predestinato per socchiudere il portale (se lo aprisse tutto, infatti, l'universo intero verrebbe annullato in un batter d'occhio). Adam ha individuato la vittima del sacrificio: Jude riporta infatti alla base del collo il simbolo dell'infinito, il marchio dei predestinati.

Ragioni dell'ossessione di Adam per il nonno Edward: Edward Kviman, il nonno di Adam, ormai deceduto, ha segnato in maniera indelebile la fragile psiche del nipote. Edward era in vita un vecchio abietto e scontroso, molto malato (paralisi alle gambe (si muoveva in carrozzella) e una grave forma di infezione alla laringe (che lo costringeva a parlare tramite rantoli catarrosi e ad andarsene in giro con una specie di flebo collegata al buco della tracheotomia)), nonché un perverso adoratore di strane pratiche sessuali e rituali negromantici. Nella cantina, il suo "studio privato", usava collezionare: riviste e film pornografici, attrezzi sadomaso e di tortura, vestiti per transessuali, libri di magia nera e oggetti utili per le evocazioni.

Padroneggiava senza fatica le Discipline della Morte e della Passione, con le quali dava sfogo ai suoi sogni più luridi. A volte anche il giovane Adam è stato costretto a partecipare a questi rituali: in più occasioni è stato sodomizzato e ferito. In alcuni casi ha addirittura assistito ai rapporti sessuali che il nonno aveva con Libith sottomessi (pag. 229 del manuale italiano). Alcune di queste creature hanno abusato di Adam.

E' stato il nonno a parlare ad Adam per la prima volta di Achlys, del Labirinto e di Thoropolis, accennando anche a Colei che Aspetta e ai sacrifici che richiede.

COME INIZIARE

Io inizierei con una scena esclusivamente dedicata ad Eric. Ad esempio il nostro eroe potrebbe essere fuori casa per un certo affare (vendita di un significativo quantitativo di droghe) ad un certo tizio che si fa chiamare Scorpion (o, se preferite ad uno degli altri pg più in confidenza). L'affare dovrebbe avvenire a notte inoltrata in un locale chiamato Devil's Room. Il posto è tipico ritrovo di tipi loschi e poco raccomandabili. L'ambiente è sporco, fumoso, affollato di gente che poga a ritmo di death metal. In genere diversi gruppi si alternano per le esibizioni live sul palco in una serata. La vendita prosegue per diverse ore e Eric rimane anche a chiacchierare con i suoi clienti. Sa che Jude si deve recare al corso sul paranormale dopo aver chiuso il negozio di tatuaggi e non si preoccupa più di tanto. Può permettersi di arrivare tardi perché anche Jude spesso si sofferma a parlare con i compagni di corso.

Alla fine l'affare si conclude senza grossi problemi e Eric se ne torna a casa soddisfatto.

SUGGERIMENTI PER RENDERE PIU' CREDIBILI LE ESIBIZIONI

Alcuni suggerimenti per far sembrare più "cattive" le esibizioni sul palco:

- Il cantante di un gruppo death chiamato Crows Of Armageddon si traveste da massaia incinta e finge di stirare una bandiera nazista davanti ad un televisore acceso dove un telepredicatore è affaccendato a convincere la gente che "Gesù ci ama" e "Dio punisce i peccatori". Ad un certo punto il cantante si mette sopra l'asse da stiro e inizia a riempirsi di pugni alla pancia, come se volesse abortire il bambino fittizio. Una volta abortito il bambino (in realtà un cuscino rosso scarlatto) lo avvolgerà nella bandiera nazista e lo offrirà simbolicamente al televisore.

- Un altro gruppo, gli Armony Of Destruction, si esibiscono con l'ausilio di un'avvenente signorina seminuda che balla in una gabbia. Ad un certo punto dello show, il cantante, un individuo che mette veramente paura (tipo il cantante dei Cradle Of Filth), si avvicinerà alla gabbia munito di motosega e inizierà a segare le sbarre. Se volete, fate rompere la catena della motosega che finirà dritta dritta fra gli occhi del cantante che, incurante del dolore e del sangue, sorriderà soddisfatto al pubblico.

A CASA

Una volta a casa Eric non troverà Jude. La casa è vuota e silenziosa e Eric avrà tempo per riflettere fra sé e sé e per ammirare i due nuovi, bellissimi quadri di Jude.

Si addormenterà su una poltrona o sul letto, aspettando il ritorno della sua amata. Quando, alle 3.36 della mattina verrà svegliato da un tuono, si renderà conto di essere ancora in casa da solo: Jude non è rientrata.

Ora Eric può fare diverse cose:

- Andare a cercare Jude sotto la pioggia
- Continuare ad aspettare
- Avvertire gli amici

Di sicuro non può avvertire la polizia: ha la casa imbottita di droga e armi, sarebbe di sicuro uno dei primi indiziati per sequestro di persona.

