

L'ORACOLO DI NEMBOCRISTALLO

L'Oracolo di Nembocristallo è uno scenario introduttivo per Numenera, adatto a gruppi di quattro/sei personaggi alle prime armi.

Background

A nord del Baluardo, oltre il fiume Tithe, gravitano i Campi Celesti di Nembocristallo. Sono un luogo di culto per religiosi e stregoni eccentrici, e da qualche periodo, giungono voci dell'Oracolo di Nembocristallo, una donna con innesti cristallini, che si dice abbia con sé un potente numenera che le permette di viaggiare tra le dimensioni. Spia Gaian, esponente della convergenza e addirittura emissario divino, sono molteplici le storie che si raccontano su di lei...

Sinossi

Il Ministro Anziano Krebses, dell'Ordine del Vero, è venuto a conoscenza che nei campi celesti di Nembocristallo c'è una donna, subumana, chiamata "L'oracolo di Nembocristallo", in possesso di un potente artefatto, che ha la facoltà di comparire e sparire nei campi celesti. Gli è anche stato riportato che la leggenda dell'oracolo potrebbe in realtà essere un tranello dei Gaian per riuscire a catturare dei Ministri degli Eoni, ed utilizzarli come merce di scambio con alcuni prigionieri Gaian nelle mani dell'Ordine del Vero. Non potendo correre il rischio di perdere i suoi uomini, il patriarca è alla ricerca di avventurieri disposti ad accettare l'incarico. Il loro compito sarà quello di scoprire la verità sull'Oracolo, riportarlo eventualmente a Qi e di sgominare qualsiasi Gaian dovessero trovare sul loro cammino. Quello che i personaggi non sanno però, è che una terribile alleanza è stata sancita...

Coinvolgere i Personaggi Giocanti

I personaggi sono a Qi, in cerca di qualche incarico e vengono a conoscenza che il Patriarca d'Ambra richiede l'aiuto di esploratori ed avventurieri per un importante incarico. Incuriositi dalla possibilità di scoprire antichi numenera, guadagnare degli shint ed aumentare la loro fama, si rivolgono all'Ordine del Vero per avere delucidazioni sulla missione.

Incontro 1: In missione per conto dell'Ordine del Vero

Il quartier generale dell'ordine del vero è situato nel complesso del Durkahl, nel cuore di Qi. Il complesso del Durkahl è già di per sé un vasto agglomerato di librerie, laboratori, magazzini, quartieri residenziali e uffici amministrativi. Al centro, svetta la venerabile residenza del Patriarca d'Ambra.

Arrivati all'interno di Durkahl, il Ministro degli Eoni Iqos vi conduce al cospetto del Ministro Anziano, Krebes.

La sala di ricevimento è sontuosa ed il Ministro Anziano emana un'aura di rispetto e autorevolezza. E' vestito con un saio color porpora scuro, ha gli occhi stanchi, dovuti ai pensieri che gravano dentro di lui, ed ha ai polsi due antichi numenera.

"Benvenuti, prodi avventurieri" dice rivolto a voi "Sono lieto che abbiate risposto al mio annuncio con tale celerità.

Ci è giunta voce che a nord del Baluardo, nei Campi Celesti di Nembocristallo, un oracolo appaia dove e quando vuole. Viene chiamato l'Oracolo di Nembocristallo, e si dice che abbia con sé un potente artefatto che gli permette di effettuare viaggi dimensionali.

Come potete immaginare, non possiamo permettere che un simile Numenera cada nelle mani sbagliate, specialmente in quelle degli spregevoli Gaian, o ancora peggio in quelle dei profani membri della Convergenza". Il patriarca fa una pausa, e stropicciandosi gli occhi, si siede su uno scranno alle sue spalle. " Purtroppo non possiamo verificare la veridicità di queste informazioni, ma sospettiamo che possa trattarsi di una trappola dei Gaian per catturare qualcuno dei nostri ed usarlo come merce di scambio con alcuni, ehm, "ospiti" che teniamo rinchiusi nelle segrete del Durkahl.

Se accetterete questo incarico, il vostro compito sarà quello di recarvi nei Campi Celesti di Nembocristallo, perlustrare la zona, verificare l'effettiva esistenza di questo presunto Oracolo e portarlo al nostro cospetto. Iqos vi darà tutte le delucidazioni del caso e alcuni oggetti che potrebbero esservi utili per il vostro viaggio. Ah, un'ultima cosa: spero che non soffriate di mal d'aria..."

