

# All'improvviso uno sconosciuto

Avventura di Maghi l'Ascensione, 20° anniversario

(compatibile con le altre edizioni)

**Theme:** Empatia. Capire e aiutare uno sconosciuto collaborando con degli estranei.

**Mood:** Alienazione. Trovarsi in un luogo sconosciuto di cui non si conoscono le regole.

## Introduzione

Questa breve avventura è indicata per far conoscere personaggi provenienti da fazioni diverse (tradizioni, tecnocrazia, disparati) e dare loro una motivazione per conoscersi, fidarsi e collaborare in futuro.

Può essere fatta giocare anche a gruppi già formati.

Lo scopo dell'avventura è quello permettere ai personaggi di conoscersi (se non si conoscono già) e vedere come reagiscono se messi in una situazione molto stressante. L'avventura privilegia il gioco di ruolo e l'investigazione al combattimento.

## Ambientazione

La prima scena è ambientata all'interno di un negozio-libreria dedicata all'occulto chiamato "Enigma" collocato nella città di Padova ma che può essere posizionato ovunque serva al narratore. Le scene successive sono ambientate in un reame del paradosso.

## Trama

I personaggi si trovano in un locale dedicato all'occulto chiamato Enigma quando un risvegliato carico di paradosso, inseguito dalla tecnocrazia, entra nel locale. Cercando di seminare gli inseguitori provoca involontariamente una esplosione di paradosso che trascina tutti i presenti in un reame del paradosso creato dalle sue paure.

I personaggi devono trovare il modo di lasciare il reame, da soli o in gruppo.

## Luoghi e personaggi principali

**Enigma:** Situato a Padova in una laterale di Via Roma questo locale riunisce un piccolo caffè, una libreria e un negozio di oggetti legati all'occultismo. La maggior parte dei suoi articoli sono rivolti a un pubblico occasionale ma contiene diversi libri e oggetti con reali proprietà magiche. Frequentato principalmente da membri delle tradizioni e dei disparati è tollerato dalla tecnocrazia che si limita a tenerlo sotto controllo.



**Reame del paradosso:** creato per contenere l'anomalia rappresentata da Nicola Rustici rappresenta una versione distorta del suo modo di vedere la sua vita di commesso viaggiatore, ovvero viaggi infiniti, motel sempre uguali, persone indistinguibili tra loro, noia, soprusi e rifiuti continui. Gli edifici, le persone e il panorama sono distorti e caricaturali come una realtà virtuale fatta male.



**Nicola Rustici:** 32 anni, capelli neri, occhiali da vista, occhi marroni iniettati di sangue, giacca e cravatta in disordine, barba incolta di qualche giorno. Commesso viaggiatore, venditore di articoli per pulizia negli hotel. Risvegliato da circa un anno senza averne coscienza ha iniziato involontariamente ad accumulare paradosso cercando istintivamente di usare i suoi poteri. Questo gli provocato un continuo malessere e allucinazioni a causa della realtà che lo rifiuta. E' anche inseguito da agenti della tecnocrazia che lo hanno identificato come potenziale problema senza che lui capisca chi siano e cosa vogliano.



**Farandwee,** spirito del paradosso, essenza della Corrispondence. Richiamato dall'esplosione di paradosso che avvolge Nicola e i presenti nel negozio Enigma. Ha il viso come quello di un clown su vestiti normali. Unica creatura del reame del paradosso può duplicarsi grazie a corrispondenza e interpreta tutti i ruoli (cameriere, segretaria, benzinaio ecc) avendo sempre la faccia da clown.



## Scena 1: Enigma

La partita inizia con tutti i personaggi presenti all'interno del negozio Enigma, ciascuno per motivi personali. Nel caso ci fossero membri della tecnocrazia possono arrivare durante l'inseguimento di Nicola.

All'improvviso la porta del locale si spalanca ed entra di corsa un uomo di mezza età, disorientato e spaventato (vedi pag 2 per la descrizione). Mentre si muove in giro, con aria allucinata e guardandosi intorno alla ricerca di un nascondiglio entrano due persone in giacca e cravatta, occhiali da sole e aria decisa che si dirigono verso di lui (Men in black della tecnocrazia).