Vediamo i vari casi:

- Se Eric decide di andare a cercare Jude, si ritroverà nel bel mezzo di un violento acquazzone. Le strade sono scure, deserte (a parte qualche barbone che si rigira nel sonno...) e pericolose (il Bronx a notte fonda non è un posto consigliabile...). Eric non otterrà comunque niente: la scuola dove si tengono i corsi è ovviamente chiusa, mentre a quest'ora non esistono locali aperti dove avrebbe potuto fermarsi.
- Aspettando non otterrà niente, anzi, aumenterà il distacco che c'è fra lui e Adam.
- Se avverte gli amici (gli altri pg), questi potrebbero aiutarlo nelle ricerche. Fino a mattina non c'è comunque (quasi) niente da fare, a meno che la compagnia non decida di tirare giù dal letto qualcuno che potrebbe sapere qualcosa.

INIZIANO LE RICERCHE

Ora il gruppo di pg è costretto a reperire informazioni su ciò che potrebbe essere successo a Jude. La ricerca nei locali che frequentava solitamente (un paio di pub, una biblioteca molto fornita, una palestra...) e fra i suoi conoscenti non porta da nessuna parte.

La pista giusta da seguire è quella di interrogare i suoi compagni di corso e il nuovo insegnante, John Oshmar. NOTA: nessuno, nemmeno Eric è a conoscenza del recente cambio di docente. Tutti danno per scontato che Oshmar sia il primo e unico insegnante di Jude. Questo per evitare che i pg si fiondino subito da Oshmar senza aver prima battuto altre piste.

NOTA: le informazioni sottolineate sono quelle di reale interesse per i pg.

INFORMAZIONI CHE SI POSSONO REPERIRE NEI LOCALI CHE FREQUENTAVA

- Jude era spesso in due locali, il Devil's Room e l'Abbadon.
- Spesso era in compagnia di due amiche, Janet Robinson e Sanya Oshmar (figlia del nuovo professore). Quest'indizio è irrilevante e serve solo per sviare un po' le indagini.
- Alcune volte è stata vista all'Abbadon con un uomo di mezz'età alto e stempiato (Adam). Saranno almeno due settimane che non avvengono più di questi incontri. (Jude si fermava spesso a discutere con il professore della sua passione, gli angeli).
- Jude era sempre vestita in modo strano e in una conversazione origliata per caso una cameriera dell'Abbadon, Margaret Smith, ha capito "Angeli...pietra...mia".

INFORMAZIONI CHE SI POSSONO REPERIRE DAI CONOSCENTI

- Janet Robinson: Jude parlava spesso dei corsi. Parlava di alieni, angeli e demoni. Diceva di simpatizzare per il professore, di cui non ricordo il nome.
- Sanya Oshmar: di Jude non so più niente da almeno 3 settimane. So solo che si divertiva ad andare a quei corsi e che a volte si fermava a parlare con i compagni di corso e con il professore, un certo Alan Kyffman (Adam Kviman, storpiato).

Note: Le amiche di Jude non ricordano bene quello di cui parlava Jude. I discorsi spaziavano in diversi campi. Prima che venga fuori la storia di Adam potrebbe essere necessaria qualche pressione.

INFORMAZIONI CHE SI POSSONO REPERIRE DAI COMPAGNI DI CORSO

- Jude, inizialmente molto silenziosa, si era aperta un po' in questi ultimi tempi.
- Spesso prendeva appunti su un quadernetto dalla copertina rosa. (Inutile cercarlo perché Kviman lo ha fatto abilmente sparire).
- Jude non amava molto il nuovo professore, Oshmar.
- Sembrava quasi che Jude frequentasse Adam negli ultimi tempi.
- Una volta ha fatto delle ricerche con un certo Isaac Silver, che ora non frequenta più il corso. Pareva che già più volte Isaac avesse infastidito Jude. (Queste informazioni sono irrilevanti; Isaac è uno stupidotto che si era innamorato di Jude e non frequenta più il corso perché non ricambiato).

INFORMAZIONI CHE SI POSSONO REPERIRE DA JOHN OSHMAR (che tenderà puntualmente a non voler rispondere alle domande dei pg per la loro aggressività..).

- Jude non si è presentata al corso la sera prima, ma sinceramente lui non ci teneva più di tanto.
- Jude spesso disturbava durante la lezione e si lamentava del suo metodo di insegnamento.
- Jude aveva un'ossessione per gli angeli e per i tatuaggi: non la piantava mai di rimirarsi quelli che aveva in corpo.
- Continuava a fare paragoni fra Kviman e lui.

A questo punto i PG possono sbizzarrirsi a fare un po' di indagini in giro, prima di approdare all'inevitabile visita all'abitazione di Kviman (nessuno degli interrogati sa con precisione il perché dell'assenza di Kviman. Adam si è giustificato dicendo solo di avere "seri problemi di salute").

