IL PRISMA DEL POTERE

PREFAZIONE

L'avventura è il sequel de "La Rocca di Lì-Mao", anche se l'unico protagonista sopravvissuto è Rushkigal (ovviamente, assieme al fidato Azazelo...).

Si parte in maniera estremamente brusca, con i PC che si trovano nel bel mezzo di una guerra campale, da loro stessi organizzata, ai danni della Città della Luce, Capitale del Gran Ducato del Giglio, un ammasso di bontà repellente. La scena è la seguente: "*Le ultime luci del giorno tingono di rosso sangue le tante nuvole che coprono il cielo. I vostri occhi spaziano, mentre osservate sotto di voi, in fondo alla valle, l'enorme pianura fiorita che contraddistingue le terre degli umani. Davanti a voi, sull'altra colina, si staglia il piccolo ma organizzato esercito del Gran Ducato del Giglio. Dietro di voi, l'esercito di umanoidi è pronto ad abbattere le proprie armi contro le scintillanti armature dei paladini. Ogni loro grugnito, sbuffo e urlo segna i secondi che vi separano dal vero e proprio scontro, che ormai da mesi avevate pianificato. Al massimo delle vostre forze, dopo aver radunato i più sanguinari tra gli umanoidi, siete ansiosi di gettarvi nella mischia per eliminare il nemico, e per ottenere le informazioni che da troppo tempo agognate...*".

La situazione è la seguente: tra le due colline vi è all'incirca un chilometro e mezzo di distanza; la valle fiorita si trova esattamente al centro; dietro la collina del nemico, nascosti unicamente dal terreno più alto davanti a loro, stannoi i sacerdoti e i popolani in preghiera; il tempo è molto nuvoloso, e ci si avvicina all'imbrunire (il sole tramonterà in mezz'ora, i goblinoidi decidono di attaccare poco prima del tramonto per poter sfiancare l'esercito nemico, senza considerare che nel giro di pochi minuti verranno decimati).

L'Esercito del Caos conta delle seguenti unità: 4500 orchi, 3000 goblin, 1700 hobgoblin, 1200 warg, 500 coboldi, 450 bugbear, 300 ogre, 250 gnoll, 200 cinghiali, 100 iene giganti, 80 troll, 50 minotauri, 30 cyclopskin, 10 sciamani, 12 giganti assortiti, 5 elefanti, 37 creature varie.

L'Esercito del Bene conta delle seguenti unità: 1700 soldati, 300 soldati d'élite, 250 templari, 150 cavalieri e cavalli, 100 paladini, 50 elfi dei boschi, 5 maghi.

A questo punto, i PC hanno molteplici possibilità di scelta, e dovrete effettivamente dare loro la massima libertà. Esaminiamo i due casi:

- I PC decidono di non intervenire nella lotta: in questo caso, l'unica cosa intelligente che possono fare è osservare come procede il combattimento. Solo se decideranno di dare un'occhiata oltre le file nemiche potranno notare il circolo di sacerdoti e di fedeli che sta fornendo energia mistica ai soldati e soprattutto ai paladini. Se li noteranno, potranno intervenire, nel caso riescano ad arrivare direttamente, e si passa al paragrafo 'Le Retrovie'.
- I PC decidono di intervenire nella lotta: in questo caso, passare direttamente al Capitolo 1.

L'angolo di Azazelo: Ogni capitolo conterrà un riquadro per riassumere ciò che farà Azazelo. In questa fase iniziale dell'avventura, Azazelo se ne starà piuttosto calmo, anche se, al primo segno di cedimento dell'esercito consiglierà di andarsene velocemente, lui e il suo amato padrone, in modo da evitare di essere uccisi sul posto. Qualunque ordine di attacco gli venga dato, Azazelo lo rifiuterà categoricamente, a meno che non si tratti di qualcosa di assolutamente sicuro e senza il benché minimo rischio. Se i personaggi si stanno facendo massacrare, sarà bene che Azazelo voli su di sua spontanea iniziativa, per poter poi avvertire che c'è uno strano circolo di persone aldilà delle colline dalle quali è sceso il nemico....

CAPITOLO 1
GUERRA!

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scontro ha inizio: gli umanoidi scendono dalle colline urlando, bestemmiando e strillando, la prima cosa che si nota è un coboldo che viene scagliato con una incredibile fionda (costruita dai goblin) verso il nemico, con in testa un elmo estremamente appuntito. Inneggiando il loro dio, gli umani preparano le armi e si mostrano pronti a fronteggiare la bestiale carica.

E' bene far notare che, nel momento in cui gli uomini inneggiano al loro dio e alzano le armi al cielo, per un attimo, in più punti, il cielo denso di nubi si apre, per far sì che gli ultimi raggi di luce li colpiscano, facendoli risplendere di una alquanto strana aura azzurrognola.

Come andrà lo scontro? Se i PC non interverranno nello scontro, gli umani, pur trovandosi in inferiorità numerica, avranno la meglio, questo grazie al fatto che in fondo alle loro file, oltre le colline, si trovano i preti con tutti i fedeli che stanno intonando canti propiziatori (in realtà stanno producendo un Ring of Blessing che conferisce un +1 a colpire e ai danni per ogni sacerdote che si trova nel cerchio mistico, e ogni vero fedele che partecipa alla cantilena permetterà di conferire questo bonus non solo ai paladini e ai templari del Granducato, ma anche a 10 soldati della milizia. Essendoci 10 sacerdoti ed essendoci all'incirca 200 veri fedeli attorno a loro, il loro canto è sufficiente per rafforzare tutto l'esercito umano. Visto che in teoria i PC non dovrebbero riuscire a bloccare il canto prima che lo scontro inizi, una volta intonato, se anche alcuni sacerdoti o fedeli dovessero morire, questo non interromperà il flusso mistico, ma semplicemente diminuiranno i bonus conferiti o il numero di soldati che lo riceveranno.

Se i giocatori non intuiscono immediatamente la portata del potere del nemico, sarebbe bene che il Master glielo sottolineasse mostrando alcune scene che dovrebbero spaventare al punto giusto. Per esempio, a Goog potrebbe cadere l'occhio su alcuni minotauri del suo esercito che lui stesso aveva addestrato e giudicato onestamente fortissimi; qualcun altro potrebbe notare che un paio di giganti presenti nell'Esercito del Caos sono stati massacrati da alcuni semplici soldati nel giro di due round; qualcun altro ancora potrebbe notare come un semplice templare tenga a bada una banda di ogre; o ancora, il Master può mostrare che i colpi di qualunque soldato vanno praticamente sempre a segno, e che non solo, ma fanno letteralmente a pezzi qualunque cosa si presenti dinanzi a loro. Tutto questo dovrebbe essere più che sufficiente per far capire che qualcosa non va.

I mezzi con i quali i PC possono notare le persone oltre le colline sono vari: il tappeto volante di Sectilasis, una semplice magia di volo (è contenuta anche nella sua staff) di Rushkigal, o addirittura un coboldo lanciato nell'aria.

