Le Notti di Nibiru
L'inganno di Elide

L'inganno di Elide è uno scenario per *Le Notti di Nibiru* per un gruppo di 4-5 personaggi tra 0 e 20 PE. Uno scenario presenta tutto il necessario per gestire una o più sessioni di gioco, inclusi alcuni documento d'aiuto per il Narratore.

Cos'è Le Notti di Nibiru?

Le Notti di Nibiru di Luca De Marini e Daniele Fusetto è un gioco di ruolo focalizzato sull'interpretazione, edito da Red Glove e Acchiappasogni tra 2017 e 2018.

Il gioco vi trasporta su un lontano pianeta colonizzato dagli uomini, Nibiru, dove vestirete i panni dei Tonalisti, umani dai poteri sovrannaturali che possono assumere forma animale, necessaria per sopravvivere all'atmosfera tossica che regna sul pianeta.

L'umanità ha infatti eretto alcune fortezze, chiamate Edsi, entro le quali può sopravvivere grazie ad avanzate quanto antiche tecnologie. Ma non è tutto! Per dodici mesi, il pianeta di Nibiru è soggetto ad un perenne stato di oscurità chiamato Le Notti: durante questi mesi, tutti gli umani senza poteri si addormentano e la loro anima levita sul proprio corpo, impedendogli di vivere liberamente.

Per questo motivo i Tonalisti devono non solo proteggere le Edsi dagli attacchi di creature colossali, gli Xefriot ad esempio, o arcigne, come i Saggi delle Pozze, ma devono anche assicurarsi che gli uomini possano sopravvivere al letargo.

In questi compiti sono aiutati da straordinari e assurdi alleati, come i Dolem, edifici viventi che possono anche essere esplorati durante il loro sonno, oppure i Tonal, enormi animali telepatici dai potenti poteri druidici. Tuffati in un mondo onirico ricco di stravaganti eventi: vivi anche tu il sogno delle Notti di Nibiru!

Il regolamento

Nato come una hack di Musha Shugyo su artwork di Roman Roland Kuteynikov, Le Notti di Nibiru si è alimentato da solo tra influenze fantastiche e favolistiche, diventando un mondo science fantasy sospeso tra sogno e surrealtà. Quest'atmosfera ha portato alla scelta di un nuovo sistema, sempre dall'autore di Musha: Destino Oscuro 2.

Con questo sistema è possibile vivere l'ambientazione a tutto tondo, tra scoperta dell'ignoto e del sublime e intreccio di mondi fisici (e di esplorazione del Pianeta) e "spirituali" (l'esplorazione dei poteri dei personaggi e di altre dimensioni).

DO2 si è dimostrato perfetto anche per la sua duttilità e l'ampia personalizzazione del Personaggio, coniugata a una serie di spunti che impediscono al giocatore di rimanere alla mercé della pagina bianca. L'intero sistema è organizzato per permettere di giocare senza bloccarsi, anche per coloro che hanno giocato poco o solo sentito parlare di giochi di ruolo.

Oltre a questo, il motore del sistema alleggerisce il compito del Narratore, che può concentrarsi maggiormente sulle storie, le atmosfere e i nemici ed alleati dei personaggi - il tutto in modo rapido ed evocativo. Le meccaniche base del gioco sono davvero a disposizione del Narratore per poter sempre far ripartire la storia e non bloccarsi mai!

Oltre a questo, grande semplicità e dinamismo è riservato ai combattimento, con un sistema aggiornato di Simboli e Bagliori dell'Anima che strizzano l'occhio anche ai giocatori veterani.

LO SCENARIO

L'Inganno di Elide è **uno scenario per *Le Notti di Nibiru*** per personaggi con 0-20 Punti Liberi di Esperienza: potete dunque proporla come inizio per un Arco Narrativo oppure usarla come un intermezzo breve tra due Archi Narrativi, anche come one shot.