A CASA DI KVIMAN

La casa di Kviman si erge su una collinetta, immersa nei boschi e nella natura più selvaggia. E' una bellissima villetta costruita in legno e pietra bianca, con un ampio giardino e addirittura un piccolo laghetto. Appena arrivati, però, i pg si accorgeranno che c'è qualcosa che non va: l'erba è incolta, alcuni rami degli alberi sono crollati al suolo come divelti da un temporale (che potrebbe essere stato quello di pochi giorni prima), e la casa sembra disabitata.

Se si decideranno ad entrare, troveranno conferma ai loro sospetti: Adam non è in casa e non passa di qui da almeno 10 giorni. La casa ha molte stanze, tutte di discreto interesse e contenenti anche cose preziose (quadri, elettrodomestici, ecc.). Le zone veramente interessanti sono però lo studio e la cantina.

STUDIO

Lo studio è elegante: contiene mobili in legno pregiato (scrivania, libreria) e altri elettrodomestici come televisore e videoregistratore. Sparse per la stanza ci sono penne, fogli vari, macchine da scrivere e equipaggiamento degno del "piccolo parapsicologo". In un angolo c'è una statua coperta da un telo. All'estremità est della stanza c'è una porta che dà in un piccolo ripostiglio pieno di cianfrusaglie. Sotto le cianfrusaglie giace anche una vecchia chitarra classica, che contiene un'ampolla piena di Sin (vedi diario).

La statua è un raccapricciante ritratto di Adam fatto con l'argilla (si possono fare dei confronti con le foto sparse per la casa) che lo raffigura con due enormi voragini al posto degli occhi e la bocca aperta e urlante (piccolo indizio per scoprire i suoi collegamenti con i Guardiani).

I fogli che ci sono in giro riportano appunti di scarso interesse, ma all'interno di un cassetto chiuso a chiave della scrivania giace un piccolo diario rosso.

Queste sono le cose fondamentali che il diario riporta (alcune pagine sono state strappate).

Date ai giocatori l'**Allegato B - Il diario di Kwiman**

NOTA: l'avventura si svolge nel periodo che va dal 3 al 4 settembre 1998.

CANTINA

La cantina è strapiena di oggetti ammassati: vecchie lampade, giocattoli, biciclette, attrezzi da lavoro, scatole di latta, ecc. E' brutta, fredda, buia e sporca. In un angolo c'è un tavolo da lavoro pieno di attrezzi. Nei cassetti è ancora possibile trovare residui di Edward (Adam non ha mai toccato quella roba): vaselina, vibratori, lingerie femminile, riviste e videocassette pornografiche.

In un altro angolo sta un'altra statua coperta: è l'angelo fossilizzato che Adam ha rinvenuto nel labirinto. Sono facilmente riscontrabili sia la sua forma umanoide che i segni delle ali (ben visibili gli stampi delle ossa). Sul cranio ha effettivamente un'incisione (forse, più che un'incisione è un segno naturale): l'otto rovesciato, il simbolo dell'infinito. Questo dovrebbe far capire ai pg la vera natura di Jude (quella di nephilim, o di angelo caduto, appunto) e rendere chiaro almeno il penultimo dei disegni su cui Jude stava lavorando.

LA METROPOLITANA

La vecchia metropolitana è un posto disabitato e in degrado totale, frequentato esclusivamente dagli straccioni che da lì poi passano al Regno delle Candele, il reame sotterraneo dove dimorano i poveracci.

Sulla parete ovest, dopo un centinaio di metri dall'entrata, c'è l'apertura di cui parla Adam nel diario.

IL REAME DELLE CANDELE

E' un posto fetido, sporco e puzzolente, abitato da centinaia di homeless e straccioni. E' illuminato, come dice il nome, da migliaia di candele e torce varie. E' edificato in una vecchia zona delle fogne, composta di canali di scolo e grandi stanze dove si riversavano i rifiuti, ora adibite a strutture "sociali" (mercati, bancarelle di cibo tipo hamburger di topo, ecc.). Nonostante lo status sociale dei partecipanti, è un posto molto vitale, quasi la prova vivente che la vita pur di sopravvivere si arrampica dappertutto.

Tutto il Reame è disseminato di grandi statue raffiguranti individui senza gli occhi o con pesanti bende sugli occhi.

In questo posto i pg verranno trattati come straccioni (nel senso che nessuno vorrà avvicinarsi o parlare con loro), almeno finché qualcuno non tira fuori soldi o qualcosa di prezioso. Gli incontri potranno essere svariati: dal classico ubriacone al filosofo caduto in disgrazia. Se i pg nominano i Guardiani o Thoropolis, subito noteranno un'ombra di paura negli occhi degli interlocutori, che diranno loro di andare a parlare con Benjamin, il loro capo.