Detto ciò il Ministro Anziano Krebes, con un cenno della mano, vi congeda.

Iqos (tech di livello 3) è un giovane Ministro degli Eoni, sui 35 anni. Ha un'aria allegra e uno sguardo furbo ed intelligente. Il giovane ministro informa i personaggi sui dettagli della missione.

I personaggi possono venire a conoscenza delle dicerie sull'oracolo sentite da Iqos, ovvero che:

-L'oracolo è una giovane donna.

- Alcune parti del suo corpo sono composte da un materiale cristallino.

-L'ultima volta che è stata vista nei Campi Celesti di Nembocristallo era a nord del lago invisibile.

- Appare grazie ad alcuni portali che si aprono nel nulla e si richiudono dopo poco.

Iqos inoltre comunica ai personaggi che la ricompensa per la loro missione sarà di 80 shint a testa più 1 crypto (random).

Dopo avere ragguagliato i personaggi sulla missione, Iqos li accompagna verso la piattaforma di partenza, dove un dirigibile li aspetta per portarli a destinazione.

Incontro 2: Aeronave Wyrd

L'aeronave Wyrd è un artefatto costruito dai più grandi tecnocrati dell'Ordine del Vero. Capolavoro di tecnologia biomeccanica, la struttura portante del dirigibile è stata ricavata dal tessuto muscolare e dall'apparato scheletrico di un capidoglio dei cieli. Per permettere all'enorme macchina di librarsi in aria è stato collegato un numenera gravitazionale. Perfetto esemplare di biomacchina Volante, l'Aeronave Wyrd è uno dei mezzi di trasporto più efficienti dei Ministri degli Eoni. Grazie all'aerodinamica del Capidoglio permette di coprire centinaia di chilometri in pochissimo tempo. L'interno della nave invece è arredato in maniera curiosa, ricoperto da velluto rosso e da dipinti particolari rappresentanti umani vestiti con indumenti bizzarri.

Solo in poppa ed in prua si possono vedere le fasce muscolari dell'enorme mammifero, coperte da pannelli trasparenti, che vengono lievemente contratte da continue scosse di energia.

All'interno dell'aeronave c'è un Varjellen che è intento ad armeggiare con un enorme marchingegno. Al posto di guida invece è ubicato un piccolo mutante con braccia tentacolari che, con estrema agilità, continua a muovere leve e premere bottoni.

Il Varjellen è **Pereiti Kalnus** un tech di livello 3, ripara e crea numenera come se fosse di livello 4. E' il responsabile dell'aeroflotta dell'Ordine del Vero. Il mutante invece è **Crank**, un jack di livello 3, capo pilota dell'aeroflotta. I due si insultano amichevolmente a vicenda, commentando in maniera sarcastica le loro "peculiarità" estetiche (la pelle rossastra di Pereiti e gli arti tentacolari di Crank), rivolgendo ogni tanto qualche occhiata curiosa ai personaggi.

Se i personaggi decidono di aiutare Pereiti con il marchingegno (prova di INTELLETTO o di VIGORE, difficoltà 3), capiscono che si tratta di un artefatto per il teletrasporto, utile per raggiungere il suolo. Un ulteriore prova di INTELLETTO di difficoltà 4 permette ai personaggi di capire che il malfunzionamento del macchinario è dovuto al fatto che l'accumulatore di elettricità magnetica è scarico.

L'unico modo per poterlo ricaricare è uscire dall'aeronave (prova di VIGORE o PRONTEZZA, difficoltà 4) e posizionare l'accumulatore nell'apposito slot a prua del dirigibile, in modo tale che le correnti magnetiche presenti nel cielo lo ricarichino direttamente (naturalmente evitando di precipitare nel vuoto).

Se riescono nell'impresa Pereiti li omaggerà con 1 crypto (*Dematerializzatore Arcaico*: crypto di livello 5 che permette di rimpicciolire un avversario, facendo diminuire il suo livello di 2), oltre che permettendoli di usare il teletrasporto.

Se i personaggi invece parlano con Crank, scopriranno che è incredibilmente logorroico e che farlo smettere di parlare non è un'azione così semplice. In compenso, se lo incalzeranno di domande (difficoltà 3, 4 e 5), tra molte frasi sconnesse, verranno a conoscenza che, nei Campi celesti di Nembocristallo, Crank ha avvistato:

- dei jiraskar (prova di INTELLETTO, difficoltà 2)
- alcuni predoni presso nelle vicinanze del Lago Invisibile (prova di INTELLETTO, difficoltà 3)
- un presunto incontro tra due numerosi gruppi di umanoidi (prova di INTELLETTO, difficoltà 5)

Il varjellen prima di attivare il teletrasporto, consegna quello che sembra un piccolo telecomando ai personaggi e li lascia con la seguente raccomandazione:

“Magari ci rivedremo... o magari no? Tenete questo artefatto con voi: vi permetterà di usare il teletrasporto a distanza e farvi tornare subito sulla nave.”