IL NEMICO

Ogni PC che decida di gettarsi nella mischia farà un incontro random, da 1 a 8 su 1d10:

1. 20 soldati: Lv.1 - AL LG - AC 4 (Chain - Scudo) - HP 6 - Att.1 (spada lunga): 1d8 (+10) - Thac0 20 (10).
2. 5 élite: Lv.5 - AL LG - AC 0 (Plate - Scudo - Dex)- HP 30 - Att.3/2 (spada lunga): 1d8+5 (+10) - Thac0 16 (6).
3. 1 cavaliere (con tutti i poteri relativi): Lv.15 - AL LG - AC -6 [Full Plate +3 - Scudo +3 (a cavallo)] -8 [Dex (a piedi)] - HP 100 - Att.2 (spada lunga+3) o 1 (lancia pesante+3): 1d8+8 (+10) o 1d8+4 (+10) x2 per la carica - Thac0 6 (-4). Il cavallo: HD 5+5 - AC 3 - HP 35 - Att.3: 1d8/1d8/1d4.
4. 1 war band di 4 elfi dei boschi: Lv.7 - AL LG - AC 0 (Studded +3 - Dex) - HP 50 - Att.3 (2 rapier elfici+2): 1d6+5 - Thac0 14.
5. 1 mago con una pattuglia di 4 soldati + 1 élite: Lv. 10 - AL LG - AC 8 + 7 Stoneskin (Dex) - HP 30 - Att. Spells + Sorpresa (solo spells d'attacco e di difesa, a scelta, può partire subito con Haste o Slow) - Sorpresa: Earth elemental: HD 16 - AL N - AC 0 - HP 80 - Att.2: 4d8 ognuno - Thac0 5.
6. 10 templari: Lv.3 - AL LG - AC -1 (Full Plate - Dex) - HP 20 - Att.1 (spada a 2 mani): 1d10+2 (+10) - Thac0 18 (8).

Tutti i PC che decidano di vagare per la mischia rischiano di fare gli incontri sopra descritti, calcolando che si dovrà tirare ogni 5 rounds (anche di combattimento) per vedere se arriverà o se si aggiungerà qualcuno.

Se i PC decidono di studiare un attimo la situazione e di cercare i 'punti caldi' dello scontro, noteranno senza problemi alcune zone all'interno del campo di battaglia dove per le proprie truppe si sta verificando una vera e propria carneficina. Queste sono le zone in cui combattono gli eroi del Granducato: i Paladini.

A seconda di dove vorranno dirigersi, se nelle prime file, nel mezzo o nelle retrovie, incontreranno i più potenti guerrieri dell'esercito nemico:

- I Paladini Gemelli Roland e Orland: S18/00 C17 D16 W16 I13 Ch16 Lv.15 - AL LG - AC -10 (Full Plate+4 - Scudo+4 - Dex) - HP 157 ognuno - Att.5/2 (Spade Sante Immacolata e Benedetta): 1d8+13 o +18 vs Evil (+10) - Thac0 6. Le Spade Sante sono +5 e +10 vs Evil, se utilizzate da un Paladino emettono un cerchio di Resistenza Magica del 50%, che è sommabile, quindi, se rimangono vicini hanno il 100% di resistenza, in più possono fare Dispel Magic a volontà come 18° Livello. Poteri dei Paladini: Turn Undead come 16° Lv. Priest; Detect Evil 1/round; Lay on hands 1/day 36hp di danno; Cure Disease 4/week; Spells come Priest di 6° Livello con .. Punti Magici. I due fratelli combattono fino alla morte, e nel round in cui ne morirà uno, l'altro rimarrà praticamente immobile, shockato dal dolore.

- La Figlia dei Boschi, la Principessina Elfa Miriam-Lur, a cavallo del suo Unicorno: S16 C16 D18 W17 I17 Ch18 Lv.15 Ranger - AL LG - AC -7 (Elven Chain+5 - Ring+3 - Dex) - HP 100 - Att.4 (Scimitar of Speed +3, vince sempre l'iniziativa, raddoppia gli attacchi): 1d8+6 - Thac0 6. L'Unicorno (cavalcato a pelo nudo): Il Corno conferisce immunità totale a qualunque attacco energetico, sia magico che psionico. La Principessina è sempre difesa da 4 Elfi War-Dancers d'Elite: S17 C16 D18 W12 I11 Ch16 Lv.7 - AL LG - AC -4 to 0 (Studded+3 - Elven Boots) - HP 60 ognuno - Att.2 ognuno anche sullo stesso bersaglio contemporaneamente:
- L'Eroe dei Nani, Grung Spaccaferro: S18/73 C19 D15 W16 I11 Ch10 Lv.18 - AL LN - AC -10 (Full Plate +5 - Helm of Invulnerability +5 - Dex) - HP 167 - Att.2 (Mace of Thunderbolts):
- L'Arcimago Zarej-Kam: S11 C15 D16 W18 I18 Ch15 Lv.15 - AL N - AC-10 (Bracers AC2 - Ring+5/+2 - Cloak+5 of Displacement - Boots+2 of Striding & Springing) - HP 48 - Att.1: Staff of Power+2 oppure spells (quella più utile al momento, cambiandola ogni round, escludendo cose che modifichino permanentemente).

LE RETROVIE

A meno che i PC non desiderino veder massacrato il loro esercito, sarà bene che si prendano 'cura' di questi pesi massimi, altrimenti le loro truppe subiranno un veloce e tremendo calo di morale, provocando così la disfatta.

L'unica possibilità per risolvere la situazione è eliminare i sacerdoti dietro la collina; questi si trovano disposti in cerchio, e dietro di loro stanno circa 500 fedeli. L'unica cosa che protegge i sacerdoti è un campo di forza lanciato da Zarej-Kam in precedenza, e che li circonda completamente. I fedeli hanno un unico protettore, un Ladro che è stato pagato riccamente per aiutare:
Simon, lo Sfregiato: S13 C16 D17 W15 I15 Ch8 Lv.18 - AL N - AC-4 to -9 (Bracers AC4 - Ring+2 - Cloak+3 - Ring of Invisibility - Short Sword+5 Defender) - HP 69 - Att.1: 1d6+6 (+10) (Backstabx5).

Non interromperanno il loro canto per nessun motivo, visto che il loro distrarsi o fuggire provocherebbe l'interruzione del flusso, quindi è inutile dare statistiche o altro, semplicemente, sono tutti impegnati a cantare il mantra benefico, e sono quindi vulnerabili a qualunque attacco (vanno considerati come AC 10, sbagliano qualunque salvataggio e possono essere uccisi con un solo colpo su zone vitali).

Se i sacerdoti e i fedeli vengono attaccati, l'esercito compirà l'errore che potrebbe segnarne la fine: si dividerà. I templari, una volta compreso che qualcuno si trova nelle retrovie, daranno il segnale di allarme, e l'esercito si scinderà in due parti uguali, e i Paladini Gemelli, a meno che non si trovino già impegnati in combattimento, correranno voltando le spalle al nemico, a cavallo dei loro Pegasi, tenuti fermi a un paio di centinaia di metri. A questo punto, mentre l'esercito si scinde e non riceve più i bonus della benedizione, le creature del caos attaccheranno con rinnovato vigore, schiacciandoli letteralmente.

VITTORIA!

Insomma, se i PC agiranno senza gettarsi nella mischia, ma valutando un attimo la situazione, e cercando di gestire al meglio le loro forze, dovrebbero riuscire, sebbene con qualche difficoltà, a sconfiggere il nemico. L'importante sarà non uccidere tutti. Sia i paladini che i sacerdoti possiedono informazioni di importanza vitale per i PC: dove si trova il **Tomo dell'Ultimo Scriba**, il libro redatto dall'ultimo (e unico) umano che ha assistito alla dipartita degli Dei antichi da questo mondo.

Ovviamente, né i sacerdoti né i paladini saranno disposti a concedere l'informazione, ma tramite lettura della mente, charme, tortura psicologica, nefandezze o qualunque altra cosa abbietta riescano a immaginare i PC, l'informazione spunterà fuori: il libro si trova nella **Torre della Fede e del Sapere**, ora meglio conosciuta come il **Pozzo dei Dannati**. Come mai? Nessuno ha mai trovato la torre perché questa è sprofondata nel terreno pur mantenendo intatte forme e contenuti. Le leggende popolane hanno poi contribuito a rendere la Torre sempre più alta, maestosa, impenetrabile e minacciosa. Ovviamente, erano ben lontani dalla realtà. Nessuno degli interrogati farà menzione dei guardiani a meno che non venga chiesto loro qualcosa esplicitamente.