Uno scenario si compone di:

- un **preambolo**;
- una serie di possibili **aperture**;
- una **zona di gioco** ristretta descritta nel dettaglio;
- un **mistero** centrale all'avventura (qualsiasi percorso essa utilizzi) e all'ambientazione;
- **una serie di PNG e nemici;**
- **ipotetiche linee narrative**.

Lo scenario possiede inoltre diversi dettagli *aperti*, utili per collegarlo ad un Arco Narrativo più grande. In questo modo lo scenario fa sì che un gruppo di giocatori esplori una determinata zona con una certa dose di libertà, lasciando al contempo emergere la storia.

Preambolo

Siamo nelle Notti, durante il mese di Çabli (l'Inverno). I personaggi sono di ritorno da una breve missione a Thalarion per conto della loro Helisi (gilda).

La missione aveva come obiettivo quello di consultare l'archeologa Getusta **Elide Nenlaste**, una Kamsit malconcia esperta di tecnologia. I Kamsit sono creature a base silicio ma sviluppatesi come umanoidi; hanno una maschera di ceramica in volto e organi meccanici.

La consulenza riguardava un oggetto dato ai personaggi dalla Helisi dopo uno scavo a nord dei *Monti delle Lune*: l'oggetto si presenta come un cilindro con alcuni led lampeggianti e uno schermo di vetro retroilluminato incrinato.

Il cilindro ha ancora energia, nonostante l'archeologa abbia detto al gruppo che l'età stimata dell'oggetto è 400 anni: questo significa che possiede un certo valore sul mercato di reperti archeologici, ma che potrebbe anche essere usato dalla Helisi per chiedere favori alla *Getusia*, l'Accademia degli Archeologi e Tecnomanti.

La Kamist è rimasta turbata alla vista dell'oggetto e ha chiesto

CONTATTI

Il Sito di Le Notti di Nibiru:
nibiru.destino-oscuro.com
Il blog di Storie di Ruolo: www.storiediruolo.com

Le Notti di Nibiru Community:
facebook.com/groups/nibirugdr/
Storie di Ruolo facebook:
facebook.com/storiediruolo/

Le Notti di Nibiru ***Storie di Ruolo***

Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.

ai personaggi di riportarlo velocemente a Xira per una scorciatoia, una strada abbandonata che passa a ovest dei **Monti delle Lune**, tra i piedi delle montagne. Lei li raggiungerà a Xira appena sistemate alcune cose a Thalarion.

Il gruppo, autenticato l'oggetto, è ripartito subito per Xira per riconsegnarlo alla propria Helisi. Tuttavia, una fortissima tempesta di sabbie di grafite e ghiaccio secco (Nibiru è un posto onirico) costringe i personaggi ad accelerare i tempi di rientro…

Personaggi

Per giocare a *L'Inganno di Elide*, i personaggi dovranno essere dotati di due elementi specifici:

- aggiungete a loro un Obiettivo Ricorrente *Proteggere l'oggetto per l'Helisi;*
- ogni PG ottiene poi un Obiettivo Conclusivo che riguarda la missione, non necessariamente uguale per tutti (potrebbe essere *Intascare i soldi per la vendita dell'oggetto* oppure *Portare l'oggetto all'Helisi per dimostrare il mio onore* o *Scoprire cosa nasconde Elide Nenlaste*);
- chiedete loro di creare una **Tradizione** su quale sia la loro Helisi, quale obiettivo abbia e perché ha chiesto *a loro* di proteggere l'oggetto (e, dunque, chi sono loro nell'Helisi).

Il Narratore non può controvertire la Tradizione, ma può sfruttarla contro i personaggi: ad esempio, se un giocatore decide di essere il capo dell'Helisi, non riportare l'oggetto a Xira significherà prendersi la responsabilità delle eventuali ricadute (assenza di guadagno, licenziamenti necessari, accordi importanti che vanno in fumo). Sta ai giocatori capire come agire in questo caso.