Incontro 3: I campi celesti di Nembocristallo

A Nord del Lago Invisibile si trovano i Campi Celesti di Nembocristallo. I frammenti cristallini da cui sono composti, sono in continua espansione, e fluttuano lentamente sopra una piana cosparsa dei resti di quelli caduti a terra. Alcune formazioni sono grandi come città, altre piccole come un pugno o addirittura come schegge. Sono un luogo inospitale e angusto, popolato da predoni, esponenti Gaian, e temibili Jiraskar.

Se i personaggi cercano qualche indizio dell'Oracolo non trovano nessuna traccia. Continuando nell'esplorazione ai margini del Lago Invisibile, notano davanti a loro un promontorio di cristalli. Sclarlo è relativamente semplice (prova di VIGORE, difficoltà 2) anche se il terreno è accidentato (fallimento prova: velocità dimezzata).

Una volta giunti in cima, nella radura sottostante, notano un piccolo accampamento con due Murden (prova di INTELLETTO, difficoltà 2). Se i personaggi si guardano intorno si accorgono di un Murden in ricognizione (prova di INTELLETTO, difficoltà 3). Se non effettuano la prova, oppure la falliscono, vengono colti di sorpresa dal Murden ricognitore, che avvisa telepaticamente i suoi compagni.

Murden (3)

Livello 3 (9)

Salute: 9

Danno: 3

Movimento: Breve

Modifiche: Percepiscono come se fossero di livello 5.

Mire: Rubare e appagare la propria avidità.

Descrizione: Anche se camminano eretti, questi mostri non potrebbero mai spacciarsi per esseri umani. Con le schiene piegate in avanti, la pelle nera e oleosa, i grandi occhi scuri sopra rostri giallognoli, sembrano più simili a corvi giganteschi privi di ali e dotati di braccia sottili. Indossano mantelli rappezzati e hanno alla cintola borse piene di oggetti raccolti qua e là. I murden non parlano. Comunicano telepaticamente, infastidendo le menti delle vicine creature intelligenti che, in loro presenza, vengono bombardate da confusi stimoli. Indole paranoica, sfrenata crudeltà e innato egoismo completano la descrizione di questi orribili subumani.

Combattimento: Il tipico murden è armato con una fionda e una lunga spada ricurva. Se può farlo, attacca dalle ombre, tende imboscate e si affida a veloci schermaglie. Posti di fronte a una reale minaccia, i murden fuggono senza pensarci due volte. Le loro latenti capacità telepatiche infastidiscono e danneggiano le creature vicine, come delle incessanti interferenze mentali. Tutte le creature a distanza ravvicinata devono effettuare un tiro difensivo di Intelletto; se falliscono, la difficoltà delle loro azioni è aumentata di un grado finché restano nell'area dell'interferenza. A causa della telepatia murden, alcuni sostengono addirittura di aver avuto inquietanti allucinazioni visive e sonore. I murden sono immuni agli attacchi mentali e ai danni all'Intelletto.

Interazione: Comunicare con i murden è difficile, anche se sembrano comprendere

Intromissione del GM: Il murden aveva avvelenato la sua arma. Se colpito, un PG deve superare un lancio difensivo di Vigore o spostarsi di un passo verso il fondo della traccia del danno.

Se i personaggi riescono a catturare un Murden vivo, interrogandolo sull'Oracolo (prova di INTELLETTO, difficoltà 4) possono a farsi indicare il punto di apertura dell'ultimo portale, che risulterà essere esattamente dove si sono accampati i Murden.

Se invece uccidono tutti i Murden, perquisendoli, oltre ad 1d6 shint, troveranno un pezzo di pelle di animale semi conciata, con piccoli frammenti d'osso ornamentali ai lati e dei nodi ai quattro angoli, che raffigura, in maniera grezza ed impreciso la piccola pianura dove sono ubicati i personaggi, ed al centro un'immagine di quello che sembra essere un portale (difficoltà 4).

