

Tappa 1: Prologo

Il fumo prodotto dalla nave volante del capitano Nadir si confonde con le nubi che avvolgono il cielo, il quale inizia gradatamente a sfumare dal suo caratteristico blu intenso in una sorta di penombra, fino a degradare in un tetro color tenebra. I nostri occhi sono puntati oltre quella cortina crepuscolare, oltre la stessa isola di Ylania, nostra meta, verso quel buio intenso che sta per avvilupparla. Come sono cupi i nostri pensieri, cupi quanto quell'oscurità minacciosa, un'oscurità che da qualche tempo sta inghiottendo il nostro universo...

Finalmente la nostra nave attracca sul porto di Ylania, dove la temperatura si sta progressivamente abbassando. Non sembra più quell'isola brulicante di vita e attività di qualche settimana prima. Le evacuazioni su questa zona del sistema di Akarthia sono state ultimate da poco e in tempi davvero celeri. Sarà solo questione di tempo, forse poche ore, prima che le tenebre gelide del Grande Vuoto reclamino quest'isola nel suo abbraccio obliante, una delle più piccole dell'agglomerato esterno delle isole fluttuanti che costituiscono il nucleo principale dell'Impero di Nogareth. Edifici disabitati, vegetazione bruciata dal freddo, che un tempo costituiva fertili campi coltivati, e rifiuti di ogni genere indicano la presenza di quel passato insediamento civile.

Ora che ci siamo accertati della salvezza dei civili, possiamo dedicarci allo scopo primario della nostra spedizione: recuperare materiale logistico e quanto di utile possa esserci per la sopravvivenza dei profughi, e soprattutto assicurarci un discreto quantitativo di combustibile necessario al funzionamento dei nostri macchinari: carbone!

Troviamo la miniera, nella quale sappiamo esserci carichi di carbone già estratti e pronti per la spedizione, che non ha avuto luogo per garantire l'evacuazione dei civili. Ora però non c'è più nulla che possa impedirci il recupero del carburante.

Sto per dare l'ordine di procedere al trasporto dei contenitori quando noto Lanthis fermo dinanzi ad una parete, portarsi una mano sulla fronte e vacillare... Cerco di avvicinarmi a lui per sorreggerlo quando mormora sommessamente "C'è qualcosa lì dentro!". Indica un punto della parete; io lo guardo come se fosse improvvisamente impazzito, ma poi un pensiero mi balena nella mente: lui è stato un membro dei corpi speciali dell'esercito imperiale, i quali sono noti per le loro straordinarie capacità. E se ci fosse del vero in quanto afferma? Se ci fosse davvero qualcosa di importante sepolto dietro quella parete? Non me la sento di escludere nessuna ipotesi, qualcosa dentro di me mi spinge a verificare... due colpi di piccone e la parete viene giù rivelando una lastra di metallo nero. Lanthis dice: "E' una porta, bisogna aprirla!". La porta sembra essere stata consumata dal tempo, e appare scardinata in un punto. Con un certo sforzo riusciamo ad aprirla quel tanto che basta per farci passare.

Ci guardiamo titubanti, poi decido di andare avanti a controllare. Il posto è abbastanza buio per poter osservare da un certa distanza, quindi mi avvicino. Non appena varco l'area, un flebile ronzio si leva nell'area e strani tubolari di vetro fluorescente si illuminano di un bianco accecante. I nostri occhi abituati alla penombra vengono feriti da questa luce intensa, ma a mano a mano che si abitua restiamo impietriti alla vista di uno strano guscio adamantino ovoidale, cosparso di tubi, leve e pulsanti attaccato alla parete. C'è quello che sembra essere un portello di vetro nella parte anteriore del guscio, ma l'intensa temperatura gelida interna ha formato uno spesso strato di ghiaccio che ci impedisce di vedere distintamente cosa celi al suo interno. Sembrerebbe esserci una vaga sagoma umanoide distesa all'interno della capsula, e pare che il suo corpo sia circondato da numerosi tubuli.

Distratti dalla misteriosa visione non ci rendiamo conto di quel pannello luminoso che inizia a scandire gli ultimi tre numeri di un conto alla rovescia...

Inorriditi, osserviamo impotenti lo sportello aprirsi, il fumo gelido riversarsi sul pavimento come una coltre innevata e avvilupparci i piedi. La creatura albina, che ora vediamo distintamente, cade a terra in posizione fetale, poi ha un sussulto violento come quando si cerca di prendere aria dopo aver a lungo trattenuto il respiro, spalanca di colpo gli occhi di un rosso intenso e resta immobile.

Le pareti metalliche sono lisce e spesse, visto che sono servite a proteggere la capsula di A023 per tutti questi secoli. Cercando in giro si potranno vedere resti di apparecchiature ormai inutilizzabili (come se fossero rovinate al suolo a causa di un terremoto), una cassa metallica stagna con all'interno cibi liofilizzati ed acqua per una settimana. Se Nadir o A023 cercano qualcosa di ancora utilizzabile, troveranno un piccolo alimentatore nella base della capsula (serve ad alimentare il palmare che trovano ad Ascalorn). Se sono invece gli altri pg a rovistare in giro, dovranno superare una prova di cercare con CD 15 per trovarlo, anche se non capiranno bene il suo utilizzo. In effetti si tratta di due cilindri di vetro con dei cristalli neri venati di viola all'interno. Da essi esce un piccolo connettore metallico. Se Nadir li esaminerà in seguito con calma li riconoscerà come una versione minore dell'alimentatore che sta cercando per la sua nave; questo però è troppo piccolo per fornire la potenza di cui lui ha bisogno, ma sicuramente si tratta di un oggetto di elevato valore.

DM: lasciare ai pg dieci minuti cronometrati per interagire tra loro. A023 all'inizio sembra non capire la lingua degli altri PG, ma dopo qualche minuto riesce ad apprendere sorprendentemente la struttura logica della lingua e riesce a comunicare (lasciarlo giocare ai pg). La capsula è troppo pesante ed ingombrante per essere portata via in tempo utile; è ancorata alla parete e occorre una prova di forza CD 25 per sradicarla. Scaduto il termine (ammesso che i pg non impieghino di meno), proseguire con il seguente trafiletto:

Come il fasciame di una nave scricchiola a causa della pressione dell'acqua troppo alta, così iniziate a sentire la roccia gemere sopra e sotto di noi. Uno dei marinai arriva trafelato, cercando di contenere l'agitazione e la paura "Signore, il Grande Vuoto... abbiamo poco tempo... Dobbiamo affrettarci o non ce la faremo..."
I ribelli caricano tutto il carbone possibile sulla nave, salpate in fretta facendo rotta di nuovo su Karsyl. Appena fuori dall'orbita di Ylania, i vostri occhi dicono per sempre addio alla sfortunata isola che il buio sta reclamando...

DM: consegnare gli handout ai PG. Dargli 5 minuti CRONOMETRATI per studiare gli handout. Tenere conto che ci vuole un giorno abbondante di viaggio con Solaris per tornare a Karsyl: alla conclusione di ogni handout TUTTI (tranne Johnatan, che ovviamente non dorme molto) i pg si addormenteranno ma avranno una notte inquieta e non riposante. Si sveglieranno più o meno contemporaneamente, sarà molto tardi e saranno molto stanchi. Non appena si sveglia, Nadir apprenderà da Solaris che sono in arrivo a Karsyl, mancano 20 minuti. Dare quindi ai pg 20 minuti cronometrati (o meno se non interpretano) per interpretare e poi passare alla tappa successiva.

Tappa 2: Il Consiglio dei Ribelli

La Solaris solca mestamente il cielo buio, quando l'isola dei ribelli appare all'orizzonte: sulla superficie di Karsyl la temperatura si è notevolmente abbassata, negli ultimi tempi. Ma nonostante l'aria gelida, i membri più rappresentativi della ribellione continuano a sfidare le nevi e i ghiacci pur di tenere aggiornato il Consiglio. All'interno della roccaforte di pietra e metallo, Enthusia, costruita tra le montagne ricoperte di neve e adattate a rifugi per i profughi angariati dall'Impero, il centro di comando ribelle brulica di apparecchiature e di personale. Con l'industria ormai ridotta al collasso, ognuno compie un autentico miracolo ogni giorno per consentire alle macchine di produrre calore adeguato ad evitare l'assideramento dei profughi. È solo questione di tempo prima che le scorte di energia, armi e cibo ammassate per il fabbisogno dei civili e frazionate con raziocinio si esauriscano.
Attraversate stanze e corridoi, fino ad arrivare in un'ampia sala nelle viscere dell'avamposto. Qui, ad attendervi, ci sono diverse persone già impegnate in un acceso dibattito.
"La notizia è certa" esordisce il capitano Franken "L'impero sta mobilitando le sue forze per un decisivo attacco in massa alla nostra fortezza, allo scopo di cancellare per sempre la ribellione con

un rapido colpo!” Gli occhi infossati di uno dei membri più eminenti del Consiglio guizzano tra le fila degli altri rappresentanti seduti sui rispettivi scranni come a coglierne e a valutarne tutte le possibili reazioni. “Le nostre spie ci hanno informato che la flotta imperiale si sta schierando in formazione d’attacco poco fuori dalla rotta di Pharlok.” Un brusio di preoccupazione attraversa la folla presente nella quale, oltre ai capitani dell’esercito ribelle, siete presenti anche voi.

“Poveri noi” geme il capitano Paywine “Non abbiamo alcuna possibilità di rispondere ad una simile potenza di fuoco come la flotta imperiale completamente schierata. Saremo annientati nel giro di pochi giorni!” L’anziano capitano Alexander, che fino a quel momento era rimasto in silenzio, sbotta “Non dire fesserie, Paywine!” Poi agitando il pugno tremulo verso i suoi pari arringa “E’ vero! La flotta imperiale è molto potente, ma noi combatteremo fino all’ultimo uomo se necessario. Non voglio continuare a passare il resto dei miei giorni a fuggire come un vile dai sicari dell’imperatore. Preferisco restare sul campo e guardare in faccia il nemico, piuttosto che permettere un simile disonore.”

“Noi tutti apprezziamo il tuo fervore, Alexander” interviene il capitano Joachim “tuttavia non otterresti comunque nulla con l’onore. Occorre una risposta forte.”

“Tu cosa proponi?” si intromette il capitano Pax Simon.

Joachim si solleva in tutta la sua altezza, troneggiando sui capitani “Se si taglia la testa al serpente, il resto del corpo resterà immobile”. Poi il suo sguardo si orienta sul comandante Nasedo, imitato da tutti gli altri capitani. Il silenzio che segue lascia intendere che tutti si aspettano una risposta dal loro leader.

DM: a questo punto il capitano Nasedo dovrebbe proporre la sua strategia per risolvere la crisi (e di fatto per cercare di porre fine alla tirannia del fratello succube di Kassim).

I capitani, per cercare di convincere Nasedo si comporteranno nel seguente modo:

- Joachim insisterà perché una squadra scelta vada a togliere di mezzo l’imperatore.
- Pax Simon avrà una linea più moderata prospettando un colpo di stato che deponga l’ordine vigente.
- Paywine avrà una visione disfattista temendo un assalto degli imperiali.
- Franken appoggerà completamente Nasedo in qualsiasi sua decisione.
- Alexander modera le posizioni fra Joachim e Pax Simon invocando un’azione immediata.