LA CITTA' DELLA LUCE

Nel caso i PC non abbiano idea di cosa fare con i prigionieri, se non si rendono conto che devono semplicemente interrogarli nella maniera più truce, o semplicemente se hanno ucciso tutti senza lasciare vivo neanche un personaggio importante (cattiva qualità), è probabile che decidano di recarsi in città.

La città è praticamente deserta, è rimasto solo qualche invalido all'interno di qualche casa, che combatterà fino alla morte piuttosto che far passare il nemico. Ovviamente la scena viene fornita più per drammaticità che per altro, solo per mostrare quanto questa gente creda fermamente nel loro dio, essendo disposta a morire per lui ma non a suicidarsi perché commetterebbero peccato mortale.

L'unico che può fornire ai PC le informazioni di cui necessitano, è un povero chierichetto dai capelli corti e rossi del'età di 14 anni che si trova nella chiesa a pregare.

La chiesa della città è la più grande della regione, ma in questo momento, al di fuori di circa 500 ceri accesi, e 30 incensieri, e il chierichetto rimasto a rappresentare i fedeli in città, non vi è nessuno.

Ovviamente, il piccoletto rifiuterà di dare qualunque informazione e con molta educazione li inviterà alla non violenza e a pentirsi dei loro peccati. Estorcergli l'informazione dovrebbe essere un gioco da ragazzi, ma non date loro

vita facile, il ragazzino è sveglio e intelligente, e farà tutto ciò che può, nei limiti della sua morale, per impedire che il loro piano malefico prosegua.

LA PARTENZA

Raggiungere il luogo con tutto l'esercito è un'impresa a dir poco improbabile. I PC dovranno arrivarvi con mezzi d'emergenza, come per esempio il tappeto magico di Sectilasis. Camminando, il Pozzo è raggiungibile in 2 settimane di marcia più due giorni dedicati al salire sulla Montagna del Dorso di Drago. Volando, si arriverà in tre giorni, ma è bene fare pressione sui giocatori costringendoli a dichiarare chi farà turni di guardia, quali spells di protezione lanceranno, ecc.

La situazione potrebbe anche dar vita a un paio di situazioni più comiche che altro: l'esercito non è particolarmente felice di essere abbandonato proprio nel momento in cui le cose si stavano facendo interessanti, e anche se molte creature non sono ansiose di tornare a combattere, molte altre non aspettano altro, e vorranno partecipare a qualunque attività i PC decidano di svolgere... Questo è proprio il caso di un trio di umanoidi dell'esercito, che per nessun motivo lasceranno andar via i PC senza di loro:

- il primo è Snort Testadura, Sergente dell'Esercito del Caos, Orco, alto 1m90, vestito di vari pezzi di armatura tipo gladiatore, elmo con due enormi corna, scudo triangolare con tagli su ogni lato, mazza con chiodi e pezzi di carne ancora attaccati, intelligente anche se solo dal punto di vista strategico e militare, vuole servire fino alla fine al meglio; frasi tipiche: "*No Generale, non può permettersi un rischio del genere!!*" - "*La seguirò ovunque lei vada, fino alla morte!!*" - "*Sissignore! Ma non la lascerò andar solo, mi uccida se vuole, ma io la seguirò!*";
- Obu il Grasso, Cuoco dell'Esercito del Caos, e per questo motivo, rispettato e temuto da tutti, Ogre, alto 2m70, enormemente grasso, vestito solo di un perizoma e di un paio di stivali di pelliccia, porta un enorme cucchiaione sempre con sé, stupido come un sasso, ma pensa di essere fondamentale per la salute del suo Generale; frasi tipiche: "*Cibo pronto.*" - "*Visto tanti umani per terra, rancio buono questa sera! Slurp!*" - "*Generale non buona guerra senza buono cibo!*";
- Skitti Pièveloce, Caposchiavi dell'Esercito del Caos, Goblin, alto 1m47, naso adunco, enormi orecchie a punta a sventola, ghigno satanico, occhio sveglio, non ha armi ma solo un corpetto di cuoio borchiato e un cappellino stile aviatore, ma a punta, è più intelligente di Goog-Malgoog, e farà di tutto per convincerlo dell'importanza di avere qualche guardia del corpo, che non può andarsene così senza il suo fidato esercito, che non c'è troppo da fidarsi della gente che si è messo attorno (e quanto ha ragione!!), e così via, in maniera scaltra e sempre accorta, cercherà di farsi portare assieme a un paio di schiavi da utilizzare come carne da macello; frasi tipiche: "*Zitti voi, state zitti, non vedete che il Generale ha già abbastanza gatte da pelare da solo senza bisogno di pensare anche a voi? Non vedete che è già circondato di gente pericolosa, non ha bisogno che anche voi gli creiate altri problemi, vedete che li sconfiggerà tutti ugualmente, senza bisogno di voi, non è vero Generale, non è vero???*" - "*Certo, Generale, avete ragione, ma non siete d'accordo sul fatto che potremmo aiutarla meglio se le stessimo vicino???*".

Il solo mettere in gioco questi tre individui dovrebbe far perdere abbastanza tempo, ma ogni minuto perso dovrebbe essere ripagato dal divertimento....

L'angolo di Azazelo: Il nostro buon diavoletto si divertirà come un matto a uccidere tutti coloro che si trova attorno, a meno che non stiano già venendo torturati, o maciullati o altro dai soldati dell'Esercito del Caos. Inizialmente si sfogherà con i soldati semplici, ma vedendo che non offrono molta resistenza, deciderà di sfogare i suoi istinti peggiori sui comandanti dell'esercito nemico, a seconda di chi è rimasto ancora vivo. Potrebbe anche dare suggerimenti ai goblinoidi con Suggestion, come per esempio colare piombo fuso nelle bocche, oppure utilizzare le loro armi fuse per incatenarli da qualche parte, oppure mutilarli e poi appenderli o crocifiggerli, oppure impalare i paladini con le loro spade sante, oppure impalare la principessa elfica con il corno dell'unicorno, ecc. Insomma, Azazelo si darà un gran, gran da fare in questa occasione, e non mancherà di vantarsene con il suo padrone in ogni momento, anzi, cercherà di tirarlo nella zona delle torture per fargli vedere le sue opere.

E' anche estremamente probabile che Azazelo entri in competizione con Sectilasis, che magari sta già facendo ciò che vorrebbe fare lui. Inoltre, Sectilasis sa dell'esistenza di Azazelo, quindi le conseguenze potrebbero essere molte e varie....

CAPITOLO 2
IL POZZO DEI DANNATI

LA STORIA DEL POZZO

Alcuni secoli or sono, e per l'esattezza 450 anni fa, gli ultimi fedeli degli Dei, non importa quali, e alcuni tra i maghi più potenti, decisero di riunirsi in un luogo solitario e nascosto agli occhi del mondo per mantenere intatte le ultime vestigia degli Dei. Per anni, raccolsero tutto il sapere, e per anni segnarono il passare del tempo che avrebbe portato alla nascita di un unico Dio, che venisse venerato al posto di tutti gli altri. Il luogo prescelto fu una torre, chiamata poi, da loro stessi e da quei pochi che sapevano della sua esistenza, la Torre della Fede e del Sapere.