Benjamin è un vecchietto cieco che ride, scherza e fa battute. Quando i pg fanno accenno ai Guardiani e al Thoropolis, diventerà scuro in volto e dirà "Sapete quello a cui andate incontro, vero? Loro vi caveranno gli occhi. Dovrete vivere per sempre sottoterra, lo sapete, no? Rifletteteci, siete ancora giovani...". Se i pg racconteranno brevemente la loro storia, Benjamin li guarderà attentamente per qualche secondo, poi sospirando dirà

“Bhè, se è così, sono con voi ragazzi... ma nessun uomo può camminare a Thoropolis senza perdere se stesso. L'oscurità v'inghiottirà vi perderete e non riuscirete più a tornare indietro. Non esiste luce a Thoropolis e nessuna luce può risplendervi...è inutile non rischiate le vostre vite, non potete far nulla per lei.”

Se i pg non hanno con loro il Sin, Benjamin tenterà in ogni modo di dissuaderli dalla loro missione. Il Master a questo punto dovrebbe far capire ai pg che la soluzione si trova nel diario di Kviman.

Se i pg hanno con loro il Sin e lo dicono a Benjamin, il vecchietto sarà disposto ad indicare loro l'entrata per il Labirinto, un grande portone di ossidiana nera posto proprio in mezzo al Reame. Prima che i pg varchino il cancello Benjamin li prenderà da parte e, dopo essersi guardato attentamente attorno, parlerà con voce bassa e roca, come se avesse paura di essere sentito.

“Ascoltate bene, ascoltate perché non lo ripeterò...Tutta la città è un grande labirinto, vi sono migliaia di strade che serpeggiano verso gli orrori più crudeli. Tenetevi lontano dagli abitanti e soprattutto dai Guardiani, non avvicinateli, non vi avvicinate. Anche se adesso potrete vedere nelle tenebre non sarà affatto facile attraversare Thoropolis: rischierete di perdere l'orientamento e di smarrirvi. Tuttavia esiste un posto...”

A questo punto Benjamin comincia a tremare

“... un posto in cui troverete chi vi indicherà la via. Appena varcato il portale seguite la strada centrale e continuate dritti fino a che sulla destra non noterete un grande arco di pietra, oltre il quale si trova una casa. Entrate nella casa e uscite dalla porta sul retro. Non fermatevi, per nessuna ragione! Arriverete infine in una grande piazza: la Piazza dei Risvegli.”

Benjamin ha come un sussulto, la voce cala fino a diventare un flebile suono.

“Lui sarò lì, parlate con lui, ma vi avverto, la verità vi potrebbe far impazzire. Addio.”

Appena finito di parlare Benjamin si allontanerà velocemente, e non vorrà più parlare.

THOROPOLIS

Da qui parte la zona d'improvvisazione. Questo perché il Labirinto è un complesso di costruzioni antichissime e in degrado, completamente immerse nel buio più totale. Accendini e torce non sono d'aiuto in un posto del genere. L'unica cosa che può aiutare i pg è il Sin, il liquido che aveva scoperto Adam. Il Sin incrementa le facoltà visive umane, rendendo le pupille sensibilissime ad ogni fonte di luce. I pg vedranno come se avessero gli occhi di un gatto.

In linea generale regolatevi così: prendete l'ambientazione postatomica alla Ken il Guerriero, rendetela molto più cupa e mischiatela con il classico schema di Kult: vicoli abbandonati/costruzioni in degrado totale/strane creature che si aggirano nelle tenebre. Nel labirinto ogni tanto i pg potranno notare un viavai di strane figure coperte con una sorta di velo (i Guardiani), ma mai nessuno (a meno che non siano i pg ad attaccare o a compiere azioni strane) si fermerà a parlare con loro (i pg vengono scambiati per gli abituali abitanti del Labirinto).

Seguendo le indicazioni di Benjamin i pg troveranno l'arco di pietra e la casa.

