

LA CAROVANA SCOMPARSA

La Carovana Scomparsa è uno scenario introduttivo per Numenera, adatto a gruppi di tre o quattro personaggi alle prime armi.

Background

Nelle Terre Sparse, ampia e selvaggia regione oltre l'Oltre, giace Rifugio di Fortuna, un villaggio dove nomadi umani e mutanti reietti convivono tutt'altro che pacificamente. I problemi iniziano con la scomparsa di una carovana, carica di rifornimenti essenziali. Wes il rivendugliolo, rappresentante dei commercianti locali, incolpa la tribù di margr stanziata nelle caverne a nordest, ma la verità dietro il mistero è un'altra...

Sinossi

L'ultimo convoglio atteso a Rifugio di Fortuna trasportava, assieme a merci più comuni, uno strano numenera: una teca di cristallo e synth contenente un bozzolo organico non ancora identificato dai proprietari, due Ministri degli Eoni. Sfortunatamente la carovana è stata intercettata da una banda di razzatori subumani che, usando un potente crypto esplosivo, hanno inavvertitamente distrutto il contenitore, facendo schiudere il bozzolo e liberando così l'orrore al suo interno. Il mostro, la cui crescita era stata arrestata grazie al numenera criogenico, ha approfittato della confusione per uccidere uno dei Ministri degli Eoni. È poi fuggito verso le montagne portando con sé l'altro, gravemente ferito.

Coinvolgere i Personaggi Giocanti

I PG sono giunti a Rifugio di Fortuna per riposare, durante un viaggio nelle terre oltre l'Oltre, o in cerca di un ingaggio per racimolare qualche shint. Forse hanno sentito dire in giro che Wes il rivendugliolo ha bisogno d'aiuto per sistemare una faccenda di natura economica, oppure vogliono comprare o vendere un arcano prezioso o un certo crypto. Quale che sia la motivazione, troveranno ad attenderli un'interessante opportunità d'avventura.

Incontro 1: Una richiesta del rigattiere

Rifugio di Fortuna è un piccolo villaggio costruito in una valle desolata. A prima vista sembra il sito di un gigantesco disastro, il luogo dove si è schiantato un enorme oggetto volante, forse un vascello o un satellite. Col passare degli anni, gli abitanti devono aver ricavato rifugi sfruttando i rottami, rendendo in qualche modo il posto abitabile. C'è ogni genere di stranezza, ecco spiegata la presenza di così tanti

esploratori. Nonostante sia diventato un luogo di ritrovo conosciuto tra i nomadi, la più vicina enclave dei Ministri degli Eoni dista almeno dieci chilometri. La periferia del villaggio è una baraccopoli chiamata Discarica, abitata da reietti e mutanti.

Wes il rigattiere vi ha chiesto di scoprire che fine abbia fatto il convoglio con i rifornimenti, atteso ormai due giorni fa. "È tutta colpa dei margr" dice. "Vivono nelle grotte a nord-est, forse hanno intercettato la carovana prima che arrivasse. Vi pagherò 15 shint se recupererete le merci che trasportava. Sicuramente l'armaiola, Sora, potrà dirvi di più su quei selvaggi. Dopotutto era pur sempre una glaive."

Wes ha più di cinquant'anni e sembra sempre imbronciato. Se i PG riescono a negoziare con lui per aumentare la ricompensa offerta (difficoltà 4), aggiungerà altri 5 shint e un crypto casuale. Il rigattiere crede davvero che dietro la scomparsa della carovana ci siano i margr, per cui insisterà affinché i PG chiedano maggiori informazioni a Sora. La donna è una glaive che commercia in armi di ogni genere. La sua bottega è a pochi isolati da quella di Wes.

Se i PG dovessero chiederlo, l'uomo non ha la più pallida idea di quale fosse l'esatto percorso seguito dalla carovana.

Wes, livello 2, commercia come se fosse di livello 4; dispone di vari crypto che potrebbero aiutarlo in caso di necessità.

Incontro 2: La commerciante di armi

Sora è una donna dalla corporatura atletica, con lunghi capelli neri raccolti in una treccia. Sarebbe di bell'aspetto se non fosse per la placca metallica sull'occhio sinistro e per la bruciatura sulla guancia. Nella bottega che gestisce, un riparo fatto con delle lastre ondulate di metallo, è esposto un vero e proprio armamentario da battaglia: lance, spara-dardi e armature realizzate con le pelli di creature esotiche.

Sora era una glaive itinerante, prima di stabilirsi a Rifugio di Fortuna. Non ama parlare delle ragioni che l'hanno spinta a ritirarsi, ma sono ovviamente legate alle ferite che l'hanno quasi resa cieca. È convinta che i margr, per quanto feroci, non avrebbero mai potuto sterminare da soli la scorta della carovana. Ha sentito dire che un uomo, l'unico superstite di un recente massacro, viene tenuto prigioniero da qualche parte nella periferia del villaggio. Non è certa che tutto ciò abbia a che fare con le sorti della carovana, ma nemmeno lo esclude.

