

L'altra faccia della medaglia

Avventura per Licantropi l'Apocalisse 20° anniversario

Theme: La caccia. Trovare i nemici e difendere il territorio.

Mood: La crisi improvvisa. Una catastrofe sta per travolgere il Caern e non c'è spazio per errori.

Introduzione

Questa avventura può essere usata come **storia introduttiva per un nuovo branco**, fornendo loro il Caern di partenza, oppure i personaggi possono essere stati guidati da queste parti da uno spirito o da una missione. Le immagini dell'avventura sono alla fine per semplificare la stampa.

Un Caern (Livello 1 di Stamina) è stato riscoperto da pochi anni da un viaggiatore Silent Strider e si trova vicino alla cittadina di Oak Flat. Alcuni licantropi e le loro famiglie si sono trasferiti nella zona e stanno cercando di riattivarlo. Il Caern è **un antico luogo sacro dei Croatan**, la tribù dei licantropi nativa americana scomparsa combattendo il Wyrms secoli fa. Lo spirito che presiede il Caern, la tartaruga, non si fida dei nuovi occupanti. I licantropi stanno cercando di conoscerlo e guadagnarsi la sua collaborazione.

Un ulteriore problema per i licantropi della zona è la principale impresa della città. Si tratta della **Ecoprotector, una società impegnata nella produzione dei pesticidi**. Normalmente questa attività, quasi sempre collegata all'inquinamento e alla distruzione della natura, sarebbe un bersaglio per le ire dei licantropi. La Ecoprotector però ha recentemente scoperto un pesticida, una proteina attiva denominata Hv1A/GNA-fusion, formata dalla combinazione di una tossina naturale contenuta nel veleno di un ragno australiano e da una proteina (legante carboidrati) della famiglia delle Lectine. Questo composto, chiamato EPF1, in basse concentrazioni permette di debellare i parassiti senza danneggiare le api.

I prodotti EPF1 stanno sostituendo quelli neo-nicotinoidi (letali per le api), prodotti da sussidiarie Pentex. Alcuni dei kinfolk degli occupanti del Caern hanno trovato lavoro alla Ecoprotector e stanno tenendo informati i licantropi dell'evolversi della situazione.

C'è una grande discussione tra licantropi e kinfolk tra chi vuole eliminare una minaccia per l'ambiente come la Ecoprotector e chi la vede come un efficace bastione agli interessi della Pentex e del Wyrms.

Trama

Le ricerche della Ecoprotector non sono passate inosservate alla Pentex. Se il brevetto venisse ceduto a una grossa società potrebbe essere un problema per loro.

E' stato quindi incaricato un agente fomorian, infiltrato nei gruppi ecoterroristi, di organizzare un raid per distruggere la Ecoprotector e creare un disastro ambientale causato dall'EPF1 per sensibilizzare l'opinione pubblica e farlo proibire. Nel gruppo si trova anche un vampiro del clan Gangrel che non conosce i retroscena e crede realmente che si tratti di un sabotaggio per portare avanti la causa ecologista.

Il totem del Caern ha però percepito che un disastro quella notte potrebbe distruggere la vallata e i suoi abitanti e decide di avvisare i licantropi per impedirlo, manifestandosi loro per la prima volta.

Sono presenti pochi licantropi quella notte al Caern, quindi dovranno arrangiarsi in qualche modo.

Scena 1: il presagio

Manca poco al tramonto. Al **Caern della Roccia Scheggiata** questa sera **sono presenti pochi dei suoi membri**. La maggior parte è assente per una missione e non si sa quando saranno in grado di tornare.

Oltre ai personaggi sono presenti:

Bladetooth, Get Of Fenris Lupus Theurge

See-Through-Stars, Silent Striders Homid Philodox

True Silverheels, Childern of Gaia Homid Ahroun

Il Caern è composto da alcune camere scavate nella roccia sul fianco di una collina da un torrente ormai scomparso. Nella caverna ci sono diverse incisioni di glifi garou e una polla d'acqua pura in cui è possibile specchiarsi ma da cui non è possibile entrare in umbra visto che il totem del Caern, la Tartaruga, non si fida dei nuovi abitanti e ne impedisce il passaggio. Nascoste in mezzo agli alberi nella radura antistante la caverna ci sono delle capanne che ospitano i licantropi quando sono in visita. **L'accesso alle camere del caern è vietato a tutti** se non si sono sottoposti a un rito di purificazione e il Theurge del branco questa sera non è ancora uscito dalla caverna per officiarlo.