Nell'accampamento Murden i resti di cibo e di provviste fanno intuire che i predoni siano stati accampati in quel luogo per diversi giorni. Vicino all'improvvisato fuoco da campo, alcuni segni sono incisi nel suolo e, sopra a due di questi, vi sono conficcati due frammenti di cristallo.

I personaggi, esaminando le incisioni nel suolo (prova di INTELLETTO, difficoltà 2), notano che i segni sono dieci e che sopra al primo ed al quinto sono inseriti due

pezzi di cristallo. Se i personaggi li studiano con più attenzione (prova di INTELLETTTO, difficoltà 3) capiscono che servono a scandire il tempo e che, probabilmente, durante il primo ed il quinto giorno deve essere successo qualcosa.

Incontro 4: L'Oracolo di Nembocristallo

Il silenzio e la calma del bivacco Murden vengono bruscamente interrotti da un ronzio che va in crescendo. Il rumore accompagna la materializzazione di un simbolo di luce, raffigurante una porta. Il portale si spalanca e da questo ne esce una giovane umana, vestita con una tunica bianca ed un particolare copricapo rosso. Alcuni frammenti di cristallo adornano il viso della ragazza e le ampie maniche della tunica rivelano che il braccio sinistro della fanciulla non è fatto di carne, ossa e muscoli, ma di un materiale cristallino rosa e traslucido. La giovane donna vi guarda con aria sorpresa, studiandovi con i suoi occhi scuri e profondi, dopodiché, sorridendo, vi saluta "Buongiorno stranieri, vedo che avete pensato voi ai Murden. Bene, almeno questa volta potrò evitare inutili scocciature, o meglio, almeno una di sicuro! Comunque piacere di conoscervi, sono Sisspindel, studentessa del Laboratorio di Scienze della Traslazione dell'Università delle Porte".

Sisspindel è un tech di livello 3; combatte con un bastone, si difende come se fosse di livello 2 ed utilizza "Tocco Curativo" (1d6 punti riserve recuperati; (prova di INTELLETTTO, difficoltà 2) .

Sisspindel risponde a qualsiasi domanda i personaggi le pongano. Il braccio è il risultato di un esperimento finito male sui Nembocristalli organici, ed infatti, il motivo per cui si trova nei campi celesti, è appunto quello di raccogliere più informazioni possibili in modo tale da poter invertire il processo di cristallizzazione del suo arto.

Se i personaggi approfondiscono il discorso dei predoni con Sisspindel (prova di INTELLETTTO, difficoltà 2), verranno a conoscenza di alcune pattuglie di esploratori Gaian, accompagnate da jiraskar "addomesticati".

La cosa che più sorprende Sisspindel però, è il fatto che questi Gaian sembrano essere parecchio esperti di numenera, e che siano equipaggiati con crypto ed artefatti insoliti per loro (prova di INTELLETTTO, difficoltà 4).

Incontro 5: La terribile alleanza

Ciò che segue avviene solo se i PG si soffermano nell'accampamento Murden e dialogano con Sisspindel, senza attivare il teletrasporto verso l'aeronave.

Un terribile verso animalesco, proveniente dall'alto del monte di cristallo, squarcia la quiete della radura. Poi giunge un tremito e, più in fretta di quanto si potrebbe immaginare, dalla cima della montagna spunta una bestia sublime,

pigmentata come un esotico fiore tropicale, con zanne snudate per divorare e uccidere: un Jiraskar. Affianco a lui, armati con lame soniche e balestre elettriche composte, due esploratori gaian spronano l'enorme rettile alla ricerca di prede.

I jiraskar sono feroci predatori rettili, all'apice della catena alimentare. I loro corpi variopinti hanno appendici carnose e solo i poderosi arti posteriori sono funzionanti, con cui si muovono veloci. Sono quasi del tutto privi di sensi naturali, ma i loro encefali possono connettersi alla data-sfera per ricevere indicazioni. Questi colossi vivono solo per cacciare.

Il jiraskar in questione ha un numerera biomeccanico posizionato alla base del collo, evidentemente usato dai gaian per inviare comandi alla data-sfera e piegare l'enorme rettile ai loro comandi (prova di INTELLETTO, difficoltà 3).

I due gaian sono umanoidi, indossano delle tute da viaggio color beige con cappucci color cobalto, occhiali anti tempesta e maschere per filtrare l'aria. Impugnano due balestre elettriche combinate e sulla schiena hanno l'impugnatura della lama sonica. Hanno con se un cripto difensivo random a testa e portano sul petto un ciondolo con il simbolo della loro religione animista.