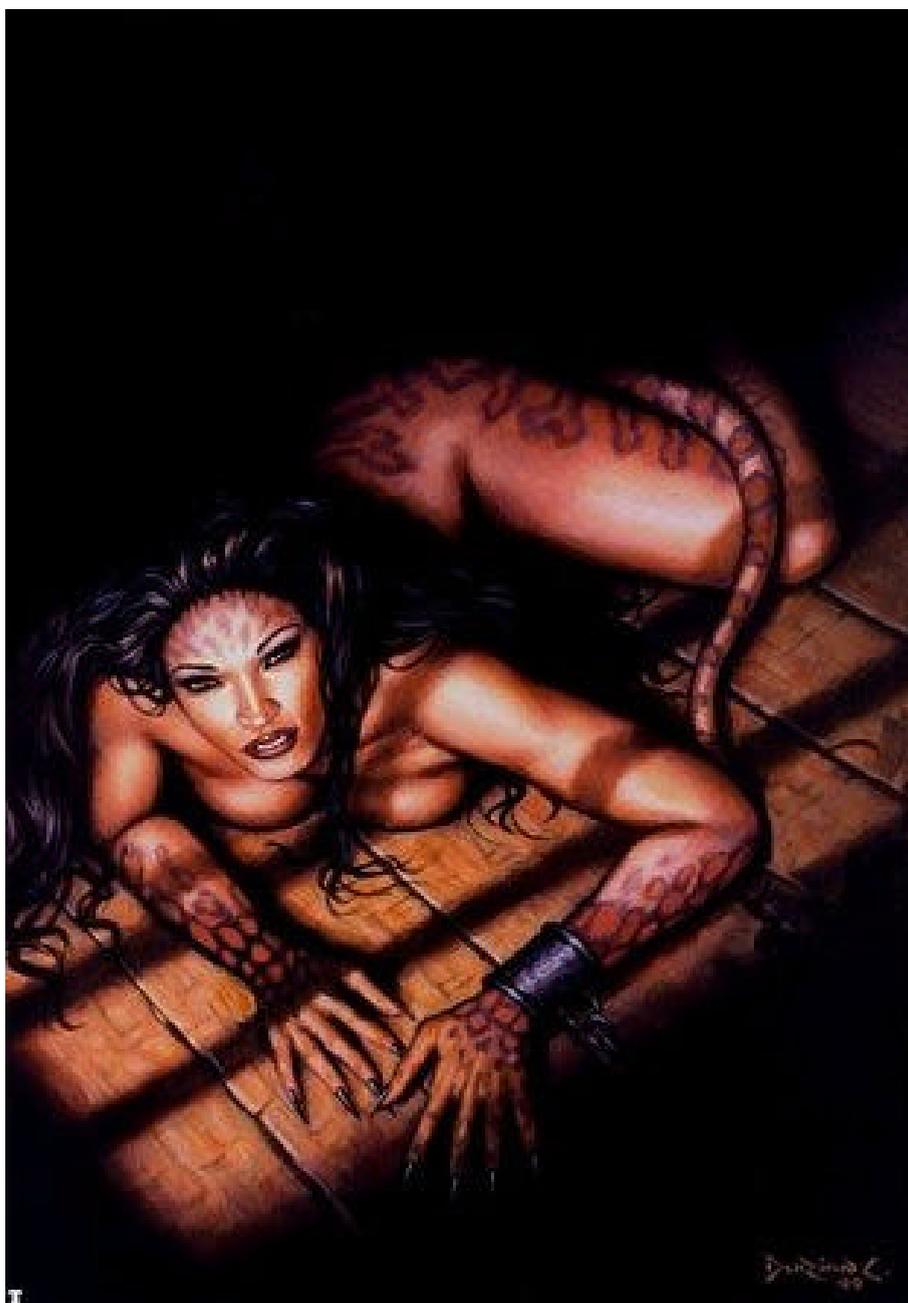
L'ARCO DI PIETRA E LA CASA

La casa è a due piani, fatta di mattoni rossi e dal tetto quasi piatto, al secondo piano si stagliano grandi finestre scure, quasi tutte rotte. Un piccolo viottolo porta dall'arco di pietra fino al grande portone d'entrata.

Appena entrati i pg sentiranno dei pianti e una voce di donna provenire dal piano di sopra, il primo a riconoscerla sarà Eric: è la voce di Jude, che lo supplica di venirla a salvare -*"Eric, Eric sei tu? Sono qui, ti prego Eric, portami via di qui."*

Naturalmente per Eric dovrebbe essere quasi naturale fiondarsi al piano di sopra per salvare la sua amata.

Seguendo la voce i pg arriveranno in una stanza al piano di sopra. La stanza è parzialmente avvolta nell'oscurità in un angolo buio Eric scorgerà una figura umana accasciata, da cui si allontana una catena di ferro che è stata agganciata saldamente vicino al muro di entrata.



A questo punto la figura, rimanendo nell'oscurità dirà -*"Eric amore mio sei veramente tu!? Ti prego rompi la catena e liberami, non ce la faccio più è stato orribile (scoppia in lacrime)"*-

Se i pg si avvicinano a meno di un metro, noteranno che non è Jude, ma un'altra donna, che è comunque bellissima. Poi con orrore si accorgeranno che la parte inferiore del corpo è un ammasso di tentacoli. La donna è incatenata, ma le catene le permettono di spostarsi per tutta la stanza, inoltre i tentacoli hanno una portata di 5 metri (cosa che potrebbe cogliere alla sprovvista i pg).

A questo punto sarebbe consigliabile scappare, tuttavia se i pg vogliono rimanere a combattere ecco le statistiche della creatura.

Energia vitale: 22

Uso tentacoli: 10, danni 2d6 da stritolamento

Morso: 7, danni 1d6+2

Schivata: 8

LA PIAZZA DEI RISVEGLI

La piazza ha forma circolare, con un diametro di una decina di metri. Ai suoi margini si stagliano colonne di pietra rose dal tempo e nel suo centro si erge una piramide a base quadrata, alta cinque metri.

Per terra il pavimento è cosparso di brandelli di pelle e carne e sulle colonne sono legati i corpi straziati di uomini e donne. Corde, ganci e strumenti di ferro tendono e lacerano le loro carni, scarnificandoli in una lenta agonia. Nessun lamento tuttavia scaturisce dalle loro gole, e sopportano tutta questa follia con estasi mistica.