Improvvisamente **Bladethoot in forma di lupo esce dal Caern a passo lento e con gli occhi sbarrati**. I personaggi possono tirare su Percezione + Sesto Senso a difficoltà 6 per notare qualche cosa di strano in Bladethoot prima che si accasci al suolo in mezzo alla radura.

Una volta rianimato lancerà un potente ululato di gioia e rivelerà con diversi ugglioli emozionati di essere finalmente stato contattato dallo spirito del Caern.

Purtroppo la visione con cui lo spirito lo ha contattato è **un presagio di sventura**. Un disastro di qualche tipo è imminente nella zona e sono in pericolo sia il Caern che la cittadina che si trova a est (Oak Flat) dove vivono la maggior parte dei kinfolk degli abitanti del Caern.

See-Through-Stars richiede di potere officiare un breve rito di ringraziamento per lo spirito e subito dopo un rito per aprire una assemblea tra i presenti per decidere cosa fare dopo l'avvertimento dello spirito.

Non essendo chiaro quale sia il pericolo e quando si manifesterà i presenti possono discutere su quale strategie adottare. Vale la pena aspettare il ritorno del resto del branco o bisogna agire subito? In che modo?

Durante la discussione **True Silverheels riceve una telefonata** da un kinfolk di Oak Flat, Tom Larson, che gli spiega di essere appena stato contattato da suo figlio che lo ha esortato a lasciare velocemente la città con tutta la famiglia, prima di mezzanotte, pena la morte. True Silverheels sa che il figlio in questione si è unito tempo prima a un movimento ecologista estremista, noto per fare attentati contro chi produce inquinamento.

Ragionandoci su il bersaglio diventerà chiaro, la Ecoprotector, e c'è un tempo limite per agire, mezzanotte. E' improbabile che l'avvertimento dello spirito e quello del Kinfolk non sia collegati.

Se qualcuno dei personaggi avesse Conoscenze di Medicina o Scienze oppure avesse inserito dei contatti alla Ecoprotector capirebbe subito che mentre la fabbrica è ben protetta e sicura in caso di incidente o calamità naturale un sabotaggio deliberato potrebbe liberare enormi dosi di EPF1 nell'atmosfera che

andrebbero a investire Oak Flat, uccidendo tutte le creature viventi della vallata e probabilmente arrivando fino alla zona del Caern. Se nessuno dei giocatori avesse queste informazioni le racconterà See-Through-Stars.

Bisogna quindi decidere se far evacuare i kinfolk dalla città e abbandonare la zona o difendere la fabbrica e quindi il Caern.

Il narratore dovrebbe far schierare subito **Bladetooth per difendere il territorio** (lo spirito ci ha chiesto di intervenire) e **True Silverheels per evacuare la città** (non possiamo rischiare vite innocenti) e **lasciare poi parlare i giocatori** (ricompensando chi si espone pubblicamente con 1 punto Rinomanza in Onore o Saggezza in base alle posizioni) e alla fine far pilotare la discussione da See-Through-Stars sulla scelta della difesa del Caern e del territorio.

Alla fine dell'assemblea **Bladetooth rimarrà a difendere il caern** e a proteggerlo da un possibile incidente con alcuni rituali, **True Silverheels andrà a far evacuare i kinfolk** dalla città per proteggere la continuità dei garou e **See-Through-Stars guiderà i personaggi attraverso l'ombra** per arrivare velocemente nella zona della Ecoprotector, troppo lontana per raggiungerla con metodi convenzionali a meno che i personaggi non trovino degli argomenti veramente convincenti per fare diversamente.

Se i personaggi rifiutassero di agire See-Through-Stars andrà da solo a fermare gli assalitori ma fallirà e la vallata sarà distrutta dalla nube chimica emanata dalla fabbrica sabotata.

Terminati dei frettolosi preparativi (rituali, equipaggiamento, la gerarchia del gruppo e così via) See-Through-Stars guiderà i personaggi e True Silverheels in una capanna dove è presente un grande specchio su una parete. La stanza contiene diversi oggetti dal significato spirituale per molte civiltà (recuperate nei suoi viaggi da See-Through-Stars) e permette un facile passaggio per la penumbra.