Se il giocatore che interpreta Nasedo esita, gli si dovrebbe ricordare che (da background) quest’idea – che tra l’altro dovrebbe essere avvalorata da Lanthis, esperto dei corpi speciali – potrebbe essere la soluzione ideale per lui, cioè risolvere i suoi problemi personali pur nell’interesse della ribellione.

DM: Il proseguo dell’avventura passa per la decisione dei pg.

- Passare alla tappa 3 se i pg tentano di forzare il blocco (se decidono così, vengono comunque intercettati dalle fregate imperiali qualsiasi cosa tentino di fare per evitarlo).
- Se invece Nadir si ricorda del porto sicuro di Ascalorn, passare direttamente alla 4 (una tappa viene quindi guadagnata).

Tappa 3: Il blocco imperiale

Dal ponte di comando della vostra nave volante siete in grado di notare distintamente una fregata imperiale, dalla caratteristica forma di aquila di acciaio, con gli alettoni spiegati nella tipica formazione d’abbordaggio, spuntare da un ammasso nuvoloso e iniziare a virare nella vostra direzione. Quando vedete la fregata puntare verso di voi, a circa un centinaio di metri di distanza, con i suoi cannoni pronti a vomitare fuoco, tornate con il pensiero indietro nel tempo, agli innumerevoli casi di ingiustizia, agli innocenti portati via per essere interrogati e mai più ritornati e a tutte le efferatezze perpetrate da un governo imperiale sempre più corrotto e crudele.

DM: la nave di Nadir dispone di quattro cannoni e due arpioni, uno per fiancata. Assumendo che il capitano resti a pilotare la nave, i pg possono decidere di utilizzare i cannoni o gli arpioni.

Il cannone infligge 3d6 danni strutturali; gli arpioni infliggono 2d6 danni strutturali ma servono solo per l'abbordaggio; essi devono superare di almeno un danno la durezza dello scafo della fregata (che ha 100 pf e durezza 8, CA 16).

La fregata ha dei cannoni che infliggono 4d6 danni strutturali allo scafo della Solaris (che ha 140 pf ma durezza 10, CA 20).

La manovra di abbordaggio dura 2 round, dopo di che si passa allo scontro in mischia.

I soldati imperiali hanno tutti le medesime caratteristiche (vedi allegato a parte).

NOTA: un fallimento critico con un cannone implica che il meccanismo si inceppa e si perde il round. Per riattivarlo occorre una prova Disattivare Congegni (Cd 15).

1° round: (iniziativa imperiali 19) le navi sparano con i cannoni. La fregata ha 6 cannoni, tre per lato. I tiri per colpire sono CA 21 (20 danni), CA 20 (12 danni), CA 25 (16 danni).

2° round: seconda bordata coi cannoni che colpiscono CA 19 (swip), CA 23 (18 danni), CA 22 (16 danni).

3° round: le navi sono affiancate, inizia l'abbordaggio. Tiro con gli arpioni (automatico per gli imperiali, danni 10 e 9).

4° round: inizia la mischia. I soldati imperiali hanno a disposizione un tiro con il fucile d'assalto (azione standard). Dopo aver sparato, lasciano cadere il fucile scarico (azione gratuita) e si muovono estraendo le sciabole (9 metri di movimento). Tiri per colpire dei soldati CA 23 (6 danni), CA 18 (10 danni), CA 20 (22 danni se critico oppure 6 danni se colpo normale), CA 15 (3 danni), CA 17 (3 danni), CA 21 (7 danni).

5° round: i soldati hanno a disposizione un solo attacco a round con la sciabola. I loro tiri per colpire in questo turno sono CA 21 (8 danni), CA 24 (13 danni), CA 17 (22 danni se critico oppure 11 danni se colpo normale), CA manca clamorosamente (Swip), CA 14 (10 danni), CA 25 (7 danni).

6° round: ammesso che ci siano ancora soldati in vita, continuano ad attaccare con la sciabola. I loro tiri per colpire in questo turno sono CA 17 (13 danni), CA 25 (6 danni), CA 9 (5 danni), CA manca clamorosamente (Swip), CA 19 (7 danni), CA 18 (11 danni).

7° round: si prosegue con i tiri di dado al momento (uccidere i pg per manifesta incapacità).

DM: All'interno della fregata, con una prova di Cercare CD 20, i pg possono rinvenire tra una montagna di scartoffie un disegno che attirerà l'attenzione di Nadir. Consegnare al pg che supera la prova l'handout raffigurante una bizzarra nave volante.

NOTA: la nave dei pg avrà SICURAMENTE subito un discreto ammontare di danni strutturali e Nadir è consapevole della difficoltà di navigare in queste condizioni e dell'urgenza di riparare lo scafo (operazione possibile solo su Ascalorn).

Tappa 4: un porto sicuro

Nadir punta con decisione la Solaris verso una rotta a voi sconosciuta, sicuro di se stesso. Tutto quello che vedete è un enorme ammasso di nubi cumuliformi bianche e la nave vi sta andando contro, fin quando la prua dello scafo affonda in quella coltre fumosa. Dapprima non siete in grado di notare nulla, ma poi una superficie rocciosa inizia ad affiorare attraverso la cortina di nubi. È un territorio aspro, pieno di rocce frastagliate e completamente desolato: un autentico deserto di

roccia. La Solaris si allinea a circa dieci metri dal suolo e il timone vira mosso dalla sapiente mano ferma di Nadir attraverso stretti cunicoli di roccia, larghi appena per permettere di fare manovra. Basterebbe un niente per fracassare la carena contro quelle rocce affilate, eppure la nave scivola come un fantasma in quel mare di pietra. Fino a quando un enorme portello di metallo, perfettamente celato tra le pareti di un canyon, non si spalanca permettendovi di accedere ad una immensa grotta. Giurereste di trovarvi su un'isola, anche se nessuno di voi saprebbe dire quale, o meglio su di un'isola cava. Il portellone si richiude con un clangore metallico non appena la Solaris è transitata e lo spettacolo che appare ai vostri occhi non lascia dubbi: siete finiti in un covo di pirati!

La struttura della tortuga è assai eterogenea, e non segue un ordine architettonico ben definito, essendo composta per quasi tutta la sua interezza con pezzi di materiale raffazzonati, tutto ciò che deriva dalle passate razzie dei pirati ai danni dei vascelli mercantili assai sfortunati da incrociare le loro rotte. Il ricambio dell'aria è assicurato da degli aeratori molto rudimentali, sufficienti a garantire l'ossigeno ma non abbastanza potenti da cancellare l'odore di stantio e di sporcizia ammassata un po' ovunque.

DM: Se i pg arrivano qui da Karsyl, Ascalorn sarà al di fuori del blocco, ma Nadir nella tappa successiva potrà chiedere di portare l'isola (e tutti loro) al di là.

Al loro arrivo su Ascalorn i pg verranno accolti da alcuni sgherri di Yathro, che lo accompagneranno da lui.

Tappa 5: A colloquio con il governatore

Yathro Eddarik è decisamente un uomo poco raccomandabile. Il suo aspetto tracagnotto incute un riverito timore su coloro che sono al suo cospetto: la sua pelle scura è cosparsa di cicatrici di ogni genere, cicatrici che ama mettere in mostra per evidenziare la sua abilità nel combattimento e per ricordare a tutti che nella sua vita non ha ancora perso mai uno scontro. Alla vista di Nadir, insolitamente accompagnato da altre persone, soprattutto da una enigmatica druida alata, inarca un sopracciglio con aria scettica "Bentornato, capitano!" Squadrando con aria critica l'eterogenea compagnia, il pirata commenta con voce sardonica "Non sapevo avessi messo su un circo!" Le guardie preposte alla sua protezione sogghignano dandosi di gomito e ammiccando verso di voi.

Lo sguardo del governatore si fa torvo nell'appuntarlo su Lanthis "Cosa significa questo?" sbotta indicando l'uomo in uniforme imperiale, seppure dimessa. Il silenzio che segue è un silenzio carico di tensione...

DM: Yathro si mostra palesemente maldisposto nei confronti degli altri pg, ma è evidente che nutre un grande rispetto per il capitano Nadir. Da questo emerge il timore di Yathro per la segretezza del rifugio, un segreto che il governatore ha cercato di difendere per diversi anni. Nadir dovrebbe cercare di produrre una motivazione plausibile per l'aver portato qui degli estranei; in qualsiasi momento Yathro impedirà agli altri pg di prendere la parola, salvo nel caso in cui Nadir non riesca a convincerlo altrimenti. Le motivazioni principali possono essere due: oltrepassare il blocco imperiale se sono giunti qui direttamente dalla tappa 2; oppure riparare la nave se sono passati per la tappa 3 (in questo caso Ascalorn sarà già al di là del blocco). Comunque sia, Yathro specificherà che questi "passeggeri" sono sotto la sua diretta responsabilità, e gli consiglierà di tenerli d'occhio e di non mandarli in giro da soli, oltre che assicurarsi che non vadano a spifferare in giro il "segreto" di Ascalorn.

Se possibile, Yathro cercherà di prendere in disparte Nadir (magari facendo accomodare gli altri pg nella stanza accanto accompagnati da uno dei due scagnozzi) mostrandosi molto più mansueto e disponibile, assumerà un'aria pensosa e si rivolgerà al capitano:

Il truce governatore tira una generosa boccata da una elaborata pipa, mentre ti guarda (Nadir) pensoso. Si accarezza il mento barbuto, mormorandoti “Poni attenzione a come ti muoverai d’ora innanzi, vecchio pirata. L’impero sta cercando qualcosa, qualcosa che risale alla passata era.” Ti passa un rotolo di carta legato con un nastro nero, scambiandoti uno sguardo d’intesa. Un cenno del governatore vi fa chiaramente capire che il tempo a vostra disposizione è scaduto..

DM: Il rotolo (se nadir lo chiede gli si dirà che è un oggetto di forma cuneiforme che assomiglia alla sua Solaris, ma non può esserne sicuro; in realtà è uno schema di costruzione di una navetta durandall (Solaris) intatta e funzionante; se invece lo esamina A023 lo riconosce immediatamente come il progetto di una navetta interstellare di classe Durandall, un modello sperimentale avanzatissimo di nave interstellare) è la riproduzione del disegno che i pg avranno trovato se saranno passati per la tappa 3. Mentre la nave è in cantiere per le eventuali riparazioni, o i pg semplicemente tirano un attimo il fiato, Nadir potrebbe (e dovrebbe) rivolgersi a Bregan, il ricettatore che appare nel suo background.

Tappa 6: Il ricettatore

Un vecchio pirata, ovviamente a riposo a giudicare dalle numerose mutilazioni e menomazioni sparse sulla sua povera carcassa, è intento a masticare qualcosa di irriconoscibile con i suoi pochi denti rimasti. Un’orbita vuota è stata rimpiazzata da una biglia di vetro colorata, mentre la mano sinistra è stata rimpiazzata da un uncino ammaccato. Vedendovi arrivare, il suo volto raggrinzito si illumina “Nadir!” grida esultante, sbiancando e sputacchiando pezzi di ciò che stava mangiucchiando. Poi la sua espressione giuliva muta di colpo in un atteggiamento che è un misto di sospetto e risentimento “Non sarai venuto a piangere da me come al solito, spero!” Notate che la bancarella del vecchio altro non è che un’accozzaglia di ciarpame di tutte le misure, forme e provenienze, ma avete l’impressione che questo caos abbia per questo rigattiere un ordine ben preciso.