Prosegui solo se sei il Narratore!

APERTURE

Questo scenario ha una partenza molto forte e interessante, benché abbastanza diretta; in alternativa proponiamo altre papabili aperture meno banali.

Il Risveglio dell'Oggetto. Mentre i personaggi stanno combattendo contro la tormenta di sabbia e ghiaccio secco (un *raro Neiros* che le scritture chiamano *Pianto dei Monti di Luna*), troveranno attorno a sé una distesa senza alcun riparo se non qualche roccia. Più si avvicineranno al crinale della montagna, più daranno modo all'oggetto che trasportano di attivarsi.

L'oggetto si attiverà iniziando a lampeggiare in modo differente rispetto a prima e creando un disegno a forma di freccia sul proprio schermo: questa freccia punta verso l'ingresso di una caverna, un po' come una bussola.

Persi nella Tormenta. Se i personaggi falliscono ripetutamente i Test per orientarsi nella tempesta e per leggerne l'intensità e la pericolosità, è possibile aprire l'avventura con l'imprevista scoperta di un ingresso sotterraneo, ma diverso dal precedente: tale ingresso porta nel cuore dello scenario, con una difficoltà maggiore per i personaggi. Una volta giunto all'interno, l'oggetto trasportato si attiverà come spiegato nel precedente paragrafo.

Ritorno sui propri passi. Nel caso i personaggi riescano a sopravvivere alla tormenta e consegnino alla Helisi l'oggetto, il responsabile dell'arsenale della stessa rivelerà che l'oggetto si è attivato durante il viaggio di ritorno: l'intrico di led luminosi avrà infatti un disegno differente rispetto a quello iniziale. Starà ai personaggi tornare sui propri passi e ritrovare la caverna, ora visibile per l'assenza della tormenta. È altresì possibile che un personaggio si accorga di questa discrepanza semplicemente guardando l'oggetto durante il viaggio tra la caverna e Xira: non c'è bisogno di Test per accorgersi che qualcosa è cambiato!

Non ci fidiamo... È possibile che i personaggi decidano di non prendere la strada che Elide gli ha consigliato. In questo caso la bufera potrebbe comunque coglierli di sorpresa se passano accanto ai Monti delle Lune (usate l'apertura *Persi nella Tormenta*) oppure sarà possibile riportarli in loco tramite l'apertura *Ritorno sui propri passi*, specie perché Elide non li raggiungerà mai a Xira...

Richiamo all'azione: Elide

Sia che i PG entrino da nord, sia che entrino da sud, incontreranno una donna dalle fattezze simili ad Elide, confusa e ferita. Si presenta ai personaggi in forma umanoide: essi sanno senza bisogno di fare Test che i Kamsit possono respirare l'aria del pianeta (a differenza loro), ma a lungo andare questa li fa impazzire e regredire a comportamenti primitivi. In effetti, la "kamsit" sembra avere qualche rotella fuori posto.

La prima cosa che farà sarà chiedere ai personaggi di accompagnarla nel cuore della caverna: "vi prego, devo trovare mio padre". Questa è la battuta che continua a ripetere, anche nel caso in cui i PG dovessero chiederle da dove viene o come mai è qui. Ogni tanto incespica nelle parole e la sua voce frizza come quella di un robot in avaria, ma questo può succedere con i Kamsit che Regrediscono.

Se interrogata sul padre, Elide dirà semplicemente questo: "è sceso tempo fa, ormai. Tanto tempo". Elide si interesserà molto all'oggetto trasportato dei PG nel caso costoro glielo mostrassero o lei riuscisse a vederlo, ma sarà come se lo vedesse per la prima volta! Cercherà di toccarlo e di usarlo in qualche modo: se questo succede, l'oggetto segna una serie di simboli strani e una freccia che indica verso il pozzo verticale come la punta di una bussola.