La Torre (che da ora chiameremo Pozzo) si trova sulle montagne del Dorso del Drago, una formazione rocciosa molto frastagliata ma regolare che fa somigliare i picchi alle vertebre di un'enorme creatura (un drago, appunto). Tra gli spunzoni di questa simpatica zona, e per l'esattezza alla base del settimo a partire da ovest, esiste un pozzo a cui però nessun viaggiatore si avvicina, a causa dei suoni, dei rumori, ma soprattutto delle urla e dei lamenti che si possono udire fino a cento metri dal Pozzo. Effettivamente, vi sono degli spiriti, quelli di coloro che erano presenti alla dipartita degli Dei: gli ultimi fedeli, straziati dal dolore e dalla loro incapacità di accettare i fatti.

Gli spiriti, sebbene presenti, sono assolutamente innocui, anche se è impossibile dar loro l'eterno riposo, visto che l'unico rimedio sarebbe riportare gli Dei sulla terra. Parlando con loro è possibile ottenere tutte le informazioni possibili riguardanti il periodo. In realtà, c'è poco da dire: gli ultimi fedeli si sono suicidati nel luogo ove giaceva l'ultima testimonianza dei loro Signori. O almeno, così loro credevano.

Fatto sta che in fondo al Pozzo, nell'ultima stanza che fungeva da sotterraneo, sta il Tomo. E assieme a esso, i suoi guardiani.

IL POZZO DEI DANNATI

La costruzione è così composta:

1. L'Entrata del Pozzo: il pozzo si trova a mezzo metro dal livello della terra, l'apertura è di 1 metro e mezzo, corrispondente alla torretta che teneva gli stendardi. Se si tira un sasso è possibile sentire dell'acqua dopo un paio di secondi. La Torretta tende ad allargarsi leggermente, fino a 3 metri e mezzo, ed è dotata di una scala a pioli in ferro. La stanza è piena d'acqua fino a metà altezza. La scala reggerà perfettamente, nonostante siano passati ormai 450 anni.
2. La Soffitta: tramite un buco sul pavimento, è possibile accedere alla soffitta. Da ora in poi, la larghezza del diametro della torre sarà di 30 metri. Al tempo c'era una botola, ma lo scorrere dei secoli l'ha fatta marcire del tutto. Nella stanza non vi è assolutamente nulla, a esclusione di quelle che una volta dovevano essere finestre, ora solo aperture nella parete circolare. Delle scale costruite nella roccia portano al piano inferiore.
3. Alloggi: come sopra, le stanze sono completamente riempite dall'acqua. Qui, stavano alcuni alloggi separati da divisori. Al di fuori degli oggetti in legno, quel poco che è rimasto, galleggia qua e là. Qui, non solo si sentono le voci, ma in più si vedono effettivamente le figure in trasparenza dei fedeli oramai deceduti. Nel vedere i PC, si fermeranno a fare loro alcune domande (rispondere è solo una perdita di tempo): chi siete? Da dove venite? Come mai siete qui? In ogni modo tenteranno di riallacciarsi alle loro storie passate, dilungandosi sull'eccezionale bellezza ed equilibrio di quei tempi, su quanto fosse giusto che ci fosse una molteplicità di Dei e non uno unico che comunque non può permettersi di incarnare sia il bene che il male, e così via, dilungandosi sempre più in discussioni filosofiche e metafisiche. Gli spiriti sono come Poltergeist, e in caso i PC li attacchino, reagiranno attaccando come tali. La scala continua a scendere.
4. Salone: questa è una sala in cui era possibile mangiare tutti assieme. Il tavolo e le sedie in legno massiccio stanno al loro posto, così come i mobili con vetrinette (sfondate) contenenti oggetti in argento e metallo, ormai del tutto ossidati. Nella stanza sono ancora attivi 10 Unseen Servants, che risponderanno a qualunque comando venga loro impartito, come aprire i mobili, avere un oggetto, eccetera. Anche qui è possibile vedere degli spiriti, che stanno seduti al tavolo a compiangersi e a rimpiangere i bei tempi. Se staranno nella stanza abbastanza a lungo, li vedranno ordinare da bere e da mangiare, solo per ricevere piatti, bicchieri e contenitori per le cibarie, vuoti. I PC verranno anche invitati al desco, ma dovrebbero avere ormai imparato che con questi spiriti c'è solo da perdere tempo.
5. Ingresso: qui vi era un gran numero di suppellettili in vetro, cristallo, ceramica e altro, alcune sedie, un piccolo tavolo e due porta torce con torcia annessa, anche se ora ben poco è rimasto intatto. Inoltre vi sono anche parecchi scaffali contenenti libri di vario genere, il cui titolo è illeggibile, in più, se qualcuno dovesse provare a prendere tali libri, si ritroverebbe velocemente con della semplice poltiglia in mano. Qua e là potranno trovare i resti di tali oggetti, ma solo uno avrà reale valore: il porta torce. Come nei film più classici, ruotarlo apre una botola, che ovviamente, conduce alle segrete. La botola è molto ben sigillata, ed è fatta di roccia fusa, esattamente come tutto il pavimento: ovviamente il tutto è stato fuso per conferire un'ottima stabilità alla torre. Una lunga scala circolare costruita nella roccia porta a circa 10 metri più sotto, e sfocia in una stanza che nessun occhio umano vede da più di quattro secoli.
6. Corridoio: in questo passaggio, completamente vuoto, l'unica cosa da notare sono le iscrizioni sulle mura, incise in maniera quasi infantile, o meglio, primitiva. Mostrate l'handout relativo. Esse rappresentano una grande verità che

diventerà sempre più importante per il gioco di ruolo da qui in avanti: tutte le razze e tutte le civiltà derivano dall'Uomo. Minotauri, Illithid, Beholder, Elfi, Nani e chissà che altro, tutti sono solo Uomini. Starà ai giocatori decidere se i loro personaggi ne sono un'evoluzione o semplicemente una discendenza cambiata solo nell'aspetto e non nella forma.