Sulla sommità della piramide si trova un uomo, avvolto in uno scuro mantello e seduto a gambe incrociate; anche sue carni sono straziate e in molti punti non restano che muscoli e tendini. Il volto è incorniciato da un cerchio di ferro, che tira e strappa la pelle in un'orrenda e raccapricciante maschera di dolore. E' con lui che i pg devono parlare, tuttavia la figura è talmente raccapricciante e orribile da costringere i pg ad una prova di Self Control per avvicinarsi.

L'uomo parla solo se interrogato, ha sempre lo sguardo fisso e non si muove mai. Non risponderà a domande relative al suo stato o a quello delle altre persone nella piazza. Se i pg gli chiedono come possono attraversare Thoropolis senza perdersi per sempre, egli dirà che per trovare la strada devono svegliarsi dal sonno della vita, solo così potranno passare il velo che li imprigiona nella loro debole realtà

Non tutti però riescono a svegliarsi: solo se la mente è più forte della carne si riesce a sopravvivere.

Basta che uno solo dei pg si sottoponga alla prova; se sopravvivrà potrà poi guidare gli altri fino al tempio del Toro Cieco.

SANGUE E CARNE

Al personaggio che si sottoporrà alla prova l'uomo dirà -"Prendi la mie mani e chiudi gli occhi".

Non appena il pg lo farà si troverà in un sotterraneo buio, con i piedi immersi in un liquido oleoso. Lontanissimo scorderà un debole bagliore, un fuoco bianco nell'oscurità. Procedendo a tastoni arriverà infine in una stanza illuminata dall'alto dalla luce diurna. Nel mezzo, immersa nel sangue, si trova una creatura diabolica dal corpo di donna, terribile e bella allo stesso tempo, che immergendo le mani nel sangue le porgerà verso il pg, invitandolo a bere.



- Se i pg si avvicina e beve si troverà immediatamente soggiogato dalla bellezza della donna, incapace di resistere si unirà a lei. Nel rapporto la creatura lo dilanierà con i suoi artigli e lo ridurrà ad uno scheletro sanguinolento, tuttavia il pg non sentirà alcun dolore. A questo punto il pg si ritroverà al cospetto della creatura della piramide e immediatamente si sentirà diverso. –“La tua mente è più forte della carne, ora puoi attraversare Thoropolis”.
- Se il pg rifiuta di bere il sangue, la donna si alzerà da terra e trasformandosi nel più orribile essere immaginabile dilanierà il pg, che morirà tra atroci sofferenze. Gli altri pg vedranno solo il loro amico ridursi, davanti alla creatura della piramide, ad uno scheletro sanguinolento.

IL TEMPIO DEL TORO CIECO

Dopo aver girovagato un po' per i vicoli claustrofobici e per le piazze deserte, i pg giungeranno nei pressi di un edificio enorme, il tempio del Toro Cieco. Al di fuori del tempio giacciono sparsi i corpi straziati delle vittime del Toro, messi lì a monito per chi decidesse di entrare. Se i pg varcheranno il portale del tempio, inizieranno un gioco contro la morte: il tempio è strutturato come un labirinto psicotico fatto di scale, cunicoli e gallerie messe in tutte le direzioni possibili che ogni tanto slittano e cambiano di posto. Dentro è umido, silenzioso e buio pesto. Il Toro Cieco si aggira per il tempio alla ricerca delle sue vittime: per aumentare la suspense fate sentire ai vostri pg la vicinanza di un'entità possente e affamata che li sta braccando (ansimi, grugniti, vibrazioni del terreno, qualche urlo).