Se nel corso dell'assemblea qualche personaggio si fosse distinto per passione o pianificazione See-Through-Stars oppure True Silverheels potrebbero donare loro qualche semplice feticcio in riconoscimento delle loro parole per aumentare le possibilità di successo.

Esempi

Un braccialetto di piume bianche che raddoppia la velocità di movimento per un turno (Livello 2, Gnosi 6)

Una fascia di cuoio che se portata permette di percepire il Wyrn come il dono di livello 1 (Livello 1, Gnosi 5)

Un pugnale di bronzo una volta a combattimento permette di ritirare i danni (Livello 2, Gnosi 6)

Dopo alcune raccomandazioni sul mantenere unito il gruppo e ferma la concentrazione **See-Through-Stars aprirà il passaggio** e uno alla volta i licantropi entreranno nell'ombra della vallata del Caern.

Scena 2: la caccia

Viaggiando velocemente nelle spettrali foreste dell'ombra il branco **raggiunge la periferia di Oak Flat**, dove si cominciano a vedere le prime ragnatele lasciate dagli spiriti del Weaver, indicatori dell'approssimarsi di una città.

Con un breve ululato di commiato **True Silverheels lascia il branco** per entrare in città e iniziare l'evacuazione.

Mentre lasciano Oak Flat e si dirigono alla sede della Ecoprotector però See-Through-Stars e i personaggi dotati del dono di **percepire il Wyrm iniziano a sentirne la presenza**, sempre più forte. Questo è un segno che stanno andando nella direzione giusta dopo tutto visto che fino ad oggi il Wyrm era assente nella vallata ma è anche un sicuro segno di pericolo.

Gli spiriti del Wyrm, i Bane, cominciano a seguire il branco, sempre più numerosi. See-Through-Stars cerca delle strade alternative per evitarne i gruppi più grossi, ricordando ai personaggi di non farsi distrarre dalla missione, ma è sempre più difficile. Il numero dei Bane è impressionante, sicuramente molti di più di quanti possano affrontare senza subire perdite.

Qualche Bane comincia a intercettare il branco, uno o due alla volta.

Possono essere eliminati velocemente ma ogni scontro li rallenta e fa avvicinare sempre più altri Bane.

Bane inseguitori, spiriti deformi

Furia 5, Gnosi 3, Volontà 4, Essenza 8

Poteri: Senso Orientamento, Armatura (spende 2 essenza per guadagnare 3 dadi per ridurre i danni)

A questo punto See-Through-Stars chiede ai personaggi se **vogliono uscire dall'ombra** e fare l'ultima parte del viaggio nel mondo materiale o se **vogliono provare a forzare il passaggio**.

Mentre stanno discutendo all'improvviso diversi oggetti di forma sferica arrivano sul gruppo, lanciati da qualche parte fuori vista. Questi globi carnosi, di colore grigio, sono Bane che a contatto con un altro spirito emettono potenti onde neurali per disabilitare la vittima.

Far fare ad ogni personaggio un tiro su **Destrezza + Sesto Senso** (o Istinto Primordiale se in forma animale) a difficoltà 6 per schivare i proiettili. In caso di insuccesso almeno un Bane impatta su ogni personaggio che ha fallito, sommergendo la vittima con un diluvio sensoriale di suoni, odori, luci e sensazioni di dolore che possono stordire.

Per resistere tirare su **Gnosi** a difficoltà 6. In caso di fallimento il personaggio crolla al suolo sopraffatto dal delirio sensoriale.

Anche in caso di successo i Bane che impattando nella zona stordiscono i presenti per qualche secondo.

Dopo avere gestito la cosa per tutti i giocatori il narratore deve spiegare a quelli rimasti coscienti che anche See-Through-Stars viene colpito da un paio di Bane e crolla al suolo uggliando di dolore. Rotolandosi a terra afferra confusamente un ciondolo dalla sua collana e lo strappa. A questo punto **il confine tra l'ombra e il mondo materiale si lacera** scaraventando ogni personaggio nella buia foresta in un punto diverso, lasciandoli soli, confusi ma lontani dai Bane.

Per un licantropo trovarsi **separato improvvisamente dal branco è un trauma**, trovandosi di notte in una posizione sconosciuta e in un tempo sconosciuto la sensazione è ancora peggiore. L'ombra fa strani scherzi.

Il narratore dovrebbe chiedere a ogni giocatore come pensa di orientarsi e ritrovare il resto del branco (ululati, cercare tracce, girare a caso, guardare il gps del telefonino, cercare punti di riferimento).