Il segreto: Aikaros

Elide Nenlaste è in realtà un automa senziente sfuggito anni fa dai Monti delle Lune e riparato da Dolem e Kamsit, che l'hanno confusa per tale. In effetti, chiunque l'abbia costruita ha "clonato" l'infrastruttura Kamsit alla perfezione… e più di una volta!

Il "padre" di Elide è infatti una intelligenza artificiale, **Aikaros**, che ha creato automi senzienti sfruttando nozioni di anatomia Kamsit per poter ottenere risorse al fine di costruirsi un *proprio* corpo, superiore e più avanzato (migliore delle Elide, che sono viste da Aikaros più come schiave che come figlie). Infatti, in una Teca Segreta posta sopra alle rovine in cui abita, Aikaros ha iniziato a creare un nuovo corpo già da parecchi lustri. La teca è poco accessibile per via di diverse vene di grafite-platino che riempiono la zona, generate da un primo tentativo dell'intelligenza artificiale di creare un corpo tramite una ragnatela di tentacoli di tecnologia che ancora utilizza per difendersi e creare il nuovo corpo.

Il platino della zona è comunque servito per costruire parte della intelaiatura esterna del nuovo corpo, ma mancano diversi elementi per completarlo, tra cui parti *biologiche*: infatti, Aikaros

Pianto dei Monti di Luna

Il Neiros avviene circa ogni due anni ed è formato da un fronte temporalesco di nubi ricche di Marea, le quali sollevano il ghiaccio di anidride carbonica direttamente dai Monti delle Lune e lo riversano sul terreno sottostante. I venti sono intensi, ma non proibitivi (1 Dado Pericolo, 1d8 danni), mentre ogni tanto delle *scariche di grandine* possono colpire la zona ai piedi delle montagne (2 Dadi Pericolo, 3d8 danni). Come tutti i Neiros, anche questo ha una anomalia: genera grafite, la quale può infilarsi un po' ovunque tra le pieghe del corpo dei tonalisti e lasciare scie nere sul terreno che rendono difficile coprire le proprie tracce (1 Dado Pericolo).

La grafite è attirata verso i Monti come se essi fossero una calamita. Un segreto dell'ambientazione è dietro a questo fenomeno: i Monti di Luna contengono in grande profondità un antico relitto dell'epoca *antecedente* all'arrivo della Virgo. Fintanto che esso rimarrà in questo luogo, il Neiros continuerà a generare grafite. Il relitto (irraggiungibile in quest'avventura, ma spunto per un sequel o una estensione) ha anche attirato nei secoli tecnologie sia dallo spazio, come alcune piccole astronavi della Virgo che stavano atterrando nella zona (ormai sepolte sotto i colli più esterni), sia da altre dimensioni. Nei finali potrai scoprire diversi modalità per concludere lo scenario grazie a questi due elementi.

Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.

ritiene la fisiologia Kamsit che ha studiato inferiore a quella di un **cyborg**, unione di componenti biologiche e tecnologiche, e farà di tutto per procurarsi la prima componente dalle povere creature che entrano nella zona.

La Elide incontrata nella grotta dai PG non è infatti quella di Thalarion, ma uno dei tanti cloni che, risalito troppo dalla caverna dove si annida l'intelligenza artificiale, è andato in cortocircuito. Nessuna delle varie "Elide" sa dell'esistenza delle altre. Se due Elide si dovessero incontrare si scoprirebbe che esse non si vedono: Aikaros ha imposto un filtro nel loro computer che elimina la percezione visiva delle altre sorelle (il filtro potrebbe essere tolto con giusti strumenti e svariati Test). Aikaros può controllare il corpo di una Elide, ma solo uno per volta, tramite messaggi in codice-macchina.

L'oggetto dei PG è qualcosa connesso ad Aikaros e ha riattivato la memoria di Elide Nenlaste, che, confusa, raggiungerà i PG in un secondo momento.