"Dovete chiedere a Gaavr l'accattono, un mutante che conosce tutto ciò che accade nella Discarica. Ma fate attenzione, quello è un posto pericoloso".

Sora, livello 3, combatte con quasi tutte le armi da mischia come se fosse di livello 4, percepisce tramite la vista come se fosse di livello 2; Armatura 1; Salute 15, +3 danni con la lancia lunga.

Incontro 3: Gettati nella Discarica

La Discarica è poco più che un disordinato ammasso di baracche, fatte di rottami arrugginiti e separate dal resto del villaggio da una barricata di legno con del filo spinato in cima. Se già Rifugio di Fortuna ha l'aspetto di un insediamento rabberciato, la Discarica tiene certamente fede al suo nome.

Se i PG cercano qualcuno che indichi loro la baracca di Gaavr, descrivete un trio di loschi mutanti, intento ad arrostitire quello che sembra uno scarno roditore. L'informazione può essere ottenuta con la persuasione (basterà qualche shint) o le minacce (difficoltà 3). Se quest'ultimo tipo di approccio fallisce però, o se i PG attirano troppo l'attenzione, i thug cercheranno di derubarli.

Thug Mutanti

Livello 2 (6)

Salute: 6

Danno: 3

Movimento: Breve

Modifiche: Resistono all'intimidazione come se fossero di livello 3.

Mire: Sopravvivere.

Descrizione: Sono reietti, quasi tutti orribili o deformati. Vivono ai margini della società. Le loro mutazioni sono estetiche, non influiscono sulle caratteristiche di gioco.

Combattimento: Non combatteranno fino alla morte.

Interazione: Possono essere persuasi a collaborare anche con offerte di cibo.

Intromissione del GM: Altri mutati nelle vicinanze si accorgono della zuffa.

D'ora in avanti, la difficoltà delle interazioni sociali nella Discarica è aumentata di un grado per i PG, poiché la gente del posto li teme o non si fida di loro (1 PE per ogni PG coinvolto).

La capanna che i PG stanno cercando è ai margini della Discarica, coperta da teli di plastica e tessuto mimetico. Gaavr è un accattone mutante che sopravvive vendendo informazioni e merci rubate.

La capanna è buia e sporca, illuminata appena dai tizzoni che ardono in un bidone dei rifiuti. Il proprietario è la creatura più orribile che abbiate mai visto, un essere miserabile con la pelle raggrinzita, quasi interamente glabro, eccetto che per pochi ciuffi di capelli stopposi. I suoi occhi infossati sono simili a due sfere gialle fosforescenti. "Accomodatevi", dice con voce roca, mostrando un sorriso sdentato. La bocca del mutante sembra quella di una sanguisuga.

Gaavr è al corrente di ciò che è accaduto alla carovana, almeno in parte. È lui che ha trovato il solo superstite del massacro, gravemente ferito e traumatizzato. Gaavr si è imbattuto nell'uomo mentre questi vagava attorno al villaggio e – dopo averne ascoltato gli sconnessi balbettii – lo ha preso in custodia, intuendo che avrebbe

potuto ricavarne qualcosa. Lo ha soprannominato “Mattacchione”.

Gaavr è disposto ad aiutare i PG, in cambio di almeno 20 shint o della promessa di un favore da riscuotere in seguito. Il mutante sa dell'attacco che i margr hanno sferrato alla carovana, distrutta grazie a un congegno esplosivo. Nasconde Mattacchione in un vicolo cieco, sul retro della sua baracca.

Gaavr, livello 3, percepisce menzogne e inganni come se fosse di livello 4, si muove furtivamente e resiste ai veleni e alle malattie come se fosse di livello 5.

Mattacchione è in un box di legno, trema in continuazione e mormora parole sconnesse, controllando ossessivamente la fasciatura che gli cinge il capo. È ferito seriamente (Debitato). Il poveretto sa dove si trova la carovana, ma è troppo spaventato per tornare sul luogo, dunque i PG dovranno trovare un modo per convincerlo ad aiutarli. Non ricorda nulla di quanto accaduto, salvo una tremenda esplosione e il divampare di un incendio. Guarirlo con un crypto, soprattutto uno che faccia recuperare punti di Intelletto, sarà più che sufficiente a farlo collaborare, come pure somministrargli delle cure (che però richiederanno molto più tempo). In alternativa è possibile usare le maniere forti, legandolo o intimidendolo (azioni di Vigore, Prontezza o Intelletto, con una difficoltà variabile da 2 a 4 a seconda delle circostanze).

Mattacchione, livello 2.

Incontro 4: L'occhio del ciclone

Il luogo dove la carovana è stata assalita dista circa sei ore a piedi dal villaggio. Giunti sul posto, se Mattacchione sarà con i PG, cercherà immediatamente di mettersi al riparo dietro una roccia.