Sono circa le 22 della stessa sera in cui sono partiti e sono a qualche chilometro a nord della Ecoprotector. Dopo qualche minuto i personaggi si ritrovano, ma non c'è nessuna traccia di See-Through-Stars*. Cercandosi l'un l'altro i personaggi iniziano anche a trovare tracce di un recente passaggio. Impronte di uomini, rami spezzati e per chi lo sente un leggero odore di corruzione del Wyrn.

Se lo desidera il branco può dare la caccia agli intrusi e raggiungerli in pochi minuti. Sono un gruppo di umani, con addosso tute mimetiche, armati di fucili e con grossi zaini, che si stanno dirigendo verso la Ecoprotector. Con un tiro di **Percezione + Sesto Senso** a difficoltà 6 si nota che alcuni hanno dei visori notturni sugli occhi e che tutti camminano in silenzio facendo solo dei segni con le mani per comunicare.

Cosa intendono fare i giocatori?

*See-Through-Stars è rimasto intrappolato nel gauntlet e a discrezione del narratore può essere rimosso dall'avventura o arrivare all'ultimo momento nel caso i personaggi si trovassero nei guai nella scena successiva.

Scena 3: la lotta

Il gruppo di terroristi che si dirige verso la Ecoprotector per sabotarla è composto da **4 avversari principali** e alcuni personaggi secondari, che variano in base al numero di giocatori.

Se i terroristi non dovessero venire intercettati e fermati riusciranno facilmente ad entrare nella fabbrica, eliminare la guardia privata e sabotare i sistemi di sicurezza in modo da far **esplodere i magazzini di EPF1**, che in dose massiccia è l'equivalente di un gas nervino. La nuvola di composto invaderà la vallata **uccidendo praticamente tutti gli abitanti di Oak Flat** (migliaia di vittime) e arrivando fino al Caern della Roccia Scheggiata, rendendo la vallata inabitabile per lungo tempo.

A seguito del disastro EPF1 verrà bandito e non sarà più producibile, consentendo alle sussidiarie della Pentex di continuare a vendere i loro prodotti **a meno che non vengano fermati**.

Leonard : Vampiro 11° generazione, clan Gangrel

Sempre alla ricerca di una causa o di una motivazione Leonard si è unito da poco alla causa dell'ecologia estremista e sta cercando di farsi un nome. Appena ha saputo della missione ha insistito per averne il comando.

Attributi

Forza 3 , Destrezza 3, Costituzione 4

Carisma 3, Persuasione 2, Aspetto 3

Percezione 2, Intelligenza 3, Prontezza 4

Abilità

Atletica 2, Intimidire 2, Rissa 4, Furtività 2, Sopravvivenza 2

Poteri

Vede al buio, Artigli (forza +1 danni aggravati),

Forma bestiale (lupo o pippistello), Parla agli

animali, Robustezza (+3 assorbire danni contundenti o letali oppure 3 danni per assorbire aggravati),

Rigenera fino a 5 ferite, massimo 2 a turno

Ferite: 0, -1, -1, -2, -2, -5

Luce: lupo ghoul di Leonard

Animale compagno di Leonard. Fedele, efficiente, spietato.

Attributi

Forza 4, Destrezza 4, Costituzione 2

Carisma 2, Persuasione 1, Aspetto 2

Percezione 3, Intelligenza 1, Prontezza 3

Abilità

Rissa 4, Furtività 3, Sopravvivenza 3

Poteri

Forza +1, Costituzione +2, assorbe 2 dadi contro aggravati, può rigenerare 2 ferite nel combattimento

Ferite: 0, -1, -1, -2, -2, -5

Sybil: Fomori, Iliad, Beast of War

Agente sotto coperture negli ambienti dell'estremismo ecologico. Ha proposto l'attacco ma ha lasciato a Leonard il comando. La sua identità e poteri sono segreti al resto della squadra.