Dm: Bregan si mostra diffidente verso il resto del gruppo, ma nei confronti di Nadir non fa altro che brontolare e lamentarsi, il tutto condito da colorite espressioni. Bregan chiederà anche se il giovane è ancora sulle tracce di suo padre, mettendolo in guardia dei pericoli a cui potrebbe andare eventualmente incontro.

Se Nadir “recita” la parte dell’amico bisognoso (ma dovrà essere abbastanza convincente) come da background, il vecchio si ammorbiderà. Se Nadir chiede al ricettatore se ha qualche articolo “interessante”, il vecchio si gratterà un attimo la testa e poi inizierà a scavare in mezzo alle cianfrusaglie, tirandone fuori un oggetto particolare. Leggere:

Bregan tira fuori dalla montagna di cianfrusaglie degli strani oggetti. Il primo oggetto è un cubo composto da tanti piccoli quadrati colorati su tutte le facce, le quali sembrano essere in grado di girare su se stesse. Quest’altro oggetto è un articolo rarissimo che non troverai da nessun’altra parte. Si tratta di certo di un’arma micidiale: se riesci a trovare la giusta combinazione di colori, sprigionerai una potenza di fuoco devastante!” E poi è la volta di una scatola nera con un simbolo riportante i caratteri PS2, alla quale sembrano essere collegati dei fili simili a quello del primo oggetto, attaccati a due specie di mezzelune con diversi pulsanti incisi con forme geometriche e due levette ciascuna. “Guarda questo che spettacolo! Che colori e che forme! Di sicuro andrà molto di moda non appena riuscirò a capirne l’utilità!”. Infine, tira fuori uno strano oggetto: piatto, dello spessore non superiore a quello di un quaderno, non più grande del palmo di una mano, con un piccolo quadrante sotto cui sono disposti minuscoli pulsanti recanti strani simboli. “E che mi dici di questo, eh? Lo sai cos’è? Questo è un... è una...” Bregan si gratta la testa imbarazzato, girando e rigirando l’attrezzo tra le mani, sentenziando infine “...non ne ho la più pallida idea!”

DM: Indipendentemente da quali oggetti acquisteranno i pg, questi costano tutti 100 crediti l'uno.

Jonathan riesce a identificare l'oggetto come un semplice palmare. Questi aggeggi sono in grado di riprodurre immagini olografiche assai vivide; nell'era precedente erano assai utilizzati come banca dati per memorizzare mappe, messaggi e altre cose del genere.

Con le sue conoscenze (**Ingegneria CD 18**) è in grado di ripararlo e, una volta funzionante, di estrarre l'immagine memorizzata.

Ci sono due possibilità:

- a) A023 ripara il display: non occorre connetterlo ad un terminale esterno (ammesso che i pg abbiano recuperato l'alimentatore quando trovano Jonathan).
- b) A023 fallisce la prova: occorre connetterlo al terminale video della Solaris.

Una volta attivato il palmare appaiono le rovine di un'antica costruzione.

Anche qui si aprono due ipotesi:

- a) a domanda specifica dei pg: E' IL PALAZZO DELLA MEMORIA MENZIONATO NELLA CRONOLOGIA? Risposta: SI!
- b) HO CONOSCENZE DI QUESTO LUOGO? Tiro su Intelligenza (d20+Mod. Int; CD 15)

Nota solo per il DM: Si tratta del mausoleo del Primo Imperatore, costruito nell'arco di quindici cicli e passato alla storia per essere scomparso poco dopo il suo completamento in un lampo di luce. Del mausoleo ora rimangono solo le fondamenta.

Quando i Pg accendono il palmare leggere la seguente descrizione:

Dallo strano oggetto si genera improvvisamente un fascio di luce azzurrina che inizia a tracciare nell'aria la figura tridimensionale di un enorme palazzo. La struttura fluttua a mezz'aria e ha un aspetto estremamente realistico, anche se diafano. Lo stile architettonico dell'edificio ricorda quello in voga nell'impero diversi secoli fa, ma le sue dimensioni ne fanno un'opera eccezionale che dovrebbe aver richiesto uno sforzo immane per la sua costruzione. Analizzando la pianta si deduce che l'esterno in pietra racchiudeva una parte interna in metallo. Notate anche la presenza di macchinari ed impianti molto complessi, di hangar e generatori, il tutto ben al di là delle attuali capacità tecnologiche. Nella parte inferiore della struttura spicca un complesso di motori il cui funzionamento in parte vi sfugge, viste le dimensioni dovrebbe fornire una spinta immensa, in grado di tenere in volo tutta la struttura.

DM: I pg a questo punto possono scegliere:

- a) andare direttamente a Nogareth per affrontare l'imperatore
- b) fare visita alle rovine del Mausoleo.

Tappa 7: il mausoleo

Dell'imponente edificio costruito un tempo immemore addietro restano solo qualche frammento murario e le fondamenta. L'impressione che ne ricavate è come di un grosso corpo centrale che si sia staccato dal resto della costruzione e che sia stato catapultato verso l'alto, sparpagliando nell'area attorno pezzi di colonnato, mattoni e intonaco. Il suolo circostante risulta annerito, come se fosse stato esposto a una fonte di calore altissima e la cosa più sospetta è che i bordi dell'area incenerita sono abbastanza regolari, segno che ciò che ha prodotto una simile bruciatura non è stato certo un fuoco prodotto da un incendio o da un'esplosione.

NOTA PER IL DM: la bruciatura deriva dal getto dei propulsori del palazzo quando si staccò dal terreno per decollare verso destinazione ignota.

Con una prova di Osservare (CD 10) ci si rende conto che le bruciature risalgono a molto tempo fa. Se i pg frugano tra le rovine alla ricerca di un passaggio (Cercare CD 20, i pg possono dichiarare di prendere 20) trovano un'apertura seminascosta da un mucchio di macerie. Scavando insieme e rimuovendo le macerie, possono accedere al livello sotterraneo del mausoleo. Una volta che i pg sono scesi, leggere:

Le scale che scendono verso il basso sono cosparse di detriti, e rischiate di inciampare ad ogni passo. Avanzando con cautela giungete comunque senza incidenti alla fine della scalinata, su un breve corridoio proprio dinanzi ad una grossa porta semi ricoperta di vegetazione rampicante che vi ostruisce il passo. Sradicando il fogliame notate subito che è fatta di un metallo scuro.

Se i pg dichiarano di osservare attentamente la porta, noteranno che non ci sono maniglie o serrature, ma solo una specie di vetro quadrato delle dimensioni di un pugno all'altezza del viso di un uomo grossomodo. Se lo chiedono, noteranno che il riquadro è precisamente al livello degli occhi. All'interno si vede un aggeggio circolare nero. Sotto ci sono un paio di riquadri più piccoli e grigi, delle dimensioni di un dado. Ancora più sotto si intravedono le scanalature di quello che potrebbe essere un pannello. Se l'OGM chiede se lo riconosce, identificherà nel riquadro un lettore ottico, uno scanner.

Si tratta infatti di uno scanner retinico, fatto apposta per far entrare nella stanza solo gli autorizzati. La porta può essere aperta in due modi:

- 1) il clone avvicina la pupilla al riquadro dello scanner: uno dei quadratini sotto diventerà verde, il pannello si aprirà scorrendo lateralmente rivelando quella che il clone riconoscerà essere una tastiera alfanumerica; digitando "A023", la porta si aprirà scorrendo di lato.
- 2) Con la violenza: Yumi può evocare uno dei suoi Spiriti che possono facilmente abbatterla o scioglierla, con il rischio però di danneggiare qualcosa all'interno della stanza se sono troppo distruttivi (rischio minimo, solo se sono esageratamente brutali e si mettono a lanciare contemporaneamente tutti i loro incantesimi offensivi contro la porta). Porta di metallo: Durezza 18, punti ferita 20

Tappa 8: l'ologramma

È buio qui dentro, ma dopo qualche istante dei tubolari fluorescenti (simili a quelli che avevate visto nella miniera di carbone su Ylania) iniziano ad irradiare una luce azzurrina che rischiarava di colpo l'ambiente. Vi rendete conto di trovarvi in un androne rettangolare, abbastanza largo e lungo e con un'altezza dal pavimento al soffitto intorno ai quattro metri. Una capsula simile a quella che conteneva il corpo di A023 si trova al centro della stanza, il portellone aperto e naturalmente vuoto. In un angolo, c'è una scrivania con una sedia in pelle nera che si regge su un'unica gamba centrale, la quale è apposta su una struttura circolare che consente a colui che vi si siede di ruotarla a suo piacimento. Sopra la scrivania c'è una sorta di quadrante dello spessore di un dito, e davanti al quadrante un pannello semi-inclinato a livello del piano di scrittura con diversi riquadri, ognuno recante un particolare carattere.

Dm: a domanda specifica del clone, rispondere che si tratta di un computer a unità mnemonica. Il video è al plasma, mentre la tastiera è digitale. Non appena A023 si siede, il pannello si illumina e sul video iniziano a scorrere numeri e cifre. La cosa importante è l'ologramma che appare.

Nel momento in cui A023 si siederà dinanzi al pannello, un'immagine inizia a prender forma, alla sua sinistra. È un ologramma, ma di una tecnica molto raffinata, sicché ai pg non esperti di tecnologia possa dapprincipio sembrare reale.

È un uomo in camice, con gli occhiali sulla punta del naso e i capelli bianchi e un po' disordinati. Al petto porta un cartellino, di quelli che usano i medici degli ospedali, che lo identifica come

Samuel Green. A023 lo riconoscerà essere l'uomo in camice dei suoi ricordi, ovvero colui che ha creato il progetto della serie di cloni da mandare nel futuro. L'uomo ha le mani dietro la schiena, e si rivolge all'ogm in tono colloquiale.

“Ben ritrovato A111.”

L'ologramma a questo punto trarrà un profondo respiro –fisiologico per lasciare una prima reazione ai pg- poi ricomincerà a parlare. Specificare che A023 traduce in tempo reale il discorso di Samuel, che in realtà sta parlando inglese.

“Se hai attivato questo programma è perché il nostro progetto ha avuto effetto, e le nostre speranze hanno ancora ragione di essere. Il Timer ha funzionato, e sei tornato alla vita. Il mio nome, nel caso la tua memoria sia stata danneggiata- eventualità possibile al 9%, è Samuel Green, e sono il creatore del progetto Genesis..

Nel momento in cui è registrata questa conversazione, sei stato posto in crio-conservazione da 121 giorni, 13 ore e 27 minuti, pertanto possiamo finalmente darti un quadro completo della situazione. I nostri calcoli si sono rivelati esatti. La Terra sta per esplodere.”

In questo momento parte un secondo ologramma, il quale riempie completamente la parete alla destra dei pg, che raffigurerà quanto Samuel Green sta descrivendo accompagnando le sue parole (la lingua dell'ologramma è inglese, ma il computer traduce automaticamente nel linguaggio corrente grazie alle modifiche apportate da A111 al sistema.