Richiamo all'azione aggiuntivo

Nel caso i PG si perdessero ed Elide non venisse in contatto con l'oggetto nella grotta, dopo qualche minuto si sentirà provenire dal profondo della miniera una serie voci e rumori. Le parole sono ovattate e per sentirle adeguatamente sarà necessario usare la Marea: si ascolterà così un dialogo tra due persone che si lamentano di come abbiano dovuto trasportare fin lì la strumentazione, poi una voce gutturale dirà "*Se volevate qualcosa di familiare, dovevate starvene a casa, anziché entrare negli Esploratori di Cenere*".

In caso i PG si gettino subito nella grotta, potranno sentire il discorso mentre si avvicinano. Il gruppo di persone si rivela essere appunto un plotone degli **Esploratori di Cenere**, che indagano anomalie spazio-temporali e, se i PG si sono inoltrati dalla zona sud senza perdere tempo nella tormenta, potrebbero scoprire *prima* gli Esploratori di Cenere che la storia di Elide.

ZONE DI GIOCO

La caverna senza nome in cui i personaggi hanno trovato riparo ha due ingressi: uno sul versante ovest e uno a sud, situato ad un livello inferiore rispetto all'altro. Indaghiamo la caverna per caratteristiche generali e poi per colonna sinistra, colonne centrali e colonna di destra: ci riferiamo a quelle create dalle linee bianche tratteggiate. Parleremo sia dell'aspetto fisico che narrativo di ogni zona, quindi leggete con attenzione.

Caratteristiche generali. In alcuni punti sono ancora visibili antichi e malconci **puntelli tonali**, enormi chiodi-spillo di metallo che emanano un'aura di concentrazione di Marea: questa impedisce alla miniera di crollare poiché è l'atmosfera stessa a sorreggere tutto. Ogni tanto si incontra una *fiamma di Ægori* spenta: anch'essa è alimentata grazie alla Marea, i PG possono riaccendere le fiamme senza problemi.

Insieme a puntelli e fiamme si trovano a volte **strumenti tonali da scavo**, che ad una analisi accurata (Test) si riveleranno essere vecchi di almeno duecento anni. Non tutti sono integri e molti altri oggetti di uso comune potrebbero rivelare (Test) che i resti appartengono ad una missione di esplorazione successiva a quella dei puntelli: stralci ti **tende tonali**, antiche **lampade di Marea**, **Mappe della Miniera** e ancora appese le **Corde Tonali** con cui i minatori muovevano oggetti e materiale.

La caverna è stata infatti visitata due volte prima del tempo dell'avventura.

- **Prima spedizione.** circa 600 anni fa, quando furono posizionati i puntelli, appena dopo l'arrivo della Virgo. La miniera creata dai primi Discendenti serviva forse per recuperare il platino sul fondo oppure esplorare le rovine e i relitti;
- **Seconda spedizione.** Circa 200 anni fa, un gruppo di Getusta scese nella zona per recuperare alcuni reperti. A questa spedizione risalgono le varie Mappe, dove si può notare aggiunta a matita la presenza delle Corde Tonali.

Sinistra: ingressi e Campo Base degli Esploratori. Ad una prima zona grossa come un enorme salone (non presente nella mappa, a sinistra dell'Ingresso Nord) segue un pozzo profondo e oscuro che porta nel ventre dell'antica miniera: su una vecchia piattaforma mineraria si troverà il campo base degli Esploratori di Cenere, formato da una enorme Tenda Tonale (vedi box). Costoro non sono avversi ai PG, ma possono risultare sgarbati. Hanno assunto per l'occasione una guida Dolem, **Obarth**, il cui codice morale lo spinge a proteggere le creature al di là di chi lo ha assunto per la missione (potrebbe dunque decidere, se ben convinto, di allearsi con i PG se necessario).