Attributi

Forza 4, Destrezza 2, Costituzione 3

Carisma 2, Persuasione 4, Aspetto 3

Percezione 2, Intelligenza 2, Prontezza 3

Abilità

Atletica 2, Rissa 3, Armi da Fuoco 2, Furtività 2, Sopravvivenza 2, Occulto 3

Poteri

Immunità al delirium, Pelle corazzata (+3 ridurre danni contundenti o letali, ridurre danni aggravati difficoltà 8), Estrusioni ectoplasmiche (tentacoli dal corpo, attacco extra a forza +2), vede al buio

Ferite: 0, -1, -1, -2, -2, -5

Edward Larson: Kinfolk estremista

Edward è convinto della giustezza della sua causa ma non vuole fare del male alla sua famiglia, per questo gli ha detto di andarsene. E' convinto che il sabotaggio alla Ecoprotector avrà conseguenze limitate ma non vuole che corrano rischi.

Attributi

Forza 2, Destrezza 3, Costituzione 2

Carisma 3 , Persuasione 2, Aspetto 2

Percezione 3, Intelligenza 2, Prontezza 2

Abilità

Atletica 1, Rissa 1, Armi da Fuoco 3, Furtività 2, Sopravvivenza 2, Occulto 1

Equipaggiamento

Fucile pesante, esplosivo, visore notturno, Giubbotto antiproiettile leggero

Ferite: 0, -1, -1, -2, -5

In base al numero dei personaggi il narratore può aggiungere un secondo vampiro e alcuni terroristi umani

Orso veloce : Vampiro 12° generazione, clan

Gangrel

“Figlio” di Leonard, lo segue e lo protegge

Attributi

Forza 3 , Destrezza 3, Costituzione 4

Carisma 3, Persuasione 2, Aspetto 3

Percezione 2, Intelligenza 3, Prontezza 4

Abilità

Atletica 2, Intimidire 2, Rissa 4, Furtività 2,

Sopravvivenza 2

Poteri

Vede al buio, Artigli (forza +1 danni aggravati),

Parla agli animali, Robustezza (+2 assorbire danni

contendenti o letali oppure 2 dadi per assorbire

aggravati), Rigenera fino a 4 ferite, massimo 1 a

turno nel combattimento

Ferite: 0, -1, -1, -2, -2, -5

Terrorista generico: umano estremista

Membro fedele del gruppo ecologista

Attributi

Forza 2, Destrezza 3, Costituzione 2

Carisma 3 , Persuasione 2, Aspetto 2

Percezione 3, Intelligenza 2, Prontezza 2

Abilità

Atletica 1, Rissa 1, Armi da Fuoco 3, Furtività 2,

Sopravvivenza 2

Equipaggiamento

Fucile pesante, pistola automatica, esplosivo, visore

notturno, Giubbotto antiproiettile leggero

Ferite: 0, -1, -1, 2, -5

I personaggi devono scegliere **la strategia da adottare** per fermare gli assalitori.

Attaccare senza pietà. Scontro feroce ma se messi a mal partito gli attaccanti scappano tranne Sybil che combatte fino alla morte.

Parlamentare. Parlare con gli attaccanti e spiegare loro le conseguenze del sabotaggio. Tranne Sybil nessuno vuole provocare una catastrofe ecologica ma si fidano di Sybil e non si fidano dei personaggi quindi vanno convinti. Far rivelare Sybil come fomorian aiuterebbe sicuramente molto.

Inoltre **devono provare a salvare la vita al kinfolk se possibile.** Se sono del Caern lo riconoscono facilmente, altrimenti devono tirare Percezione + Sesto Senso a difficoltà 7 per intuire chi possa essere il loro affine nel gruppo e risparmiarlo.

Per il narratore è sempre possibile fare intervenire See-Through-Stars.

Scena 4: conclusioni

Se riusciranno a fermare l'attacco e salvare la vallata e il Caern i personaggi avranno dimostrato al totem del Caern e ai suoi abitanti il loro valore.

Il totem inizia quindi a comunicare con i licantropi, il Caern sale a livello 2 e diventa possibile entrare in umbra dal suo interno a gauntlet 3.

I personaggi guadagneranno 2 punti di Rinnomanza Gloria.

Se avranno salvato il Kinfolk Edward Larson guadagneranno 1 punto di Rinnomanza Onore.

Se avranno parlato prima di combattere guadagneranno 1 punto di Rinnomanza Saggezza.

See-Through-Stars e True Silverheels lasceranno loro i feticci che gli avessero eventualmente consegnato.

Immagini dell'avventura



I membri del Caern (Le immagini sono prese dal GCC Rage della White Wolf)



Antagonisti (Le immagini sono prese dal GCC Rage della White Wolf)



Leonard

Forma umana

Forma fomorian