L'assistente del Dm dovrà passare ai pg le raffigurazioni in ordine di apparizione sull'ologramma.

*“Abbiamo rilevato onde elettromagnetiche anomale negli ultimi anni, e gli eventi degli ultimi giorni, i continui terremoti e il costante surriscaldarsi della superficie terrestre ci portano a confermare le nostre teorie. Il nostro pianeta ha un nucleo instabile, ed il suo ciclo vitale è giunto al termine. Abbiamo calcolato che esiste una probabilità del 66% che la Terra tuttavia non venga disintegrata. Supponiamo ed auspichiamo, piuttosto, una frammentazione della superficie (**Figura 1**): questo ci induce a pensare, con ragionevole ottimismo, che un domani la vita possa ricominciare. Non sappiamo dove l'evoluzione condurrà le nuove esistenze che si formeranno, ma indipendentemente da ciò, tu dovrai aiutarli, così come ti abbiamo già istruito.*

Abbiamo affidato a te un compito diverso dagli altri tuoi fratelli: questo perché tu sei l'ultimo prodotto dei nostri laboratori in ordine di tempo, ed in quanto tale, abbiamo avuto modo di raffinare le nostre tecniche, e speciali telomerasi ricombinanti ti consentiranno una vita più lunga.

Figura 2: *Nel laboratorio in cui ti risveglierai troverai diversi progetti e strumenti prodotti con tutta la tecnologia che abbiamo sviluppato in questi millenni, e diversi generatori di energia. Ti serviranno per costruire una macchina che ti permetterà di raggiungere e interagire con ciò che rimane del nucleo della terra. Abbiamo elaborato un'ipotesi, che per quanto assurda ha un'attendibilità del 75%. Supponiamo che il nucleo stesso possa essere una qualche forma di vita. Essendo tu in grado di interagire con i tessuti e con la materia in genere, crediamo che tu possa allo stesso modo interagire con esso. Una volta giunto lì, sarai tu a decidere cosa fare. In te riponiamo le nostre speranze... Non sappiamo a cosa andrai incontro una volta là, a te spetta prendere la decisione più saggia. Buona Fortuna! **Figura 3:** per quanto ci riguarda, stiamo partendo. Diverse navi sono già salpate alla ricerca di un nuovo pianeta abitabile. Dapprima exploreremo i pianeti che orbitano attorno al nostro stesso, lontanissimo Sole. Se non dovessimo trovare una nuova casa procederemo nel viaggio. Le nostre scorte sono limitate, ma c'è un 30% di probabilità di salvarci.*

Forse un giorno riusciremo a tornare, A111: quello che troveremo, quello che potranno vivere i nostri discendenti, sarà per gran parte nelle tue mani, e in quelle dei tuoi fratelli.

A presto.”

Tappa 9: Nogareth!

La vostra nave approda finalmente sui moli marmorei di Nogareth, la Gemma di Akarthia, capitale dell'Impero, che sorge sulla sommità di un picco a diverse centinaia di metri d'altezza. Torri di guardia dall'aspetto gotico sveltano al cielo in tutta la loro maestosità, e la loro posizione assai elevata consente di scrutare a distanza per svariati Km. Graziosi ballatoi e ponti collegano i diversi quadranti in cui è suddivisa la città. Giardini ben curati e fontane rigogliose sono dislocate a distanza simmetrica, e ogni edificio si integra armoniosamente con l'ambiente circostante, tutti diversi da loro eppure perfettamente fusi nell'insieme. Una volta attraccata la nave notate numerose guardie addette al controllo degli arrivi e delle partenze, e vi rendete conto che non appena metterete piede a terra verrete fatti oggetto di attenzione da parte delle autorità militari pronte ad identificarvi; infatti, un drappello di soldati armati si sta dirigendo proprio verso di voi...

DM: Il porto di nogareth è ENORME, centinaia e centinaia di imbarcazioni che attraccano e salpano in continuazione. Descrivere il luogo come caotico e vivo, dove non è troppo difficile passare inosservati se non si fanno grossi errori.

lasciare tre minuti di orologio ai pg per stilare un piano eversivo. Allo scadere del termine, a meno che non impieghino di meno, le guardie si avvicineranno comunque e chiederanno le loro credenziali e generalità, ponendo domande tipo “Chi siete?” “Quali affari vi portano a Nogareth?” “Quanto vi tratterrete?” e chiedono la tassa portuale (50 crediti a testa).

Se i pg hanno forzato il blocco (ossia sono transitati per la tappa 3), lo stato di allerta sarà più elevato. Eventuali tentativi di camuffarsi o di passare inosservati aumentano in proporzione. In condizioni normali si avrà una prova di aggirare contrapposta ad un percepire intenzioni da parte delle guardie a CD 20; altrimenti la CD aumenta a 25. A seconda dell'espedito che i pg utilizzano per aggirare le guardie al DM è concessa la facoltà di conferire loro un bonus alla prova compreso tra -5 a +5 (dalla scusa più penosa alla trovata geniale!):

-5: fanno trapelare le loro vere identità, le loro vere intenzioni e non si camuffano

0: si camuffano ma non forniscono una scusa plausibile, non sono convincenti

+5: si camuffano e danno una scusa plausibile

La prova di aggirare viene effettuata dal Pg che sta parlando con le guardie.

Variazione a discrezione del master per i valori intermedi rispetto ai tre descritti.

Se falliscono il tiro, le guardie li lasceranno cmq passare, ma si insospettiranno e avvertiranno Zemosh che sarà più prevenuto nei loro confronti (leggasi: scontro più difficile).

Ad ogni modo, il capitano Zemosh Eristelle (ex comandante di Lanthis) grazie al suo potere innato percepisce la presenza di Lanthis, anche se non è totalmente convinto che sia lui (a meno che Lanthis non si faccia scoprire palesemente). Lo precede e predispone il combattimento, che sarà più o meno difficoltoso a seconda di come hanno affrontato il problema dello sbarco (aggirare le guardie, non dare nell'occhio per le vie della città e così via).

Superato l'eventuale problema della fuga o superato l'esame di controllo, i pg dovranno recarsi al palazzo reale, seguendo la strada maestra che parte dalla piazza principale, sempre affollata e dove è facile confondersi (convincere i pg a passare obbligatoriamente per questa strada).

Nasedo dovrebbe ricordarsi (come da background di gioventù) che esiste un passaggio in disuso come uscita secondaria nei casi di emergenza. Se il giocatore che interpreta il pg non ricorda questo espediente, una prova di Raccogliere Informazioni (CD 15) permette ai PG di incrociare un membro della servitù del castello in giro per le vie della città (ma solo se espressamente richiesto dal giocatore) e scoprire l'informazione (Il servo in cuor suo crede nell'innocenza di Allen, se quest'ultimo riuscirà a convincerlo con un buon discorso, potrà ottenere le info relative al passaggio segreto). Se arrivano a bussare al portone principale: GAME OVER!

Tappa 10: Ingresso al Palazzo Reale

Il passaggio segreto è ben celato tra un reticolo di rampicanti, ma non appena giungi sul posto (rivolto ad Allen ovvero Nasedo) non hai difficoltà a ricordarne l'esatta ubicazione. Tutto sembra essere rimasto com'era, diverso tempo addietro. Mentre le tue dita tastano la base della parete alla ricerca del punto di pressione che farà scorrere il blocco di pietra, i ricordi tornano con una punta di amarezza ai giorni della tua gioventù.

Con uno stridio roccioso una sezione di muro scivola di lato, lasciando apparire un cunicolo largo circa un metro e mezzo che conducono verso le segrete del palazzo reale. Delle lanterne emanano fiamme che producono un bagliore innaturale che non sembrano emanare calore.

In fila indiana vi apprestate ad entrare nel corridoio, assicurandovi di richiudere il passaggio segreto alle vostre spalle, onde evitare che una ronda di pattuglia possa scorgere i segni del vostro ingresso furtivo nel maniero. Proseguite fin quando il passaggio non si allarga fino a formare una stanza a pianta quadrata, mentre dalla parte opposta delle scale salgono verso l'alto.

DM: Se i pg sono giunti fin qui in perfetto incognito, incontreranno Zemosh Eristelle, il Capitano delle Guardie (che Lanthis conosce bene, avendo servito sotto di lui quando era nell'esercito imperiale) con quattro soldati ex compagni di Lanthis, degenerati mentalmente dalle manipolazioni di Kassim.

Se invece, si sono fatti scoprire, ci sarà in aggiunta una creatura psionica non morta, la Voce dalle Tenebre.

La stanza misura all'incirca dodici metri di lato, e non ci sono elementi di arredo. È completamente spoglia, per cui la risata riecheggia metallica nell'ambiente. Un possente guerriero torreggia dinanzi ad un gruppo di soldati dallo sguardo vacuo, spento, assente. Zemosh Eristelle, capitano delle guardie è proprio così come te lo ricordavi (Lanthis), con la pelle bronzea lucida e il cranio pelato, salvo che per una singola coda di cavallo che spunta dalla parte alta della nuca.

“E così sei ancora in vita... a dirti la verità non ci credevo. Ma questo potrebbe avere risvolti insperati: quante sofferenze hai dovuto passare per la tua stupida ribellione? Quanti altri tuoi amici dovrai abbattere? Quanto altro sangue dovrai versare senza alcuna utilità? Io ti offro di tornare con me, dalla mia parte.. Di nuovo insieme, tu e io.. il comandante ed il suo migliore allievo. Avevo così grandi progetti per noi.. di nuovo uniti saremmo invincibili.”

DM: qui Lanthis dovrà scegliere da che parte stare. A complicare i suoi sentimenti ci sono i volti dei suoi ex compagni, che lui ricordava morti sul campo di battaglia. Zemosh gli prometterà una reintegrazione totale, offrendogli ancora potere. Apparirà sinceramente interessato al suo recupero, almeno finché continueranno a parlare.

Non appena però qualcuno tenta di trarre vantaggio da questo intermezzo dialogato, parte una terrificante controffensiva. (far tirare l'iniziativa ai pg)

Per le caratteristiche dei mostri vedere l'allegato a parte.

Turno di combattimento (iniziativa Zemosh 23, Guerrieri 19, Voce dalle Tenebre 18)

Nota per il DM: Zemosh ha percepito la presenza di Lanthis grazie al suo psicocristallo che gli infonde la capacità gratuita di lanciare a volontà individui psionici e ha lanciato alcuni poteri (vedi scheda).

Se è presente la Voce dalle Tenebre, con una prova di Osservare CD 14 i pg possono notare nell'ammasso ectoplasmatico dei volti contorcersi in agonia: Lanthis li riconoscerà come suoi compagni d'arme nei tempi della milizia).

Per quanto riguarda i soldati, il talento Duro a morire consente loro di combattere fino a -9 pf.