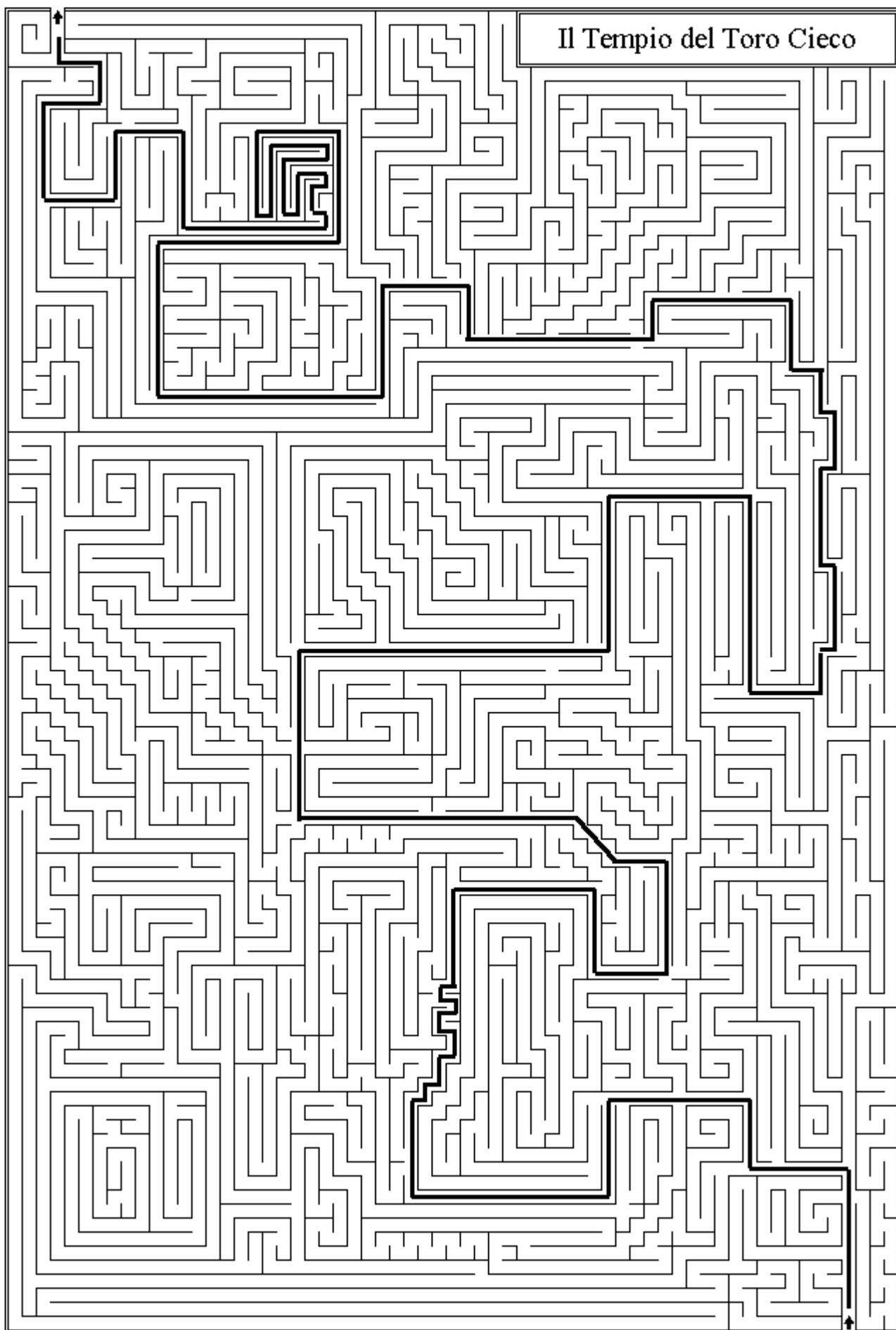


Date ai giocatori l'**Allegato C – Il tempio del Toro Cieco.**

I giocatori dovranno riuscire a risolvere il labirinto per andare avanti con l'avventura. Il Narratore dovrebbe controllare con un orologio il tempo impiegato dai giocatori per risolvere il labirinto. Ogni minuto passato corrisponde a 20 minuti di tempo di gioco. Allo scadere di ogni due minuti il Narratore deve fermare i giocatori, ritirare loro la mappa del labirinto, e consultare la tabella sotto riportata (Incontri nel Labirinto). Una volta risolto l'incontro il Narratore può ridare la mappa ai giocatori. Si consiglia di usare una matita per risolvere il labirinto, poiché potrebbero essere frequenti le cancellature. La soluzione del labirinto è riportata nell'immagine a pag. 22, il tempo per risolvere il labirinto è valutato attorno ai 10 minuti.

Incontri nel Labirinto

Tirare 2d6	Evento
2	I pg si ritrovano al punto di partenza! Cancellate tutti i percorsi tracciati sulla mappa.
3	I pg si perdono. Fissate sulla mappa un punto a caso e dite loro di iniziare a risolvere il labirinto da lì . NOTA: Prendete un punto distante dalla fine del labirinto!
4	I pg trovano un ostacolo da superare (un buco, un salto, una trappola ecc.). Il Narratore è libero di gestire come più desidera l'evento.
5	I pg trovano un ostacolo da superare (un buco, un salto, una trappola ecc.). Il Narratore è libero di gestire come più desidera l'evento.
6	I pg sentono le urla di agonia di qualche vittima del Toro Cieco.
7	I pg trovano i resti di una vittima del Toro Cieco. Il corpo è devastato, mutilato, smembrato, insomma una scena raccapricciante.
8	Le pareti del labirinto ruotano. Ruotate la mappa di 90°; ora i giocatori dovranno risolvere il labirinto così .
9	Le pareti del labirinto ruotano. Ruotate la mappa di 90°; ora i giocatori dovranno risolvere il labirinto così .
10	Le pareti del labirinto ruotano. Ruotate la mappa di 90°; ora i giocatori dovranno risolvere il labirinto così .
11	Il Toro Cieco è vicino (ansimi, grugniti, vibrazioni del terreno, qualche urlo)
12	Il Toro Cieco! I pg incontrano il Toro Cieco. E' quasi impossibile batterlo, dunque fate capire loro che è consigliabile la fuga.