Se i personaggi analizzano la situazione possono notare una forte concentrazione di paradosso intorno all'uomo braccato.

Si avvicinano decisi dicendo "Lei deve venire con noi senza fare resistenza".

L'uomo lancia un grido, allunga le mani davanti come per difendersi e tenta una qualche forma di magia (Perception + awareness diff 7 per notarlo) che si trasforma in un forte backlash di paradosso che avvolge tutti i presenti.

Tutti i personaggi ricevono 2 punti di paradosso e vengono spostati in un reame del paradosso insieme a Nicola (vedi scena 2).

Nota: In questa scena i personaggi non dovrebbero intervenire se non per osservare quello che succede e raccogliere i primi elementi della storia.

## Scena 2: Regno del paradosso

Questo luogo è stato creato per intrappolare Nicola e tenerlo imprigionato. Si tratta di una caricatura della sua visione della vita.

Una successione di hotel economici dove provare a vendere i suoi prodotti, dormire durante la notte e al risveglio salire in macchina e guidare su strade lunghissime e noiose, pasti in autogrill, raggiungere altro hotel e ripetere. Le persone incontrate sono una serie anonime di segretarie scortesche, clienti annoiati o ostili, camerieri indifferenti, poliziotti prepotenti. La solitudine e la depressione sono il tema ricorrente. In assenza dell'intervento dei personaggi Nicola resterà intrappolato per anni fino alla sua morte

Ogni uso della magia in questo luogo si considera volgare (per tutti) e comporta l'accumulo di paradosso. Guadagnare paradosso non provoca una sensazione sgradevole ma anzi risulta piacevole in quanto si adatta all'essenza del reame. È importante fare notare questa cosa ai giocatori per aiutarli a capire cosa sta succedendo.

**Lasciare il reame del paradosso:** i personaggi devono trovare il modo di lasciare questo posto. Esistono due modi per farlo.

1. Convincere Nicola Rustici a scaricare il suo paradosso\* e accettare il fatto che la magia esista e che lui sia un mago. Se riuscirà a superare la sua dissociazione dalla realtà infrangerà la trappola e tutti torneranno alla libreria Enigma circa un'ora dopo averla lasciata.
2. Scaricare il proprio paradosso\*. Una volta privo di paradosso un personaggio comincerà a sentirsi a disagio e fuori posto in questa realtà. Se si concentrerà su questa sensazione ("Intelligence + meditation" oppure "Wits + Cosmology" difficoltà 7) si verrà espulsi dal reame tornando alla libreria Enigma circa un'ora dopo averla lasciata.

\* In questo reame, a prescindere dalla quantità di paradosso posseduto, ogni personaggio può provocare volontariamente un backlash di paradosso (vedi pag 548-549 del manuale). Ogni personaggio che dedichi qualche minuto ad analizzare il proprio paradosso si rende automaticamente conto di questo fatto.

### Arrivo nel reame

Dopo un momento di disorientamento i personaggi e Nicola si trovano nel parcheggio di un hotel economico vicino a una anonima macchina parcheggiata. Sono tutti vestiti in maniera simile a Nicola, sia uomini che donne, hanno una valigetta che contiene campioni di detersivi, stracci e sistemi di pulizia e dei cataloghi di prodotti.

Nicola, con aria triste e annoiata, invita i presenti a salire in auto dicendo frasi tipo "Forza che siamo in ritardo". È convinto di essere un venditore esperto messo in affiancamento ad un gruppo di neo venditori (i personaggi) e di doverli portare in giro per far vedere loro tecniche di vendita. Non ricorda nulla di Padova o di quello che gli è successo nei giorni precedenti.

Rifiuta di credere a qualunque spiegazione che riguardi il sovrannaturale, il paradosso e simili e cecherà di salire in auto per "continuare il suo giro con chi lo segue" a meno di non essere trattenuto con la forza.

Ogni giocatore che cerchi di capire cosa sta succedendo può fare un tiro di "Intelligence + Occult" o "Intelligence + Cosmology" a difficoltà 6, ricevendo una informazione per ogni successo.