Primo round

- Zemosh lancia espansione come azione gratuita (spende 13 pp, diventa di taglia Enorme, con portata 4.5m!!! +4 FOR, -4 DEST, -2 CA, -2 txc, l'arma infligge ora 2d6+10) e fa movimento per portare e segno il primo attacco: prende CA smodata e infligge 34 danni (il primo round può sfruttare il talento arma psionica superiore +4d6).
- Se i guerrieri fanno movimento contare solo il primo attacco (nessuno se fanno movimento doppio).
- Guerriero 1 colpisce CA 23 (19 danni) e 18 (15 danni)
- Guerriero 2 colpisce CA 31 (16 danni) e 23 (19 danni)
- Guerriero 3 colpisce CA 29 (16 danni) e 13 (16 danni)
- Guerriero 4 colpisce CA 24 (19 danni) e 21 (13 danni)
- La Voce dalle tenebre usa il potere psionico di suggestione (tre bersagli, Volontà CD 14, costringendoli a credere che sia meglio arrendersi).

Secondo round

- Zemosh è in mischia colpendo CA 25 (17 danni), CA 25 (19 danni) e CA 14 (16 danni)
- Guerriero 1 colpisce CA 26 (21 danni) e 21 (6 danni)
- Guerriero 2 colpisce CA 20 (19 danni) e 18 (19 danni)
- Guerriero 3 colpisce CA 21 (12 danni) e 24 (18 danni)
- Guerriero 4 colpisce CA 22 (13 danni) e manca.
- La voce usa i tocchi incorporei (tiro x colpire a contatto) su coloro che non si sono lasciati suggestionare (in questo round, se fa movimento fa un singolo tocco a CA 17 x 9 danni, oppure altri tre tocchi se è già in mischia a CA 10 (5 danni), 21 (6 danni) e 16 (12 danni)).

Terzo round

- Zemosh colpisce con attacco poderoso +5 CA 20 (20 danni), CA 17 (22 danni) e CA 15 (17 danni).
- Guerriero 1 colpisce CA 30 (20 danni) e CA 17 (14 danni)
- Guerriero 2 colpo critico CA 25 (34 se critico, 16 normale), CA 12 (16 danni).
- Guerriero 3 manca, CA 19 (17 danni)
- Guerriero 4 colpisce CA 15 (15 danni) e minaccia critico CA 20 (30 critico, 13 normale)
- Voce dalle Tenebre continua con tocchi a contatto CA 24 (7 danni), 13 (9 danni), 20 (11 danni) e 11 (6 danni).

Quarto round

- Zemosh continua ad arare CA 22 (12 danni), CA 23 (16 danni) e CA 30 (12 danni). Se abbastanza ferito lancia sulla difensiva trasferimento empatico ostile (trasferisce all'eventuale eone di turno 90 danni, Volontà Cd 16 dimezza, e Zemosh si cura di questo ammontare).
- Guerriero 1 colpisce CA 30 (22 danni) e CA 11 (17 danni)
- Guerriero 2 colpisce CA 30 (18 danni) e manca
- Guerriero 3 colpisce CA 15 (12 danni) e CA 15 (18 danni)
- Guerriero 4 colpisce CA 18 (17 danni) e CA 21 (20 danni)
- Voce dalle tenebre usa due raggi ectoplasmatici con un tiro per colpire a contatto a distanza su due bersagli diversi a CA 24 (15 danni) e CA 18 (13 danni). Se le vittime falliscono il tiro salvezza sulla tempra vengono anche rallentati per quattro round (possono compiere solo un azione standard o azione di movimento).

Quinto round

- Zemosh, se gravemente ferito, usa sulla difensiva (+12 alle prove di Concentrazione) porta dimensionale per portarsi al sicuro. Altrimenti ara i pg a CA 33 (15 danni), CA 26 (12 danni) e CA 17 (13 danni).
- Guerriero 1 colpisce CA 27 (13 danni) e manca
- Guerriero 2 colpisce CA 19 (16 danni) e CA 23 (13 danni)
- Guerriero 3 minaccia critico con CA 30 (38 danni se critico, 21 normale)
- Guerriero 4 manca e CA 27 (15 danni)
- Voce dalle tenebre usa frantumazione psichica (Volontà CD 16 dimezza, 2d4 danni Intelligenza) sul bersaglio più vicino.

Proseguire a seconda dei casi, con i guerrieri che lotteranno fino alla morte per difendere il loro comandante e la creatura non morta che continua a toccare i pg per ucciderli e rubarne l'essenza vitale.

Le scale salgono verso l'alto, fino ad arrivare ad un pianerottolo dove si trova una porta di metallo. La porta è leggermente socchiusa, permettendovi di notare come un secondo corridoio si snodi dalla parte opposta. Con una leggera spinta spalancate la porta, che scivola producendo appena un fruscio. Il corridoio prosegue in linea retta verso destra e in fondo, a circa una dozzina di metri, scorgete una seconda porta, identica alla precedente. A metà del percorso, sulla vostra sinistra, diparte un secondo passaggio che conduce ad una curiosa lastra di metallo lucido che scintilla alla debole luce dei lucernari presenti sul soffitto di questo corridoio.

DM: il corridoio secondario conduce al laboratorio segreto (di cui Nasedo non conosce l'esistenza, se lo chiede, quando lui era a palazzo quella porta era sempre chiusa, a sua detta potrebbe esserci una rimessa o un magazzino). Il pannello di metallo è in realtà una porta scorrevole e per attivarla occorre premere un pulsante celato nel muro sulla destra. Con una prova di Cercare dichiarata sul punto esatto (CD 23, difficile) è possibile scoprire il bottone che attiva l'apertura. In alternativa, è possibile tentare una prova di Scassinare (per chi ne è in grado) a CD 30 (serratura ottima), oppure una prova di Cercare (Cd 18) sul pavimento dinanzi alla porta, dove si trova una piastrella rimovibile che nasconde il meccanismo di apertura, che può essere manomesso con una prova di Disattivare Congegni (CD 30) per metterlo in corto e aprire la porta.

Se i pg tirano dritto, saltare la tappa 11.

Tappa 11: il Laboratorio

NB: La stanza è inizialmente immersa nell'oscurità: nel momento in cui entra Lanthis, con un gesto meccanico e quindi inconscio, premerà sulla destra dietro la porta un interruttore: delle luci (neon) si accenderanno, illuminando la stanza. Questo dovrebbe ricordargli di esser già stato qui.

La porta del laboratorio conserva una tenue emanazione psichica (nel caso in cui venga lanciato individuazione dei psionici).

Diversi cilindri di vetro sono allineati lungo la parete opposta all'ingresso di questa stanza, in cui galleggiano, immersi in uno strano liquido trasparente, parti anatomiche di natura umana. Alcuni di essi contengono un corpo umano privo della parte inferiore. Polmoni e interiora sono collegati ad un reticolo di tubicini regolati da un complesso meccanismo che ne mantengono le funzioni vitali, mentre le calotte craniche sono protette da una sorta di elmo da cui dipartono cavi connessi alla sommità della campana di vetro, dove è posto un curioso macchinario pieno di leve e manopole. Alla base dei cilindri, un apparato si illumina di luci ad intermittenza, che si accendono e spengono al ritmico battito cardiaco delle cavie ivi contenute, amplificato in modo tale che riuscite chiaramente ad udirlo, come se reggeste un cuore palpitante appena estratto da un torace in mano. Ampolle e provette sono conservate in un contenitore sopra un tavolo di marmo dotato di

polsiere e cavigliere in acciaio, mentre su un ripiano sono allineati delicati strumenti chirurgici e altri apparati che sfuggono alla vostra comprensione. In un angolo del laboratorio notate una capsula del tutto simile a quella in cui avete scovato Jonathan, aperta e ovviamente vuota. Uno scaffale pieno di libri e fogli con annotazioni varie e registri completa l'arredamento di questa inquietante stanza.

DM: procedendo con ordine i pg possono esaminare i vari elementi presenti nel laboratorio.

La capsula criogenica (Osservare Cd 13, basta prendere il 10) riporta una sigla impressa sullo sportello (A066). Questa era la capsula di Kassim (come si potrà evincere se i pg trovano il suo diario sullo scaffale).

I corpi contenuti nei cilindri sono i compagni d'arme di Lanthis (che riconosce automaticamente se dichiara di osservarli), il quale dovrebbe cadere (a interpretazione corretta) in preda all'isterismo.

I libri contenuti sullo scaffale sono libri scientifici e metafisici.

Sullo scaffale (Cercare CD 22. possibile prendere 20), nascosto sotto una pila di libri, è presente un portatile (che agli altri pg sarà descritto come una sorta di scatola spessa due dita di color nero, ma che da A023 sarà riconosciuta automaticamente).

Il portatile è spento e chiuso. Vicino ad esso saranno presenti dei cavi connettori, con cui è possibile collegare il palmare nel caso in cui questo non sia stato ancora riparato. Accendendo il portatile, dopo qualche istante di caricamento, sarà possibile trovare un file .txt dal titolo Annotazioni.

Sono presenti tutti i programmi standard di un computer (pacchetto office, e così via, roba di scarsa importanza) e altre cartelle protette da password.

Il file Annotazioni può essere aperto, ma anch'esso è protetto. Kassim, difatti, disattiva un "antivirus" ogniqualvolta lo aggiorna, sicché qualora sia letto da persone indesiderate farà bloccare –dopo qualche minuto– tutto il sistema.

Se i pg smontano il portatile troveranno un minuscolo cristallo di oxasso che lo alimenta.

Consegnare ai pg l'allegato n°1. Se i pg apriranno per la prima volta il file con Solaris, questa farà una copia (lasciare ai pg il foglio), ma per paura del virus non vorrà aver più niente a che fare col portatile.

Tappa 12: l'Imperatore

Condotti dall'esperta guida di Nasedo, giungete infine nell'appartamento reale. E finalmente lo vedete: l'Imperatore. Garel Antalian sembra ormai l'ombra di se stesso. Fissa il fuoco davanti ad una grande poltrona di velluto. Il suo sguardo è vuoto, quasi assente. Il suo colorito è pallido e il suo viso, solcato di rughe, sembra più vecchio di quanto sia in realtà. Appena nota la vostra presenza alza lo sguardo e vi fissa con espressione attonita, poi i suoi occhi, si dilatano ed ha un visibile sussulto quando si posano su di te (ossia Allen), le gambe quasi gli cedono e con voce rotta esclama "Allen... sei tu?" sembra cercare di mettere a fuoco la scena "... No... non puoi essere tu..." Non riuscendo più a reggere il peso della violenta emozione, si lascia cadere sulla sontuosa poltrona, mentre si passa le mani tremanti sui lunghi capelli ben pettinati e legati a coda di cavallo. I suoi occhi si inumidiscono, e la sua voce sussurra "Fratello mio..."

DM: ora è tutta una questione di interpretazione tra i pg e Garel. I pg dovranno ricorrere a tutta la loro eloquenza per convincere l'Imperatore a desistere da questo folle disegno distruttivo.

Garel si comporterà in maniera strana e confusa; sembra essere al corrente di ciò che sta succedendo, ma la ritiene una cosa necessaria, sebbene non sappia dare una motivazione esaustiva.