Quando i pg giungeranno alla fine del labirinto si troveranno nella stanza principale del tempio: nel mezzo c'è una specie di console di ossidiana dove stanno incastonati 10 blocchetti di pietra che riportano ognuno un simbolo arcano diverso. Proprio al loro arrivo farà irruzione nella stanza anche il Toro Cieco, un'entità indefinita ma vagamente umanoide, pronta a divorare e dilaniare tutto quello che trova (le statistiche non sono importanti. Vi basti sapere che è forte grosso e cattivo e che le armi non gli fanno quasi niente). Mentre un gruppo di pg pensa a tenerlo a bada, un altro pg dovrebbe cercare di completare la successione esatta dei blocchetti come era riportata nel diario di Adam. Se la combinazione sarà esatta, il toro Cieco verrà scaraventato contro un muro e dovrà assistere impotente all'apertura del portale interno, quella serie di gallerie a forma di spirale che portano al cospetto di Minothorgon.

MINOTHORGON

La stanza in cui arriveranno i pg è relativamente minuscola e composta di una strana materia organica rossa e pulsante. Sul fondo della stanza i pg potranno immediatamente scorgere un gigantesco occhio sospeso a mezz'aria che li sta scrutando (una delle forme fisiche di Minothorgon). Dietro all'occhio, i pg possono vedere Jude distesa a terra in una pozza di sangue, agonizzante. Ancora più in là Adam sta per attraversare i portali di Achlys.

La situazione è ora la seguente:

- Adam non ha intenzione di venire ucciso: sta per gettarsi nei portali e morire ora vanificherebbe tutti i suoi sforzi. Se i pg intervengono tenderà di fermarli con l'Arte Oscura, altrimenti varcherà il portale e porterà a termine il suo destino.
- Jude è a terra agonizzante. Lentamente si sta disintegrando. Riesce a scambiare solo qualche parola con Eric (metteteci un bel "Ti amo, Eric"). Nessun intervento dei pg potrebbe salvarla. La scena attuale è la stessa identica del quadro dipinto da Jude: un uomo accovacciato su una donna agonizzante (Eric e Jude) e delle figure tristi e scheletriche che osservano nella penombra (gli altri pg come appaiono con la fioca luce della stanza.)
- Minothorgon osserva tutta la scena in silenzio, per poi venir fuori con una voce cavernosa: "Eric, anche tu sei l'eletto. Anche tu hai il simbolo. Non capisco i vostri sentimenti, miseri umani, ma se essere annullato al posto di Jude può farti felice, possiamo effettuare uno scambio". Minothorgon sta proponendo uno scambio: se Eric varcherà i portali di Achlys, Jude sarà salva.

POSSIBILI FINALI

➤ ERIC VARCA I PORTALI

I pg si ritroveranno tutti, assieme a Jude, nella casa di Eric, come appena usciti da un sogno collettivo. Appena arrivati riceveranno una telefonata: è un prete che chiama e dice di essere pronto a celebrare la funzione in onore del defunto Eric Draven. Senza dire una parola, Jude fa segno ai pg di seguirla. Si cambierà e indicherà loro dei vestiti eleganti già preparati e stirati. Si recheranno in auto fino al cimitero e, terminata la breve funzione, Jude tirerà fuori dall'abito nero una bellissima rosa rossa che appoggerà delicatamente sulla tomba di Eric. Fatto questo, senza nemmeno salutare, si allontanerà lungo il viottolo del cimitero e scomparirà nella nebbia mattutina, lasciando i pg a rimpiangere il maledetto simbolo di un amore spezzato.

➤ ERIC NON VARCA I PORTALI

La scena è più o meno identica a quella sopra, solo che questa volta è Jude a dover essere seppellita. Dopo aver depositato la rosa, Eric si accoccolerà come un bambino sulla tomba e non farà altro che piangere nella fredda pioggia del mattino.

ESPERIENZA PER KULT

Se ben interpretata l'avventura vale almeno 10 punti esperienza. Ogni personaggio può anche guadagnare 8-9 punti eroismo. Se Eric attraversa il portale ovviamente non può guadagnare punti esperienza né punti eroismo, quindi suggerisco di trasferire l'esperienza guadagnata dal giocatore che impersona Draven in un altro personaggio.

ESPERIENZA PER GUS

Se ben giocata l'avventura vale da 4 a 8 punti esperienza, oltre a quelli guadagnati durante le partite. I giocatori potranno inoltre aumentare 2 tratti di un punto. Se Eric attraversa il portale ovviamente non può guadagnare punti esperienza né punti eroismo, quindi suggerisco di trasferire l'esperienza guadagnata dal giocatore che impersona Draven in un altro personaggio.

Tommaso de Benetti

avventura riadattata e curata da **Gabriele Pellegrini**