7. Cantina: in questa stanza sta il fantasma dello scriba: un uomo di circa 40 anni, impassibile, che osserverà i PC con fare inquisitorio e che si presenterà come 'Avatar'; lo scriba è flemmatico, pacato, preciso ed estremamente intelligente. Porrà tutte le domande del caso, e risponderà a tutte quelle che gli verranno poste, ma non aprirà le porte che si trovano alle sue spalle, almeno finché non si sentirà 'soddisfatto': il termine indica che lo scriba permetterà il passaggio solo a coloro che si dichiareranno palesemente fedeli degli antichi Dei, non importa per quale motivazione; dovranno essere il più falso possibile. Se non si dovessero dichiarare tali, e se dovessero tentare di andare oltre, lo spirito tenterà di fermarli possedendoli. Essendo una vera possessione e non un semplice utilizzo di una magic jar, la resistenza magica è perfettamente inutile. Il primo a essere posseduto sarà quello che all'apparenza risulterà il più potente: non mirerà a uccidere, ma solo ad allontanarli mostrando loro che può costringerli. La possessione richiede un salvataggio a -4 contro spells. Oltre lo spirito, vi è una doppia porta in roccia che possiede dei batacchi in metallo. Non vi è serratura, perché solo la volontà dello scriba può aprirle. Oppure una disintegrazione, o un centinaio di forti cornate, o una qualsiasi altra azione distruttiva. Questo, come è ovvio, farà azionare i veri guardiani della cripta. E' bene notare che lo scriba sottolineerà fin troppo bene quale è la funzione dei guardiani, a cosa può servire il Tomo e quali conseguenze ne seguiranno. NOTA: Cercate di inserire nelle parole dell'Avatar la frase: "*Fate attenzione a ciò che desiderate, perché potreste ottenerlo....*".
8. La Cripta: la stanza è enorme, di forma rettangolare, agli angoli vi sono 4 statue, e ve ne è una anche sul soffitto, tutte sono alte all'incirca 3m e ½; la statua sul soffitto si trova proprio in corrispondenza delle due enormi mani che fungono da leggio per il Tomo dell'Ultimo Scriba, che è al momento, chiuso. Come i giocatori sospetteranno, le statue sono i reali guardiani della cripta, e si azioneranno nel caso in cui le porte vengano aperte con violenza o nel caso in cui il Tomo venga utilizzato per ricevere informazioni per cui la razza umana non è ancora pronta. Quindi, in ogni caso si azioneranno. Le statue sono 4 Golem, uno di pietra lavorata raffigurante un uomo corpulento e grasso che tiene la mano sinistra sul ventre e quella destra alzata a mo' di saluto, uno di roccia grezza raffigurante un guerriero tipo nordico con una grande torcia in mano (è magica e crea un fuoco permanente, unica fonte di luce della stanza), uno di argilla raffigurante una sirena con le mani racchiuse a conchetta, contenenti acqua, e uno di ferro raffigurante un angelo con le braccia incrociate. E' importante far notare che nessuna delle 4 statue possiede un volto. Il quinto, attaccato al soffitto è completamente nero e sembra fatto di ossidiana: questo invece possiede un volto, ed è il volto dell'Uomo, che rappresenta l'entropia, e cioè il caos. Il golem ha entrambi i sessi, e il volto potrebbe essere sia maschile che femminile, segnato da una smorfia che potrebbe essere di dolore come di gioia, con la bocca completamente aperta nel vuoto, fissando il Tomo che si trova in basso, i suoi arti rivolti ai quattro angoli. Il tomo è rilegato in pelle, almeno all'apparenza, e sembra essere dotato di un migliaio di pagine. Non si aprirà. E non lo farà perché l'unico modo per accedervi è fargli delle domande specifiche. Risponderà a qualsiasi domanda aprendosi in un punto a caso, e mostrando l'informazione ricercata. Tutto può essere saputo tramite il libro, tranne che il futuro. Tutto ciò che è accaduto e che sta accadendo, è contenuto nel libro. L'unica domanda che dovrebbe interessare i PC è: "*Dove si trova il Prisma del Potere?*"; la risposta sta nell'handout relativo al Tomo. Ma ciò nonostante, potrebbero divertirsi a chiedere che ora è, e altre sciocchezze: in ogni caso il Tomo risponderà con accuratezza, e senza errore. Se dovessero fare più di una domanda a testa, senza motivo, o se comunque dovessero attardarsi facendo un sacco di domande casuali o sciocche, attiveranno la seconda schiera di guardiani dopo Avatar: gli elementi. A ogni Golem si illumineranno per un attimo gli occhi, a esclusione del quinto, i cui occhi diventeranno più scuri ancora, e tutti richiameranno un Elementale del rispettivo elemento. Se una volta sconfitti gli Elementali, o se ancor prima di essere attaccati, i PC decidono di danneggiare il Tomo o una qualsiasi delle statue, i Golem si azioneranno.

Il combattimento (eventuale) con i Guardiani avrà il seguente svolgimento: i golem attaccheranno la persona più vicina e non cambieranno bersaglio a meno che qualcun altro non si ponga davanti a loro. Tenendo presente lo schema seguente:

```
                    Acqua
                      |
Terra ---------- Entropia --------- Aria
                      |
                    Fuoco
```

Ogni Golem può essere danneggiato solo dalla persona che ne rappresenta l'opposto, l'entropia può essere danneggiata da tutti. Ogni attacco non darà danno ma toglierà 1/5 dell'energia totale. Inoltre:

- Attaccare l'elemento che si rappresenta significa conferirgli 1/5 di energia vitale in più. Il Guardiano che attacca la persona rappresentante lo stesso elemento, arreca 1/5 degli HP rimasti al personaggio;
- Attaccare uno degli elementi vicini è inutile perché non li si danneggia, a esclusione dell'entropia. Il Guardiano che attacca il personaggio rappresentante un elemento vicino, arreca 1/5 degli HP rimasti al personaggio;

- Attaccare l'elemento opposto e colpire significa privarlo di 1/5 dell'energia vitale. Il Guardiano che colpisce il personaggio rappresentante l'elemento opposto, arreca 2/5 degli HP rimasti al personaggio.
- Eccezioni: Rushkigal aumenta l'energia del Guardiano dell'Entropia qualunque incantesimo gli lanci, il Guardiano danneggia lui e chiunque altro per 1/5 degli HP; Rushkigal, facendo uso di magie adeguate, può danneggiare anche gli altri Guardiani, magari facendo Cono di Freddo sul Guardiano del Fuoco o Palla di Fuoco su quello dell'Acqua, ecc.;
- Far toccare due Guardiani di elementi opposti, significa distruggerli all'istante, i metodi utilizzabili sono vari: Grease, lanciarli uno contro l'altro, o semplicemente mettersi vicini al punto da farli toccare; qualunque tentativo sensato e ben organizzato in questo senso, avrà successo.

I Guardiani: AL Nessuno - AC 0 - HP °°°°° - °°°°° - °°°°° - °°°°° - °°°°°; Colpiscono con 11 o + qualunque AC, sono immuni a qualunque magia o illusione, con le eccezioni sopra riportate.

NOTA PER IL MASTER: Nel caso in cui i giocatori chiedano al Tomo se le statue sono Golem, o animate, o altro, il Tomo risponderà affermativamente.... senza nessuna conseguenza. Se chiederanno come distruggerli, il libro fornirà l'handout relativo, e sì, i Golem si azioneranno.

SECONDA NOTA PER IL MASTER: Se qualcuno dei giocatori muore in questo frangente, la statua relativa all'elemento prenderà la forma del personaggio morto.

L'angolo di Azazelo: All'inizio, e cioè all'imboccatura del Pozzo, Azazelo sarà spavaldo come non mai, se ormai la sua presenza è nota a tutti, urlerà e sbraiterà, proponendo di fare una strage e di distruggere qualunque cosa e chiunque si mostri davanti al cammino. Se poi sarà costretto a entrare nel Pozzo, inizierà a essere più tranquillo, e non lo si sentirà più neanche fiatare. Detta come va detta, il nostro buon Azazelo, in questo capitolo se ne starà buono come non mai. Davanti all'Avatar, l'Imp si comporterà da vero sbruffone, dicendo: "*...ma perché non lo facciamo fuori?...Chi è questo citrullo rincoglionito che si permette di dirci cosa dobbiamo fare e cosa no?...Capo, dica qualcosa, non ci faremo mettere i piedi in testa da uno spirito slavato che ha preso lezioni di catechismo politeista!*", eccetera. Possibilmente farà anche in modo di NON entrare nell'ultima stanza, difatti, a meno che Rushkigal non glielo ordini, Azazelo rimarrà fuori dalla stanza senza dire niente a nessuno. Nel momento in cui Rushkigal gli darà un ordine, verrà a scoprire che il suo fedele famiglio è aldilà dell'invalicabile ingresso. Azazelo sembrerà stupirsi dell'incredulità del padrone, dicendo: "*...me l'hai forse chiesto?...*", "*...insomma, è un problema vostro, nulla che un semplice diavoletto di quintultimo grado possa risolvere...*", "*...ma insomma, siete voi quelli grandi e grossi, se proprio volevate il mio aiuto potevate dirmelo prima, non vi pare?*", e così via. Nel caso invece in cui Azazelo sia dentro la stanza, il suo aiuto potrebbe risultare fondamentale, in quanto potrebbe essere l'unica persona che avrà il tempo di leggere il Tomo mentre tutti gli altri saranno impegnati a lottare con i Golem.