Se riescono a essere abbastanza convincenti, i pg potranno iniziare a rendersi conto che Garel in fondo non approva questa risoluzione e che ci sia qualcun altro dietro a tutto questo: Garel è solo un burattino nelle mani di Kassim! Quando sembra che i pg siano riusciti a convincere Garel, ecco apparire Kassim dal nulla nella stanza, afferrare per il collo l'imperatore sorpreso ed esclamare "E"

troppo tardi per voi, poveri idioti!” dice con un’espressione compiaciuta “Ormai sono ad un passo dalla meta e non potrete far nulla per fermarmi. Non c’è nessuno in tutta Akarthia che possa contrastarmi: i druidi dell’Isola Bianca ci hanno provato, sono stati spazzati via dalla mia flotta. Oltre la fascia di Karadas si compirà finalmente il mio destino... il vostro appartiene già al passato!” E prima di teletrasportarsi via insieme al povero Garel, Nadir ha la netta sensazione che per un attimo il suo sguardo abbia indugiato su di lui.

Kassim si porta dietro Garel perché teme che il fratello possa aprirgli gli occhi e perché già immagina l’inseguimento del gruppo (ha capito che c’è Nasedo e che hanno la Solaris) nella fascia di Karadas.

Non appena saranno al sicuro fuori dal palazzo, sarà il momento interpretativamente migliore perché Nadir consegna a Yumi il plico.

Tappa 13: il Maelstrom

NOTA: da leggere quando i pg dichiarano di andare verso il nucleo (o la fascia di Karadas).

La Fascia di Karadas! Il luogo più pericoloso dell’intero sistema di Akarthia, divenuto ormai una leggenda intrisa di morte e mistero. Frammenti di roccia che vagolano nello spazio costringono la Solaris ad una rotta irregolare, onde evitare che lo scafo venga danneggiato irrimediabilmente. Il cielo dinanzi a voi inizia ad incresparsi, mentre un rombo sordo sembra salire dal ventre dell’universo stesso. A poco a poco iniziano a formarsi strisce bluastre dove prima non c’era che aria, le quali iniziano a fondersi l’una all’altra fino a formare un vortice, che inizia a prendere consistenza mano a mano che vi avvicinate. La nave sembra destinata ad essere inghiottita dall’occhio del maelstrom, un vortice siderale di una potenza devastante che attira dentro il suo stomaco qualunque cosa attraversi il suo cammino, prima di sparire improvvisamente così come è venuto. Animato da un moto che è insieme rotatorio e sussultorio, esso emette un ululato simile al frastuono prodotto da un cascata.

Guardando in quel vuoto mare d’ebano, notate con stupore ciò che resta di altri velieri che in passato hanno dovuto fare i conti con il Maelstrom, i loro relitti vaganti senza meta in quell’oceano di inchiostro...Poi lo vedete: uno squarcio di un candore abbacinante che indica la fine di quest’incubo!

DM: la nave riesce ad approdare su quest’isolotto proprio poco oltre l’uscita dal maelstrom, dove si trovano delle antiche rovine. C’è anche il relitto di una nave schiantatasi a qualche decina di metri.

Se i pg indagano sul relitto della nave passare alla tappa 14. Se entrano nelle rovine, saltare alla tappa 15.

Tappa 14: il relitto

Il cuore ti balza in gola (rivolto a Nadir) mano a mano che ti avvicini al relitto. Il suo scafo, sebbene anni di incrostazioni causate dagli agenti atmosferici ne abbiano ricoperto una gran parte, mostra chiazze di rosso scarlatto. Senti come un tonfo al cuore, ogni fibra del tuo essere fremere dall’eccitazione e dal timore della verità che potresti svelare. Vorresti essere altrove e tuttavia non puoi fare a meno di avvicinarti. Per quanto tempo hai sognato questo momento, e quanto l’hai temuto. Con il pugnale inizi febbrilmente a raschiare le incrostazioni dalla carena, fino a far comparire una sbiadita scritta, tuttavia ancora leggibile. Il pugnale ti scivola di mano, cadendo a terra con un clangore metallico che giunge comunque ovattato alle tue orecchie. Gli occhi ti si velano di pianto nel leggere quel nome che da anni occupa i tuoi cupi pensieri: il Giglio Scarlatto!

DM: all’interno della nave non ci sono che solo tre resti dei dodici membri originari dell’equipaggio del capitano Shiba, padre di Nadir. Nella stiva, con una prova di Cercare (CD 20,

possibile prendere 20) trovano uno scrigno semisepolto tra i detriti chiuso a chiave. Occorre una prova di Scassinare (CD 15, facile a causa della serratura marcia) per aprirlo. Nello scrigno c'è una benda di seta nera di quelle che usavano i pirati per celare mutilazioni agli occhi, nella quale è incastonato un rubino (Shiba non era orbo e non era solito indossare quest'oggetto; a domanda specifica da parte di Nadir, rispondergli che non ricorda questo particolare), una vecchia e logora pistola, dei vestiti ripiegati e alcune mappe abbozzate della fascia di karadas. Il rubino è una **gemma della visione**, che conferisce a chi la indossa la capacità di *visione del vero*, ma una penalità di circostanza di -2 al tiro per colpire e alla Destrezza (a causa delle benda che copre l'occhio).

Tappa 15: il tesoro maledetto

Le rovine appaiono silenziose e deserte. Una scala scende nel ventre della terra, ma dal suo interno non si odono rumori di sorta. Ormai siamo qui, pensate, tanto vale andare fino in fondo. E ancora una volta vi trovate ad avventurarvi in un sotterraneo con tutto il suo mistero. La stanza a cui accedete è enorme, con un soffitto a volta alto circa sei metri. Ma ancora più impressionante è l'immenso cumulo di ricchezze che riempiono la stanza: monili, monete d'oro, quadri e argenteria. Il tesoro leggendario dei pirati che condivide le storie narrate sul loro conto, la brama di ogni avventuriero, la ricchezza per la quale molti sarebbero stati disposti anche a morire! Come è successo a quei poveri miserabili, i cui resti giacciono sparsi un pò ovunque, abbracciati in uno stretto abbraccio chi a un forziere chi a una giara colma di gemme, come in un ultimo disperato appiglio all'oggetto del loro desiderio, alla cui ricerca tutti loro avevano dedicato la propria vita.

DM: in tutto ci sono nove scheletri (sono i membri dell'equipaggio del Giglio Scarlatto che non sono morti in seguito allo schianto sulle rocce). Da ciò che resta del loro equipaggiamento si capisce che erano pirati. Uno di essi indossa un medaglione che Nadir (se presente) riconosce appartenere a suo padre. Per quanto riguarda l'entità del tesoro è irrilevante ai fini dell'avventura, ma ad una stima approssimativa può valere circa 4.000.000 crediti in totale.

Sopra una colonnina di marmo è adagiato un cilindro di vetro contenente un bizzarro cristallo pulsante di tenue energia. Sotto c'è una sorta di connettore a pin: Jonathan lo può identificare come un generatore di potenza della vecchia era. Proprio quello che manca alla Solaris. Successivamente, quando i pg lasceranno le rovine e si rimetteranno in viaggio verso il nucleo, consegnare a Yumi l'allegato n° 2.

Questa visione ad occhi aperti allude ad uno dei sogni presenti nel background di Yumi, quello riguardante la sua infanzia. Sta ora al giocatore ricollegare le due cose, e chiedere se guardandosi attorno riesce ad individuare un'isola che gli ricordi queste visioni, o che comunque gli comunichi un senso di déjà vu. Soltanto di fronte a questa specifica richiesta, comunicare al pg che una delle isole nel raggio visivo potrebbe corrispondere. Qualora i pg vi si dirigano, procedere con la opzionale tappa 16.

Se i pg non indagano oltre, proseguire con la 17esima.

Tappa 16: L'isola dei Sogni dimenticati.

Avvicinandosi con la nave, la prima cosa che i pg notano è la presenza di una nebbiolina viola che ricopre la superficie dell'Isola, di modo che le sue forme siano rese più confuse, sicché atterrare non sia semplicissimo. Nadir deve infatti dichiarare di eseguire una **prova di Professione Marinaio (CD 20)**, così facendo riuscirà automaticamente ad eseguire la manovra. Altrimenti colliderà con uno spuntone di roccia, e la **Solaris riporterà 25 danni strutturali**.

Nel momento in cui i pg mettono piede sull'isola - che è costituita da terra e roccia - si troveranno completamente immersi in quest'atmosfera surreale: all'interno della Nebbia anche i movimenti sembrano rallentati, le percezioni distorte, i suoni ovattati. La stessa aria sembra avere una consistenza soffice. Regnerà un silenzio irreale.

Dopo pochi passi, fissando il Nucleo (che da qui appare naturalmente molto più grande) sarà fortissima la sensazione di déjà vu da parte di Yumi: è l'Isola del suo sogno.

Ora uno dei due master prenderà da parte Yumi, mentre l'altro gestirà i quattro personaggi rimanenti: procederà consegnando loro i quattro Handout sogni. I Personaggi leggeranno il proprio sogno, e saranno liberi di giocare come meglio preferiscono, dato che l'altro master sta mandando avanti con Yumi la storia. Se i pg chiedono di lei, noteranno – qualora sia entrata- la sua assenza. Dichiarando di eseguire un tiro in Osservare, e superando cd 18 si noterà l'apertura nella parete di roccia, semimascherata dalla nebbia.

Per quanto riguarda Yumi, il primo master dovrà leggerle privatamente il seguente trafiletto.

La cosa che percepisci adesso è un profumo. Un profumo di vaniglia. No, non è vaniglia. Adesso sembra piuttosto l'odore dei petali di Loto, come quelli che crescevano in abbondanza sull'Isola bianca. No, ora ha un altro odore ancora: indefinibile e familiare al tempo stesso. Le percezioni invadono la mente, annebbiano le percezioni. Una voce giunge soffusa, hai la sensazione d'averla già udita prima d'ora, ma non sapresti dire né dove né soprattutto quando. Anzi, dove lo sai dire: qui. Apri gli occhi, la nebbia si discosta davanti ai tuoi occhi, rivela una parete di roccia, su cui scavata l'entrata di quella che sembra una caverna.
“Vieni da me, piccola mia.”

Se Yumi dichiara di varcare la soglia, si ritroverà in una caverna di nuda roccia. Eseguiti i primi passi, l'atmosfera cambierà sensibilmente, diventerà mutevole. Yumi scorgerà pareti di cristallo coperte da rampicanti colorati, fiori che nascono da un pavimento di quarzo, uccelli svolazzanti, corsi d'acqua rilucente che scorrono sul soffitto e quant'altro l'immaginazione del master preveda. All'interno di ciò sembrerà di muoversi al rallentatore, gli spazi si dilatano: in fondo è ben visibile una seconda apertura. (gli altri pg, se seguono Yumi, non vivranno questa sensazione mancando del suo particolare legame con il mondo dei sogni: attraverseranno un semplice corridoio di roccia) Mentre Yumi dichiarerà di varcarla una voce risuonerà nella sua testa.

“Vuoi conoscere te stessa?”

Ad una risposta negativa, Yumi avrà un capogiro, perderà i sensi risvegliandosi insieme all'ingresso. L'entrata sarà scomparsa.

Ad una risposta positiva, procedere con il seguente trafiletto.

Come d'incanto, la magia che sembra permeare questo posto si dissolve. La stanza ha pareti di metallo. Ancorata ad una parete è presente una capsula, uguale a quella che trovasti su Ylania, in cui dormiva Jonathan. E vicino ad essa, seduta sul pavimento sta la figura di una ragazza: ha grandi ali da fata, la pelle azzurra che emana un leggero bagliore, il suo viso somiglia incredibilmente al tuo.
“Bentornata, piccola mia.”