- Il luogo in cui si trova è un reame del paradosso legato a Nicola

- Nicola è la chiave per uscire da questo posto, anche se forse non l'unica.
- Le leggi fisiche di un reame del paradosso possono essere molto diverse da quelle abituali.
- Tutto quello che si vede e chi si incontra in giro a parte i presenti alla libreria fa parte del reame quindi è una illusione.

**I giocatori possono restare con Nicola e cercare di guadagnare la sua fiducia oppure andarsene.**

Il reame ha consistenza solo nelle sue vicinanze, una volta fuori vista un personaggio finisce in una zona vuota completamente bianca. Si vede sempre la zona di strade ed edifici dove si trova in quel momento.

Se si rimane con Nicola si partecipa alla sua vita, fatta di lunghi viaggi e di luoghi sempre uguali (parcheggi, uffici, autogrill) dove cambiano pochi particolari o colori. Ogni luogo è prevalentemente deserto (strade vuote, locali deserti e simili) tranne quando Nicola deve rivolgersi a qualcuno. In questo caso ogni persona che si incontra (segretarie, addetti agli acquisti, camerieri, passanti, agenti di polizia) è una incarnazione dello spirito del paradosso Farandwee, di cui possono cambiare i vestiti ma il viso è sempre la maschera inquietante di un clown. Le persone incontrate sono sempre annoiate, infastidite, leggermente scortesie o prepotenti. Nicola non vede le fattezze da clown delle persone e rifiuta categoricamente di "guardare meglio" e accetta passivamente e con rassegnazione i loro comportamenti.

Se attaccate le incarnazioni di Farandwee si difendono fino a quando non sono lasciate in pace. Se eliminate vengono sostituite da una simile che ignora eventuali corpi e continua come prima.

Il narratore deve valutare il comportamento dei giocatori per vedere se si interessano veramente allo stato mentale e al benessere di Nicola oppure no. Nel caso cerchino veramente di aiutarlo pian piano è possibile entrarne in confidenza, farsi raccontare la sua storia e a questo punto convincerlo dell'esistenza della magia e del luogo in cui si trova. Non servono tiri, solo buon gioco di ruolo.

Nel caso in cui i personaggi non siano interessati al destino di Nicola l'unico modo che hanno per andarsene è liberarsi del paradosso residuo e abbandonare qui gli altri.

**Nicola Rustici**

Umano di 32 anni. Rassegnato, deluso e diffidente. Non vede nulla di strano in quello che lo circonda.

- Attributi tutti a 2 tranne Stamina e Manipulation 3
- Abilità a 3: Subterfuge
- Abilità a 2: Academics (Chimica), Computer, Drive, Empathy
- Abilità a 1: Allertness, Etiquette, Law, Politics
- Arete 1, Corrispondence, Matter, Mind 1
- Willpower 6
- Paradosso 6

**Farandwee**

Spirito del paradosso

- Attributi tutti a 2 tranne Destrezza 3
- Abilità a 3: Brawl, Dodge
- Arete 4, Corrispondence 4
- Willpower 4

## **Conclusione**

### **Se Nicola viene liberato dal reame del paradosso**

Se vogliono e riescono ad aiutare Nicola gli permetteranno di ricominciare a vivere nel nostro accettando e sviluppando il suo ruolo di risvegliato. Una volta raggiunto il suo equilibrio non rappresenterà più un pericolo per la tecnocrazia e verrà lasciato in pace. Se non diversamente indirizzato diventerà un Orfano, senza mai entrare nelle meccaniche e politiche della Ascension War. Se invece venisse invitato ad unirsi a una setta da qualcuno di cui si fida ci proverà in buona fede, ammesso che ne abbia le capacità.

### **Se Nicola viene abbandonato nel reame del paradosso**

Nel caso Nicola venga lasciato nel reame del paradosso non se ne avranno più notizie in quanto trascorrerà in quel luogo il resto della vita.

Una volta tornata alla nostra realtà i personaggi saranno liberi di continuare la loro vita come vogliono.