CAPITOLO 3
IL MONDO DELLA MAGIA

DOVE SIAMO?

Ok, a questo punto i nostri dovrebbero aver capito che il Prisma si trova nell'unico posto 'sensato': nel Mondo della Magia. Al di fuori del titolo altisonante, tale luogo altro non è che il Mondo delle Fate, degli Gnomi, dei Leprechaun, dei Folletti e chi più ne ha più ne metta. Qui, ogni cosa vivente e non, è dotata di intelligenza (!) e di personalità (tanta, tantissima, decisamente troppa). Che cosa vuol dire? Significa che oltre agli animali e alle piante, persino le pietre, le foglie morte, i ruscelli e le brezze d'aria hanno un'identità. Se mai i giocatori dovessero sentirsi soli, riportarli alla dura realtà delle cose potrebbe essere divertente.

IL REAME FATATO

Appena arrivati, i PC vedranno davanti a loro una paesaggio con un forte sapore d'Irlanda:

"....boschi in grande quantità dotati di alberi secolari e piante e licheni e funghi, un forte sole che splende in un cielo limpido, un vento sottile vi accarezza mentre potete sentire la natura stessa che vi chiama e vi invita a rilassarvi e riposare, cullati dolcemente dalla perfezione di questo luogo....".

Gli indigeni sono già lì, che li osservano, così come un bambino osserverebbe un alieno. Solo se i PC dichiareranno di fare attenzione alla cosa, potrete far notare che la loro mera presenza in tale ambiente sta provocando alcuni danni: fiori che appassiscono, erba che marcisce, rami che si spezzano, terreno che cede, ecc.

E' bene però ricordare che per NESSUN motivo le creature attaccheranno, se non in maniera ridicola o per lo più insufficiente. Perché? Perché tutte le adorabili, sdolcinate e mielose creaturine del bosco sono irrimediabilmente BUONE! Gli gnometti reagiranno con minuscoli archi e frecce o lance o spadine, magari a cavallo di teneri scoiattoli, le fatine tenteranno a parole, o al massimo con degli Charme, di convincere i PC a non essere così 'cattivi', gli uomini albero, sebbene possano mettere a segno qualche colpo, possono essere messi velocemente a tacere con una bella palla di fuoco o peggio, e così via. I miti esserini ed esseroni dei boschi non avranno alcuna chance contro i PC, che potranno letteralmente mettere a ferro e fuoco il mondo fatato.

Qualunque richiesta facciano i PC, i residenti tenteranno di soddisfarla al meglio delle loro possibilità, e, calcolando le depravazioni a cui senza dubbio si arriverà, il tutto sfocerà in massacro. Inizialmente, le creature mormoreranno tra di loro se sia giusto o meno dar retta agli stranieri, poi, saranno sempre più convinti della loro malafede, e magari inizieranno a fare qualche domanda (del tipo 'Perché?!?'). Al primo accenno di distrazione dei PC, come un unico essere, gli esseri fatati attaccheranno. Mettete pure Pegasi e Unicorni in miniatura (con HD e attacchi di cavallo), puffi o qualunque altra creatura stucchevolmente dolce vi venga in mente.

E' inutile mettere creature principali che si presentino 'all'ingresso' del Mondo; a seconda di ciò che faranno i PC e a seconda di cosa o chi guarderanno per primo, verranno avvicinati dalla relativa creatura, sia questo uno spiritello d'aria, un folletto, uno gnomo, un piccolo pegaso, una pulce o chissà che altro.

Come è facilmente intuibile, i PC inizieranno a chiedere dove si trova il Prisma del Potere. Le facce stupefatte dei folletti dovrebbero già invogliarli a sterminarli tutti. Al posto dell'informazione, che comunque non possiedono, i piccoletti offriranno quel che per loro è ogni ben di dio: frutta fresca, frutta secca, sidro, miele, latte, formaggi, dolcetti, torte. Inutile dire che il tutto sfocerà in tragedia.

Se i PC chiederanno chi governa il luogo, i tenerelli risponderanno che qui nessuno governa perché tutti vivono in pace e non c'è bisogno di leggi o di giurisdizione (FALSO, e un Detect Lie lo rivelerà).

Se scatta, come tutti speriamo accada, la rissa, il combattimento dovrà essere carico di momenti ridicoli e allo stesso tempo drammatici; gli esserini si aiuteranno a vicenda in tutto e per tutto, cercheranno sempre di giocare 'pulito' e soprattutto, i loro tentativi di ferire o addirittura uccidere i PC, saranno patetici. Per i giocatori, dovrà essere la possibilità di sfogare anni di frustrazione dovuta a piccole creaturine 'indifese' poste loro davanti dal Master.

IL REGGENTE DEL REAME

Quando sarà ormai chiaro che la strage è unidirezionale e che gli abitanti del luogo nulla possono contro tali forze della (contro) natura, farà la sua apparizione il Principe del Mondo delle Fate.

Il Principe giungerà dal nulla a cavallo di un bellissimo unicorno alato bianco. Attorno a lui gireranno spiritelli di ogni genere, tutti con le orecchie a punta, volti aguzzi, occhi a mandorla oppure grandissimi, Sarà vestito di azzurro e di bianco, i biondi e lunghi capelli al vento, una corona di spine e fiori sulla sua testa, i gesti, il volto, le mani, il corpo e lo sguardo emetteranno un'aura di eleganza, grazia e raffinatezza. La sua voce sembrerà flautata, a metà tra l'uomo e la donna. Detto come va detto, il Principe parlerà come una checca e avrà atteggiamenti simili, nonostante il suo immenso potere. All'inizio tenterà di fermarli con parole gentili, come per fermare dei ragazzini che si azzuffano; poco a poco il suo tono di voce aumenterà, fino a che non strillerà come una vecchia zitella.

IL PRINCIPE: S16 C16 D18 W17 I17 Ch18 Lv.20 Ranger/Alterator - AL LG - AC -10 (Elven Chain+5 - Ring+6/+1 - Dex) - HP 150 - Att.6 (2 Rapiers of Speed & Wounding +5, vince sempre l'iniziativa, raddoppia gli attacchi, ogni ferita continua a sanguinare 1 punto per 10 rounds): 1d6+9 oppure Spells: qualunque voglia, fino al 9° livello compreso, punti magici infiniti - Thac0 1.

A questo punto, per amor di scena, tutti dovrebbero fermarsi. Ma i PC potrebbero decidere di spostare la rissa verso il Principe, e per l'esattezza, su di lui. Egli è potente. Molto. Veramente tanto. Ma NON indistruttibile. Insomma, lasciate che i PC gestiscano la cosa come vogliono, e lasciateli divertire fino in fondo. Attaccare e menare il Principe farà loro perdere un sacco di tempo, mentre sarebbe molto più semplice minacciare ancora la sua gente per ottenere le informazioni che vogliono. Che venga picchiato, o semplicemente minacciato, il Principe, pur di togliersi di torno questi terribili rompiscatole, parlerà, e parlerà eccome:

"*Il Prisma è ovunque voi vogliate, basta solo che lo vogliate e che lo desideriate veramente con tutte le vostre forze! E ora basta, finitela, avete avuto ciò che desideravate, vi ordino vi prego di andarvene via di qui!!!!*".

I giocatori potrebbero non essere convinti. Cosa vuol dire 'desiderarlo veramente'? Non è quello che hanno fatto fino a ora? Non l'hanno forse cercato con tutte le loro forze?

Evidentemente, no. L'unica cosa che i PC devono fare è desiderare intensamente, tutti insieme contemporaneamente, il Prisma. Devono fermarsi e riflettere allo stesso momento, sul Prisma. Non c'è veramente niente altro da fare.