Yumi si trova di fronte alla Fata dei Sogni, sua madre. Descriverla come una figura sinuosa ed aggraziata, le sue parole non escono dalla bocca ma penetrano direttamente dentro la mente. La Fata dei Sogni non manifesta vistosamente le emozioni, dato che anche queste saranno percepibili empaticamente da Yumi: il sentimento che la fata prova in questo momento è gioia.

Informazioni che possiede la Fata dei Sogni:

- E' uno Spirito della Terra, così come Gaia e gli altri che Yumi è in grado di evocare. Non è legata ad un particolare elemento bensì a tutto quel mondo interiore fatto di sogni, fantasie ed aspirazioni tipico della natura umana. In quanto tale è sempre esistita sin da quando ha memoria.
- Su richiesta di Yumi, le rivelerà le sue origini: il risveglio su quest'isola dell'unità A011, la sua impossibilità di eseguire il compito assegnatogli -essendo confinato lì senza alcun modo di andarsene, la sua iniziale disperazione ed il loro incontro, la vita di lui già segnata ed il loro graduale avvicinarsi. Ed infine il più paradossale dei rapporti d'amore: tra uno Spirito della Terra ed un essere generato dall'uomo e non dalla natura. Il nome che lei gli diede (Heart, cioè Cuore nella lingua originale del padre) e la morte di lui, allo scadere del trentesimo giorno, la nascita di lei, il perpetuarsi attraverso Yumi dello scopo di A011. Il richiamo di un giovane druido che si era avventurato non molto distante, il ritrovamento di lei in fasce vicino al corpo del padre, il suo trasporto all'Isola Bianca, con la speranza che lei riuscisse dove Heart non aveva nemmeno potuto tentare. Il fatto che -come le disse Gaia- ogni forma di amore può generare la vita.
- Le strane visioni che Yumi ha sempre avuto derivano dalla sua particolare natura, e dal suo stretto legame con il mondo onirico: il Sogno dell'isola le veniva mandato da lei stessa.
- Il compito di Heart era dirigersi al nucleo.

Dopo qualche minuto di gioco, esaurite le informazioni che Yumi può ottenere, la Fata dei Sogni la interromperà.

Il tempo è giunto. Il buio avanza e la Terra piange. E' giunto il momento che io e te ci separiamo, piccola mia. Torna presto da me...

Con un effetto di dissolvenza, la Fata dei Sogni scompare. Nel palmo della mano di Yumi si materializzerà una perla, che altro non è se non un Cristallo di Evocazione.

Consegnare a Yumi l'allegato con l'ultimo Spirito di Evocazione (Bahamut)

Tappa 17: fuga verso il nucleo

Nota: Leggere il seguente trafiletto non i pg dichiarano di proseguire verso il nucleo

Continuate a navigare nella zona più pericolosa della fascia di karadas, la nave viene sballottata dai venti e dalla pioggia. E' difficile mantenere la rotta. Ad un certo punto, dalle nuvole dietro di voi emerge l'intera flotta dell'impero. Molte navi sono danneggiate, e tante altre probabilmente sono naufragate lungo il viaggio, ma questo non impedisce loro di scagliarsi in un attacco massiccio contro di voi. Tentate di schivare i colpi, mentre una pioggia di detriti e piccoli asteroidi si abbatte su di voi. La situazione è critica e la vostra nave sta subendo gravi danni.

A questo punto se Nadir ha recuperato e collegato il cristallo di oxasso alla solaris proseguire con:

Nadir vi grida di salire nella parte alta della Solaris e quando siete tutti a bordo tira una leva: il rivestimento esterno della nave si stacca con un rumore metallico; la Solaris perde rapidamente quota, mentre tutti gli apparati tecnomantici che la sostenevano vengono scollegati dallo scafo. Venite quasi sbalzati all'indietro quando i propulsori principali vengo accesi, le lunghe ali metalliche dispiegate. In un lampo di luce dal nugolo di travi la sagoma argentea dell'antica nave stellare viene proiettata nel cielo.

Solaris attiva automaticamente gli scudi per proteggervi dagli attacchi e dagli asteroidi poi, con una stretta virata, punta la prua verso la flotta nemica. Le navi vengono inquadrare ciascuna in un monitor, mentre la figura di Solaris sembra concentrata nel valutare ogni aspetto della complessa situazione che vi circonda. Poi il cannone principale viene collegato al nucleo di oxasso. Particelle di luce cominciano ad accumularsi sulla prua della Solaris, fino a formare una bolla splendente, poi un'enorme ondata di energia viene scagliata in avanti spazzando via gli asteroidi e buona parte della flotta imperiale, inclusa la maestosa nave Ammiraglia, comandata dall'imperatore in persona... Non avete mai visto nulla di simile: rocce e navi sono state letteralmente vaporizzate, le altre, ai margini del fascio di energia, hanno subito gravi danni e cominciano a perdere quota. Con una rapida virata e con gli scudi al massimo, la nave stellare di classe Durandal punta verso il nucleo.

Se Nadir non ha recuperato il cristallo o se decide di non collegarlo alla solaris (o si dimentica di farlo) proseguire così (finale nero alternativo):

Tentate una disperata fuga dalle navi imperiali, e nonostante la sua grande velocità, tutti i vostri tentativi sono vani di fronte al numero delle navi nemiche... Venite colpiti ripetutamente, e la nave ammiraglia imperiale apre il fuoco su di voi: numerose ondate di energia si abbattono sullo scafo mandandolo in frantumi. In un abbagliante e tremenda esplosione, si conclude la vostra avventura: GAME OVER!

Tappa 18: Resa dei Conti

Sbaragliata la flotta imperiale (quindi solo nel caso in cui nadir abbia correttamente collegato il cristallo di oxasso alla solaris), non appena Nadir dichiara di continuare verso il nucleo ci sarà un'accelerazione incredibile e Solaris dichiarerà che a questa velocità si impiegheranno 5 minuti per arrivare – finalmente - nel nucleo (se i pg interpretano – come si spera, soprattutto nasedo che ha appena visto morire il fratello - cronometrare 5 minuti e poi proseguire con la descrizione successiva, invece se dichiarano di far passare quel che resta del tempo di viaggio, leggere subito il trafiletto).

Luce abbagliante che ferisce gli occhi. Strumenti impazziti, la nave che sobbalza. I pannelli vibrano fino ad essere sul punto di staccarsi. L'energia che emana il nucleo è talmente devastante da farvi temere di finire disintegrati all'istante. Tra il crepitio dell'energia e il pulsare frenetico del vostro cuore udite la voce metallica della Solaris che conferma "Scudi alzati! Visori esterni polarizzati!". Il tempio della memoria si innalza dinanzi a voi, avvolto da un alone bluastro, uno scudo che lo protegge dall'energia pulsante del nucleo. Avvistato un hangar Nadir vi si dirige ed è come se una forza estranea vi traesse a sé, al sicuro nell'abbraccio confortante dell'hangar stesso. Il tempio è un luogo di pace e serenità, il portellone della Solaris si apre con il classico sibilo depressurizzante e vi ritrovate in uno spiazzo enorme, dove sono ancorate diverse navi identiche alla Solaris. In fondo, notate una struttura di cristallo tubolare che sale verso l'alto che Jonathan vi identifica come uno strumento per salire ai piani superiori (ascensore, come lo chiama lui). Fatti pochi passi in quella direzione udite una voce ormai familiare provenire dalle vostre spalle "Morite, stolti! Ora che con la vostra Durandall mi avete gentilmente portato fin qui non ho più bisogno né dell'arca, né della flotta di quell'insulso impero né tantomeno di voi!" Vi voltate giusto per vedere il Visir Kassim iniziare a mormorare qualcosa e gesticolare. Sul suo volto è stampato un sorriso determinato.

Se Nadir indossa la benda e dichiara di Osservare in maniera approssimativa (es. mi guardo attorno) potrà scorgere Kassim (dall'altra parte rispetto a dove vedono l'illusione olografica) con una CD 20.

Iniziativa di Kassim 27

NOTA: qualora Kassim sia in difficoltà evidente, sostituire il round d'azione normale con l'utilizzo di aggiustamento corporeo o trasferimento empatico ostile (a discrezione del DM).

Agire in maniera tale che Kassim sia spietato con i pg e li uccida TUTTI!!!

Nonostante venga indicata la vittima dei suoi poteri nella descrizione del combattimento, agire in maniera tale da uccidere un avversario in evidente difficoltà.

Round 1: con un'azione di movimento si focalizza e lancia frantumazione psichica su Lanthis (ts Vol. CD 18 nega o finisce a -1), quindi usa potere rapido e sovraincanalare sottraendosi 13 pf per lanciare impatto mentale su Lanthis (se non è già kaput) oppure su Nasedo, infliggendo 37 danni (Volontà CD 21 nega).

Round 2: con un'azione di movimento si focalizza e lancia frantumazione psichica su Lanthis se non è ancora morto oppure su A023 (ts Vol. CD 18 nega o finisce a -1), quindi usa potere rapido e sovraincanalare sottraendosi 16 pf per lanciare raggio di energia freddo su Nasedo infliggendo 33 danni su CA 28 a contatto.

Round 3: con un'azione di movimento si focalizza, usa sovraincanalare togliendosi 9 pf, e lancia raggio di energia freddo su Yumi, infliggendo 47 pf con tiro per colpire a contatto CA 15. Con potere rapido lancia fiammata di energia, equivalente a una palla di fuoco che infligge 29 danni in un'area con raggio 6m (ts Riflessi CD 21 dimezza).

Round 4: lancia due raggi roventi potenziati su uno o due pg in difficoltà (a seconda della gravità delle loro ferite): 19 danni il primo su CA 16 a contatto, 19 danni il secondo su CA 28 a contatto.

Round 5: con un'azione di movimento si focalizza, usa sovraincanalare togliendosi 13 pf, e lancia frantumazione psichica che infligge 74 danni (Volontà CD 21 nega). Si sovraincanala togliendosi altri 14 pf e usa un raggio di energia fuoco che manca il bersaglio.

Terminato lo scontro l'avventura si considera conclusa (fermare il tempo).

Nel momento in cui riceve il colpo fatale, Kassim rimane qualche secondo in piedi, gli occhi sgranati. D'improvviso i suoi lineamenti mutano, perdono i tratti orientali, la carnagione schiarisce, gli occhi acquisiscono la tonalità rossa che ormai vi è familiare. Con un ultimo rantolo, il Visir si lascia andare a terra. La magia che lo teneva giovane svanisce, nel momento in cui anche la sua vita scivola via: i capelli cadono, la sua pelle avvizzisce quasi istantaneamente. Quando crolla al suolo, di lui non è rimasto che un mucchietto di cenere.

Di corsa vi avviate verso l'ascensore, il disco levitante vi conduce al piano superiore.

Quando arrivate, riconoscete la scena proiettata sui monitor del sotterraneo del Tempio della Memoria. Le capsule, disposte in cerchio attorno al cristallo che alimenta quest'edificio, custodiscono i fratelli di Jonathan, immersi in un sonno vigile, sintonizzati sull'energia vitale del Nucleo. Una sola è ancora aperta, aspetta il suo ospite. Ora che Kassim è stato sconfitto, quella capsula sta attendendo Jonathan.