Nella vallata sottostante si trovano i resti della carovana, composta da tre carri coperti di legno e synth. Anche da lontano è evidente che sia successo qualcosa di terribilmente grave. Una dozzina di corpi martoriati, umani e non, giace in terra. Dal vagone centrale, distrutto, si alza una leggera nuvola di vapore acido. Frammenti di vetro e synth sono sparpagliati ovunque, fra impronte confuse di stivali e piedi scalzi.

Se i PG esplorano l'area in cerca di indizi e compiono con successo un'azione di Intelletto (difficoltà 3), possono ricostruire quanto accaduto alla carovana più o meno due giorni fa. Il convoglio è stato chiaramente attaccato da un'orda di subumani. Nel corso dello scontro, una deflagrazione deve aver mandato in frantumi un enorme contenitore di cristallo e synth custodito nel vagone centrale. Una ricerca più accurata, fra i resti della vettura, porterà alla luce i resti del bozzolo organico e quelli di uno sfortunato Ministro degli Eoni. L'uomo stringe nel pugno un arcano: un disco di synth che può essere attivato tramite un interruttore, proiettando in aria l'ologramma di un embrione ibrido, all'interno di una struttura ovoidale, circondato da una sequenza di simboli astrusi. L'immagine dura solo pochi istanti, poi il disco

emette un ronzio e si spegne (può essere riparato, avendo a disposizione il tempo e i ricambi necessari). Qualcosa di estremamente pericoloso è emerso dal bozzolo dentro il contenitore di cristallo, una volta che questo è andato in frantumi. Per terra sono visibili le tracce di una creatura che, dopo aver ucciso il Ministro, è scappata verso le montagne, trascinando con sé un prigioniero vivo. Cercando fra i resti della carovana i PG troveranno, oltre alle merci destinate a Wes, 2d6 shint e 1d6 crypto casuali. Ora che il carico è stato recuperato i PG possono tornare dal loro datore di lavoro per riscuotere la ricompensa, ma così facendo non sapranno mai cosa sia emerso dallo strano bozzolo. Peggio ancora, lasceranno al suo triste destino l'ostaggio del mostro.

Incontro 5: Caccia al mostro

Questo incontro avviene solo se i PG scelgono di seguire la creatura emersa dal bozzolo fino al suo nascondiglio.

Le tracce terminano vicino a un'ampia caverna ai piedi delle montagne. È un luogo estremamente pericoloso, dopotutto siete nel territorio dei margr.

La creatura, ibrido tra un umanoide e un camaleonte cornuto, può percepire l'arrivo dei PG grazie all'olfatto. Intrufolarsi sottovento nella caverna, senza essere individuati, richiede un'azione di Prontezza a difficoltà 6. In caso contrario il mostro assalirà uno dei PG usando la sua capacità di mimetizzazione (difficoltà 5 per individuarlo).

Torvartiglio (crescita interrotta tramite processi criogenici)

Livello 4 (12)

Salute: 15

Danno: 6

Armatura: 1

Movimento: Breve

Modifiche: Tende imboscate come se fosse di livello 5, scala e percepisce tramite l'olfatto come se fosse di livello 6, si difende come se fosse di livello 3 contro gli attacchi basati sulla luce.

Mire: Nutrirsi di carne.

Descrizione: Il torvartiglio è un terrificante predatore ibrido che caccia grazie a un olfatto sopraffino. È bipede, ma può facilmente arrampicarsi usando anche le zampe posteriori. È dotato di straordinarie facoltà mimetiche, ma è sensibile alle luci più intense.

Combattimento: Il torvartiglio di solito sferra poderose zampate, ma può attaccare anche con la lingua velenosa che, pur non infliggendo danni, trasmette una tossina paralizzante. Se la vittima non supera un tiro difensivo di Vigore, la difficoltà di tutte le sue azioni fisiche aumenta di un grado per un'ora. Se viene colpita di nuovo dalla lingua del mostro, una vittima già avvelenata deve effettuare un tiro

difensivo di Vigore o restare paralizzata per dieci minuti.

Quando un torvartiglio sferra un'imboscata e colpisce una vittima ignara, questa subisce 4 danni aggiuntivi.

Interazione: I torvartigli erano mostri assassini, creati nei laboratori di bioingegneria delle antiche civiltà per uccidere specifici bersagli, riconosciuti dalla creatura grazie a un particolare imprinting genetico. I torvartigli che, per qualsiasi motivo, non hanno ricevuto tale imprinting, agiscono e si comportano come animali selvatici.

Intromissione del GM: Il torvartiglio sferra immediatamente un altro attacco nello stesso round, con la lingua o con una zampata.

Purtroppo l'altro Ministro degli Eoni, una donna di mezza età, è morta già da qualche ora per le ferite riportate. Il suo corpo è nascosto nella caverna, pronto per essere divorato dal mostro. Ha ancora addosso due crypto casuali e 1d6 shint.