L'angolo di Azazelo: Ok, qui il nostro buon Azazelo potrebbe veramente sbizzarrirsi. Se non gli verrà dato nessun ordine di starsene buono per i fatti suoi, partirà in quarta e inizierà a fare danni a catena. Violenterà delle fatine, schiaffeggerà quelli più piccoli di lui, se stanno parlando con qualcuno singolarmente magari lo ammazzerà giusto per il gusto di farlo, senza alcuna remora. Questo ovviamente potrebbe velocizzare il procedimento con il quale i PC si dovrebbero ritrovare a picchiarsi con tutto il piccolo popolo. Se qualche PC fa caso ad Azazelo, fategli fare le cose più efferate, miste a comportamenti da bambino, per dire, fare le boccacce comparendo all'improvviso di fronte a qualcuno solo per poi sgozzare senza problemi lo scoiattolo che si trovava lì vicino. Se gli verrà ordinato di non uccidere nessuno, inizierà a far fuori gli animaletti della foresta, uno per uno, a partire dai simpatici uccellini e per proseguire con scoiattoli e procioni, fino al gran finale in cui intende dar fuoco a tutto.

CAPITOLO 4
IL PRISMA DEL POTERE

Se decideranno finalmente di desiderare contemporaneamente di trovare il Prisma del Potere, si ritroveranno nella Sala del Prisma, una specie di stanza collocata in una dimensione che non possiede né spazio né tempo. Tutto ciò che esiste è solamente questa stanza, contenente il Prisma.

"*Attorno a voi, lo spazio, le forme, le immagini e forse anche il tempo, cambiano. Tutto ciò che vi circondava, svanisce, per lasciare spazio a quella che sembra essere una stanza. In realtà sembra un involucro, perfettamente squadrato, talmente preciso da essere irreale, nessuna imprecisione, nessun segno di incastro o costruzione: vi trovate al suo interno. Davanti a voi, al centro della strana costruzione, sta un prisma che galleggia a mezz'aria, circondato da una specie di nebbiolina che lo rende etereo....*".

Come dovrebbe essere chiaro, i PC rappresentano ognuno uno dei 5 elementi che costituiscono il tutto: Terra, Fuoco Acqua, Entropia e Aria. Questi elementi corrispondono rispettivamente a: Materia, Energia, Tempo, Pensiero, Entropia. I PC vi corrispondono in quest'ordine: Goog-Malgoog, Xenoxxagratz, Illien, Sectilasis, Rushkigal (o Azazelo se il suo padrone si è chiaramente ammorbidito).

Innanzitutto, il Prisma non deve trovarsi sotto il raggio anti-magia di Xeno. Non perché non gli permetterebbe di funzionare, ma unicamente perché il raggio interferirebbe con le azioni e l'energia magica contenuta dai PC.

Per azionare il Prisma, ogni personaggio deve ricorrere al suo lato 'umano', nell'ordine con il quale sono stati appena elencati: Goog non deve usare violenza, ma deve toccare dolcemente, o accarezzare, o abbracciare (se nel contempo pensa a sua madre, è una grande interpretazione); Xeno deve guardare unicamente il Prisma, senza guardare attorno a sé, e per farlo non è necessario che cerchi posizioni assurde per poter utilizzare tutti e 10 gli occhi contemporaneamente, ma bensì è sufficiente che chiuda tutti gli occhi tranne uno (se nel frattempo pensa ad avere un corpo, è una grande interpretazione), e poi toccarlo; Illien deve semplicemente non trasformarsi e tornare alla sua forma originale, cosa che non ha mai fatto, (se il giocatore dichiara di coprirsi dagli sguardi altrui è una buona interpretazione, ma se poco a poco diventa orgoglioso della sua forma, e senza vergogna si pone di fronte al Prisma, è grande), e poi toccarlo; Sectilasis dovrà parlare al Prisma invece di fare uso delle sue solite abilità telepatiche (se fino a questo momento il giocatore ha parlato tramite bigliettini o parlando nell'orecchio dei compagni, e ora parla, sarà una grande interpretazione), e poi toccarlo; Rushkigal deve toccarlo pensando a qualcosa che non sia malvagio (Serin, o qualunque altra cosa il giocatore ritenga appropriato, starà poi al Master decidere se appropriata).

A ogni passaggio, il Prisma subirà dei cambiamenti, ma è bene ricordare che al penultimo passaggio, e cioè nel momento in cui Rushkigal dovrà agire, il Prisma irradierà la zona di energia negativa, danneggiando per 1 hp il primo round, per 2 il secondo, per 4 il terzo, per 8 il quinto, e così via. Questi hp torneranno 1 per minuto non appena sarà risolto l'arcano dell'entropia.

E SE QUALCHE PERSONAGGIO E' MORTO?

Interessante domanda. Se qualcuno dei PC è morto, in teoria l'avventura non sarebbe risolvibile. Ciò nonostante, i giocatori potrebbero creare qualcosa di fantasioso, come fare un'illusione di uno dei morti e chiedere a Illien di prenderne la forma. Non funzionerà. Insomma, a meno che i PC non abbiano un'idea veramente bella, potrebbero non riuscire a completare l'avventura.

Ma visto che noi vogliamo che accada, se i giocatori dopo 5 minuti contati di gioco non avranno trovato soluzioni, gli spiriti dei PC morti si materializzeranno per dare un ultimo aiuto, e completare la missione; in fondo si trattava dello scopo della loro vita, e se sono morti, l'hanno fatto cercando di perseguirlo, quindi perché non renderli spiriti?

Se i giocatori vi stupiranno con altre soluzioni, non dimenticate di tenerne conto al momento dei punteggi di qualità e, se è il caso, anche dell'interpretazione.

Una volta risvegliatosi, il Prisma li osserverà con attenzione, dopodiché chiederà: "*Qual'è il desiderio per il quale sono stato risvegliato?*".

I PC più intelligenti realizzeranno subito che si tratta di <u>un solo</u> desiderio! Il Prisma, se interrogato, risponderà sempre a tono, ma solo su domande che riguardino il desiderio, gli dei, o il perché della sua esistenza qui. Insomma, nulla che aiuti i giocatori più del dovuto.

Azazelo, se noterà troppa indecisione tra i PC, dichiarerà subito un desiderio del cavolo, del *tipo* "*Voglio che il mio padrone diventi il capo dell'inferno!*", oppure "*Voglio al mio servizio Orgasmia, Clita e Turgida le tre demoni del piacere che stanno al 57° piano dell'abisso!*", eccetera. Chiaramente, il desiderio non verrà espresso, e il Prisma si comporterà come si vede tra poco.

Se ognuno proverà a pronunciare il suo desiderio prima degli altri, o anche se qualcuno proverà a pensarlo, il Prisma non lo esaudirà, ma risponderà così: "*Affinché io possa esaudire un desiderio, necessito di assoluta chiarezza. Non deve esserci alcun elemento di disturbo o di discordia.*"

Se non ci erano arrivati prima, ci arriveranno adesso: devono picchiarsi tra di loro. Le possibilità sono parecchie, ma in realtà è più probabile che vinca il primo ad agire. Ognuno di loro ha buone probabilità di venire sconfitto da un altro in particolare che, se eliminato subito, potrebbe regalare la vittoria a un PC.

Se non si ammazzeranno tutti tra di loro, insomma, nel caso ci sia un vincitore, il desiderio potrà essere espresso. E' qui che si deciderà molto del buon gioco di ruolo, perché il desiderio dovrà essere l'espressione del modo in cui il giocatore ha interpretato il personaggio.