Questi vi saluta con il cenno della mano che imparò dal dottor Samuel, molti millenni fa. Prende posizione... il vetro, ancora una volta, si richiude sopra di lui.

Il Master ora dirà a Jonathan che, sintonizzandosi con il Nucleo, lo percepirà come una esistenza viva, così come era stato ipotizzato. Viva ma .. sembrerebbe morente. In particolare percepisce due onde di energia sconosciuta che lo stanno squassando. Una, più esterna sta chiudendosi verso il centro. L'altra, più interna e quindi più piccola si sta espandendo.

Focalizzandosi su di esse, Jonathan si renderà conto di poter interagire con loro, e volendo di poterne fermare una o anche entrambe.

Starà ora al giocatore comunicare al master la sua scelta.

- se i pg decidono di bloccare l'onda che sta spingendo verso il nucleo leggere il finale A) (avanzamento 20).
- se bloccano entrambe leggere il finale B) (avanzamento 20)
- Se i PG bloccano l'onda che spinge per uscire dal nucleo leggere il finale C) (avanzamento 19)
- Se A023 muore oppure non arresta nessuna onda procedere con il finale D (ava 18)

FINALE A): Rigenerazione (AVA 20)

La scelta è stata fatta. (Jonathan) per la prima volta in vita tua hai potuto veramente scegliere, hai preso una decisione così importante da influenzare il destino di un intero universo. Bloccando l'onda di implosione (diretta verso l'interno), che stava causando il progressivo spegnimento del sole, hai fatto sì che l'onda dirompente, che dall'interno spingeva per uscire dal nucleo, acquistasse forza, accelerandone l'avanzata. In pochi minuti una luce accecante e multicolore inizia a diffondersi dal nucleo, avvolgendovi rapidamente. Una sensazione di pace si insinua in ognuno di voi, e la consapevolezza di aver dato inizio a qualcosa di veramente importante, di cui purtroppo non riuscirete ad essere testimoni... Tutto si accende per un istante...ricordi sparsi...Garel, Ileana, Shiba, Madre di Yumi (è anche questo un sogno?), il Gabbiano Jonathan Livingstone... Poi, per voi, solo buio...

La luce passa oltre, avvolge le capsule, avvolge ciò che resta della tecnologia e dei ricordi di un'antica civiltà...Li spazza via. Si espande ancora, attraversa la fascia di Karadas, fino a Nogareth, Karsyl, Ascalorn...e tutto il resto di Akarthia: le città, la gente, i profughi, i ribelli, gli imperiali...l'amore, il dolore, l'odio, la guerra...Tutto finito in pochi minuti.

Di colpo, la luce multicolore si affievolisce, si spegne. Di Akarthia, di ciò che un tempo fu il pianeta terra, non resta nulla...o quasi.

Vi è solo un microscopico granello di materia sopravvissuto all'onda dirompente, solo in un buio accecante, illuminato in lontananza da miliardi di piccoli puntini luminosi.

Il granello, inizia a muoversi, cambiarsi, ingrandirsi e soprattutto a brillare, di una magica luce bianca che, lentamente, inizia a divorare il buio. E' una nuova stella.

FINALE B): Status Quo (AVA 20)

La scelta è stata fatta. (Jonathan) per la prima volta in vita tua hai potuto veramente scegliere hai preso una decisione così importante da influenzare il destino di un intero universo. Entrambe le onde ad alta energia sono state bloccate, sia quella diretta verso l'interno che quella diretta verso l'esterno. Avverite un forte spostamento d'aria, che quasi vi scaraventa a terra. Poi, il silenzio! (Jonathan)Ti accasci a terra, dopo lo sforzo sostenuto...i tuoi occhi rossi vagano sui tuoi compagni con un'espressione indecifrabile, quasi perplessa...La tua ultima parola è "why?", poi i tuoi occhi diventano vitrei...Il suo tempo sembra essere scaduto.

Vi guardate, spaventati, ma non sembra succedere altro. Siete consapevoli di aver fermato qualcosa, ma avete la sensazione che ci fosse dell'altro. (Nasedo) prendi in mano la situazione, svegli gli altri dal loro torpore, ricordando loro che la situazione che vi siete lasciati alle spalle è difficilissima...Pur tolto di mezzo Kassim, c'è ancora un esercito da contrastare, profughi da aiutare. E quante altre isole saranno state inghiottite dal buio da quando siete partiti? Infatti è così. Tra le molte, anche Karsyl è stata inghiottita...Lo spazio vivibile si è ancora ridotto, e milioni di persone sono senza una casa, la situazione è disperata, ma (Nasedo) - prometti - si farà di tutto perché le cose possano migliorare...

15 anni dopo...

Nasedo siede ormai a capo del consiglio della giovane Federazione di Akarthia (che controlla circa metà delle isole)...E' stata dura, ma dopo 10 anni di ulteriore lotta armata tra i residui dell'esercito imperiale e la Resistenza si è arrivati a un armistizio, con entrambe le parti sicure che continuare la guerra avrebbe significato la fine per tutti. La ricostruzione è lenta, più della metà della popolazione di Akarthia non c'è più. Tuttavia la fascia di Karadas, grazie alla tecnologia recuperata nella vostra avventura, non è più inabitabile: sono partite le prime colonizzazioni che, forse, potranno costituire la rinascita di questo mondo devastato dalla guerra e dalle calamità naturali.

Sommerso dalle responsabilità politiche e militari, il principe non ha avuto la possibilità di chiarirsi con suo fratello, il suo nome non è mai stato riabilitato...A cosa è servito tutto? Forse a nulla, ma bisogna continuare ad andare avanti e vivere...

Morto Kassim, Lanthis si è guardato indietro, cercando all'interno di quell'enorme vuoto che ora occupa il suo cuore qualcosa su cui soffermarsi. Qualcosa che ha perduto, molti anni fa, per una vita priva di senso e senza scopo. Nessuna battaglia, nessuna cicatrice sono riusciti a colmare la sua immensa solitudine. Da allora, negli occhi di ogni donna che incontra, nel calore di ogni donna che abbraccia cerca un bagliore che gli ricordi la sua Yleana. Non l'ha mai trovata, sebbene dentro di sé continui a sperare e a credere disperatamente che sia ancora viva. Sono passati 15 anni da allora. Seduto sulla superficie di una delle isole più lontane, con lo sguardo fisso nel buio, stringe il pugno, lasciando che la sabbia scorra lentamente lungo il palmo della mano. Quando la riapre, non ne è rimasto nemmeno un granello. Un'unica lacrima gli riga il volto, accarezzandogli le labbra e lasciandogli in bocca quel sapore salato e desolatamente amaro che credeva di aver dimenticato.

Di Yumi, nessuno ne ha saputo più niente. Ultimo, o forse unico, esemplare della sua razza sembra essere sparita nel nulla nei giorni successivi alla sconfitta di Kassim. Forse è andata a cercare un posto dove vivere isolata per il resto dei suoi giorni, per fare i conti con i fantasmi del suo passato, con l'amarezza nel cuore per il triste fato dell'Isola Bianca. Forse è andata a vivere con sua madre, la fata dei sogni. Dopo una vita passata in mezzo agli uomini, ha capito che la sua vera natura è legata alle sue radici, e ha deciso di percorrere il suo ultimo scalino. In fondo non ha trovato ciò che sperava. Ma a noi piace pensare che non sia così...

(rivolto a Nadir): *seduto sulla plancia della tua Solaris osservi il Buio Profondo che si distende dinanzi a te a perdita d'occhio. Akarthia è un orizzonte troppo ristretto per te. Su tuo ordine, i propulsori della Solaris sprigionano tutta la loro potenza e la nave schizza come una freccia argentata oltre quella cortina di oscurità. Senti lo scafo stridere e vibrare come se trattenuto da oscuri tentacoli. Poi, improvvisamente, uno squarcio si apre nel buio e migliaia di piccoli puntini luminosi si accendono nell'oscurità. Mentre li ammiri estasiato Solaris ti dice "Sono stelle, Nadir! Attorno ad esse ci sono migliaia di mondi da esplorare." Dopo una breve pausa ti chiede "Verso quale rotta, capitano?" Rifletti per un attimo, poi scrollando le spalle gli rispondi "Andiamo laggiù, da qualche parte!"*

FINALE C) Buio Cosmico (avanzamento 19)

La scelta è stata fatta. (Jonathan) per la prima volta in vita tua hai potuto veramente scegliere, hai preso una decisione così importante da influenzare il destino di un intero universo. Hai bloccato l'onda che spingeva per uscire dal nucleo: l'onda dirompente di rigenerazione. Immediatamente, un forte tremito scuote la terra...e hai la netta sensazione che l'altra onda stia accelerando la sua corsa.

Tutto accade così rapidamente che non avete il tempo nemmeno di pensare... Il vostro sguardo atterrito vaga in direzione della Solaris ormeggiata poco lontano. Come un'onda che tutto spazza, l'onda frantuma qualunque cosa incontri sul suo cammino. Anche la Solaris viene scagliata lontano, l'ultima cosa che i vostri occhi rigati dalle lacrime riescono a vedere. Nessuno di voi è in più in grado di capire verso quale orizzonte sfumasse quella potenza distruttiva. Poi il nulla...

Il buio avanza a una velocità inaudita. Una dopo l'altra tutte le isole superstiti di Akarthia vengono inghiottite dal gelido buio cosmico causato dalla diminuzione dell'energia fornita dal nucleo.

Insieme a voi se n'è andata l'ultima speranza di rinascita di questo antico mondo...

FINALE D) Buio Cosmico (avanzamento 18):

La scelta non è stata compiuta. Il mondo, ormai vecchio e morente, non è più in grado di generare nuova vita: la terra, consapevole dell'onda di distruzione che stava nascendo dentro di sé, ha gridato sinora la sua richiesta di aiuto... purtroppo non è servito a nulla. Jonathan non è riuscito ad interagire con essa, a conferirgli quella forza capace di trasformarla in una nuova energia vitale. La luce bianca del nucleo muta in un rosso acceso, mentre questo lentamente inizia ad espandersi. Nel corso dei mesi successivi, comincerà ad ingrandirsi inglobando la zona più interna compresa entro la fascia di Karadas.

Quello che prima era un esodo per avvicinarsi al nucleo diventa un fuga da esso: il calore si fa sempre più intenso e le isole più vicine diventano pezzi di roccia riarsa e bruciata.

Dopo due anni la superficie dell'Occhio di Xan-Dar, come è stato ribattezzato il nucleo, è arrivato a lambire la parte più interna dell'impero. Quella che un tempo era la prospera Nogareth ora è un deserto disabitato tinto da una luce rosso sangue. I pochi superstiti si sono ammassati nelle isole più remote di Akartia, ma ormai hanno i giorni contati: non ci sono isole più lontane su cui fuggire. Dieci anni dopo gli occhi di Yleana, l'ultima abitante di Akartia, si chiudono lasciando scendere una lacrima. Era sopravvissuta per tutto questo tempo aspettando un amore che non sarebbe tornato mai più.