Sisspaindell partecipa allo scontro solo in qualità di guaritrice, usando Tocco Curativo sui personaggi con meno punti nelle riserve. Non attacca se non per autodifesa.

Jiraskar Addomesticato

Livello 6 (18)

Salute: 28

Danno: 6

Movimento: lungo

Modifiche: Si difendono sulla Prontezza come se fossero di livello 4 per via della taglia. Si difendono sull'Intelletto come se fossero di livello 4. Scalano come se fossero di livello 2.

Mire: Nutrirsi di carne.

Combattimento: I jiraskar sono velocissimi. Caricano, mordono e non lasciano la preda finché essa o loro non sono morti. Illusioni, invisibilità, camuffamenti, mimetizzazioni e nascondigli, per loro, non significano nulla.

Interazione: I jiraskar sono animali e si comportano come tali.

Intromissione del GM: La coda del jiraskar butta a terra prono un personaggio. Oltre a subire i danni inflitti dal morso della bestia, viene schiacciato dalla sua zampa artigliata subendo altri 4 danni

Se i personaggi usano il crypto smaterializzatore di Skip sul Jiraskar, la creatura viene così modificata:

Jiraskar Addomesticato rimpicciolito

Livello 4 (12)

Salute: 18

Danno: 5

Movimento: lungo

Modifiche: Si difendono sulla Prontezza come se fossero di livello 4 per via della taglia. Si difendono sull'Intelletto come se fossero di livello 4. Scalano come se fossero di livello 2.

Mire: Nutrirsi di carne.

Combattimento: I jiraskar sono velocissimi. Caricano, mordono e non lasciano la preda finché essa o loro non sono morti. Illusioni, invisibilità, camuffamenti, mimetizzazioni e nascondigli, per loro, non significano nulla.

Interazione: I jiraskar sono animali e si comportano come tali.

Intromissione del GM: Il jiraskar carica un personaggio, che viene spostato indietro di una distanza breve e subisce 3 danni

Esploratore Gaian (2)

Livello 3 (9)

Salute: 10

Danno: 4 (balestra elettrica), 2 lama sonica

Movimento: breve

Modifiche: Percepiscono come se fossero di livello 4. In mischia si difendono sulla Prontezza come se fossero di livello 2, per via dell'impedimento dato dalla balestra. Scalano come se fossero di livello 4.

Mire: Perlustrare il territorio alla ricerca di incursori dell'Ordine del Vero.

Combattimento: L'esploratore Gaian preferisce attaccare a distanza con la balestra sonica. Se attaccato in mischia si difende con la lama sonica come se fosse di livello 2.

Interazione: Gli esploratori Gaian sono fedeli alla loro religione e sono disposti ad immolarsi per il loro credo.

Intromissione del GM: Il dardo elettrico della balestra stordisce il personaggio. Quando ciò succede, per un round, la difficoltà di tutte le azioni compiute dal personaggio aumenta di un grado.

Se i personaggi catturano un gaian vivo e lo interrogano (prova di INTELLETTO, difficoltà 4), vengono a conoscenza di una terribile informazione: un clan violento dei gaian, che venera antiche forze distruttive del Creato, e i membri della Convergenza si sono alleati per sgominare l'Ordine del Vero. Purtroppo, proprio mentre l'esploratore farfuglia qualcosa in merito ad un incontro presso Il santuario dello

Scorpione, spira.

Se invece uccidono tutti e due gli esploratori, ispezionando i loro corpi, oltre a due d6 shint ed un crypto random, trovano un messaggio della Convergenza diretto ad un alto esponente della comunità gaian, dove si parla della recente alleanza (prova di INTELLETTO, difficoltà 4),

Sisspaindell, si rende conto immediatamente della gravità della situazione ed apre una porta dimensionale che conduce direttamente al complesso di Durkahl, presso la residenza privata del Patriarca d'Ambra.

“Presto!, non c’è un minuto da perdere! Dobbiamo avvisare immediatamente il Patriarca d’Ambra! Quello che l’Ordine del Vero temeva si sta realizzando! Il Baluardo come voi lo conoscete è destinato a cambiare per sempre, se non fermiamo al più presto questa nefanda alleanza! Forza!”

I personaggi si ritrovano all’ingresso della residenza del Patriarca d’Ambra, dove trovano Iqos intento a studiare un numenera. Una prova d’INTELLETTO o di PRONTEZZA con difficoltà 7 permette al personaggio di notare che Iqos è molto teso e che in fretta e furia ha cercato di nascondere un ciondolo sotto la tunica.

“Siete tornati...”