FINALE NERO

Se verrà desiderata la distruzione del genere umano, tutti gli esseri viventi senzienti, moriranno, compreso il PC rimasto in vita: "*Dopo aver presentato la richiesta al Prisma, vi è un forte lampo di luce e un boato tremendo. Per un fugace attimo, puoi vedere tutti gli uomini del mondo morire. Ma non solo. Assieme a loro, ogni altro appartenente a razze senzienti perisce senza avere la possibilità di proferire parola o di agire. Tra questi, sei compreso anche tu. Senza dolore, la tua coscienza svanisce, mentre senti la tua anima allontanarsi dal corpo e dissolversi nel nulla....*"

FINALE BIANCO

Ognuno dei PC ha un finale differente, ma come è chiaro, ognuno di loro dovrebbe dar retta al lato umano, e desiderare ciò che viene suggerito nella descrizione del background. Ma ecco qui i rispettivi finali:

GOOG-MALGOOG

Potrebbe desiderare di vedere o riportare in vita sua madre, o darle un saluto o farla andare nel posto migliore che ci sia. In ogni caso, fate accadere ciò che ha chiesto, e poi: "*Tua madre, col volto che ricordi da sempre, sin da quando eri solo un moccioso, ti guarda, e ti osserva con una dolcezza che pensavi perduta per sempre. Apre le braccia e tende le mani verso di te, invitandoti ad abbracciarla. Senza esitazione la ricambi, lasciando che ti stringa a sé. Piangendo, senti che il suo corpo è attraversato da brividi di gioia, e capisci che anche lei non riesce a trattenere le lacrime. Singhiozzando, lasci che ti accarezzi il capo dolcemente, mentre ti rassicura dicendoti con voce sussurrata: Sono qui bambino mio, sono qui, non piangere....*"

ILLIEN

Come è probabile, potrebbe desiderare di avere un corpo che non necessiti di copiarne un altro. I ogni caso, fate accadere ciò che chiede: "*Per un attimo senti un gelo atroce attanagliarti le viscere e le tempie, la voce ti manca, i tuoi sensi sembrano impazzire di fronte alla cacofonia di suoni e al caleidoscopio di colori che ti passano davanti. Per pochi istanti ti sembra di rimpicciolirti, di diventare una misera ameba che non può più interagire con il mondo. Poi, tutto cambia, i sensi tornano e di nuovo hai l'impressione di avere un corpo di cui poter fare uso. Ma stavolta, tutto è diverso. Le mani sono le tue, e non ricordi di aver mai avuto cognizione del mondo che ti circondava in questo modo. Non sei solamente l'ombra di qualcuno, ora, sei un essere completo, non importa chi o quante cose tu abbia dovuto sacrificare per arrivare a questo. Sei un essere completo, anche se forse ciò che ti manca è la cosa di cui si narrava tu ti nutrissi: l'anima.*".

XENOXXAGRATZ

Essendo una delle creature più materiali di questo mondo, è probabile che il suo desiderio infine sia effettivamente un corpo. Narrate: "*Per un istante senti un turbinio nelle viscere, come se dovessi espellere una parte di te. Ma non è così! In realtà dal tuo stesso essere sta crescendo una protuberanza che nel giro di pochi istanti puoi facilmente identificare come il tuo corpo! Hai un corpo! Certo, il suo aspetto è basato su ciò che tu eri prima: scaglie rosse lo ricoprono, ed è completamente glabro, ma possiede comunque quegli arti di cui gli umanoidi sono sempre andati fieri: braccia, cosce, gambe, mani, piedi, persino le dita!!! Soddisfatto, senti per la prima volta il terreno sotto i tuoi piedi, e la giudichi una sensazione stupenda, sebbene ti manchi l'equilibrio che ti porta a cadere a terra fragorosamente, tanto quanto la risata che ti sfugge dalle labbra....*".

SECTILASIS

Molto probabilmente, si vorrà liberare dell'altra mente. Sebbene l'Antico abbia spesso il controllo delle sue azioni fisiche, non può impedirgli di pronunciare mentalmente il proprio desiderio, e no, non può pronunciarne uno lui perché il Prisma lo riconosce solo a livello inconscio. Le conseguenze: "*Per un attimo senti come un chiodo bollente conficcarsi nella tua testa... Il dolore è lancinante, ti sembra quasi di morire. Ma poi, il dolore passa e intuisci che ciò che stai pensando non sta subendo nessun condizionamento. Non c'è più quella strana eco a risponderti, non non sei più costretto a parlare con te stesso. Sei libero! Libero! Forse non avrai più la mente più potente del pianeta, ma di certo sei indipendente ora, e non potrai più scaricare su qualcun altro la colpa di ciò che fai....*".

RUSHKIGAL

Ed eccoci arrivati al pezzo forte. Se la malinconia avrà la meglio, Rushkigal desidererà che torni in vita il suo antico amore, Serin. Narrate: *"Di fronte a te, sta accadendo in pochi istanti ciò che non è mai stato possibile osservare da vicino: la nascita di una vita. Piccole cellule si scindono e si fondono per creare all'inizio un'essere amorfo, poi, poco a poco, noti il formarsi di alcuni organi, ossa e cartilagini. Mano a mano la costruzione biologica si affretta e migliora, muscoli e tendini iniziano a ricoprire il tutto e infine tessuto epidermico e capelli. Davanti ai tuoi occhi, ora, nuda, sta Serin, colei che ha sacrificato la sua vita per te. I suoi occhi si aprono dolcemente, e la prima cosa sulla quale si posano, sei tu. Ma la reazione non è quella che pensavi. Forse, intuendo più che comprendendo la tua natura, si guarda attorno spaventata. Osserva con disgusto i cadaveri che la circondano. Posando nuovamente gli occhi su di te, scoppia in lacrime, e si accascia al suolo. In un istante, capisci che ciò che è andato, è andato, e che non ritroverai mai più la Serin che non hai avuto il coraggio di amare al tempo...."*.

L'angolo di Azazelo: Qui, il piccolo rompiscatole potrebbe veramente modificare il finale dell'avventura. Se il padrone deciderà di non sterminare il genere umano, Azazelo non ne potrà veramente più, e finalmente, decisamente, si ribellerà al suo 'capo'. Se possibile, tenterà di colpire alle spalle, silenzioso, di sorpresa. Eh già, il rispetto per il suo padrone se ne è andato giù per lo scarico. Se Rushkigal tenterà di parlargli, Azazelo inveirà contro di lui in ogni modo possibile: "*...Bastaaaa!!! Non ne posso piùùùù!!!! Basta, basta, basta, basta!!! Sono stanco di farmi un culo così per un padrone che non capisce una benemerita mazza!! Perché, perché mi hai dovuto tradire così, perché?!?! Che cosa ho fatto di male io, eh? Perché dovevo capitare proprio con una persona, anzi, con una merda del genere?!? Ti odio, ti odio, ti odioooo!!!!*" E così via, dopodiché attaccherà con ogni mezzo a sua disposizione, fino alla morte.

Possibile che per Rushkigal vi sia un finale così triste. Ma come, per il nostro eroe, c'è solo questo?
Ovviamente, no.

Il miglior finale, di migliore interpretazione e di migliore qualità, è quello in cui lui e Illien, decidono di vivere la loro vita per quella che è. Illien non ha bisogno di avere un corpo nuovo, è sufficiente che abbia il coraggio di non copiare nessuno. E Rushkigal, non ha bisogno di ritrovare una Serin che ormai non esiste più.

Come è facilmente intuibile, se i due se ne andranno mano nella mano senza desiderare più nulla, avranno compiuto il loro destino, chiuso un capitolo orribile della loro vita e potranno ricominciare, da capo, assieme.

THE END