Se si entra dall'Ingresso Sud, specie perdendo tempo, si perderà l'incontro con gli Esploratori di Cenere che saranno già nella zona dell'Antico Crollo: a questo punto i PG potrebbero entrare nella grotta con il **Carbone di Xrodinger,** una versione depotenziata del Cristallo di Xrodinge (lo trovi nel Manuale Base) e genere dei miraggi lievi (1 Dado Pericolo per distinguerli dalla realtà). Se i PG entro dalla zona sud può essere che scambino la Elide Malfunzionante lì accanto per un miraggio e chissà dove andrà a parare questa linea narrativa!

I due tunnel in alto, sopra al campo base degli Esploratori, porterebbero alla Cima della Montagna, se non fosse che numerosi crolli abbiano chiuso la via senza molta possibilità di riaprirla.

Centro: Miniere, Rovine e Relitti. La parte alta delle due colonne centrali rappresenta la vecchia miniera della prima esplorazione: qui le vene di platino sono esaurite e non c'è molto se non qualche residuo di campi base, anche della *seconda* spedizione.

Al centro della caverna si estendono le **Rovine di Aikaros**, costituite da residui di muri, colonne, torri e scale di massi frammezzati da enormi "radici" di grafite e platino che formano colonne e archi dall'aspetto simile a vene nere che uniscono parti della caverna. Questo è il regno della AI "padre" di Elide, che può controllare i tentacoli di platino-grafite e usarli a suo piacere - è così che sta costruendo il suo corpo. Aikaros invia ordini tramite codice-macchina direttamente nel cervello delle Elide oppure tramite uno schermo ricreato da scarti tecnologici e dispositivi in platino.

Oggetti della Caverna

Diversi oggetti della Caverna possono essere usati per scopi di trama. Vediamo alcuni esempi.

Distruggere un Puntello crea un crollo verticale di macerie: sotto al puntello, ora rotto, è impossibile passare senza dover scavare o usare tecniche tonali. Il crollo causa 3d8 danni e può essere schivato. Per distruggere il Puntello basta un successo, anche parziale, in un Test.

I Fuochi di Ægori illuminano solo il quadrato di mappa in cui stanno (s'intendono le righe tratteggiate). Se spenti con un Test, ogni creatura nell'area subisce un simbolo Deprivazione Sensoriale fintanto che non riaccende la fiamma o non si dota di una fonte di luce.

Le Corde Tonali sono corde di tonalite, che possono torcersi ed essere comandate tramite Marea. Sono appese in alcuni punti della mappa sono state appese molto tempo fa e hanno perso la loro capacità di assorbire Marea, quindi è possibile usarle solo per scendere, salire o al massimo comandarle come liane per immobilizzare un bersaglio, ma senza poterle staccare (*Controllare le Corde Tonali*, 2PA, Paralisi).

Il Platino che rimane in alcune vene della zona attira le varie Elide per via dell'utilizzo che Aikaros né fa nella costruzione dei tentacoli di grafite e del suo corpo.

Qui e là, specie nella Miniera Vecchia, si possono trovare utensili rotti degli esploratori, tra cui mappe della miniera e residui di *Tende Tonali*: queste sono micro-cupole di olomateria generate da un piccolo cubo entro cui ci sono 48h di atmosfera respirabile e si può dunque tornare qui dentro in forma umana. Una Tenda Tonale funzionante grande per dodici persone viene usata dagli Esploratori di Cenere come Campo Base.

Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.

Lo schermo è posto in mezzo alle "radici" di grafite e platino delle Rovine.

Nella zona basse ci sono vecchi scavi abbandonati. Quello al centro delle due colonne porta verso una zona enorme, alta circa un chilometro, dove riposano sotto strati di roccia relitti tecnologici di epoche passate. Una parte di questi relitti è ancora visibile.

Destra: Vene di Platino e l'Antico Crollo. In questa zona i PG possono trovare altre Elide malfunzionanti che esaminano vecchie vene di Platino ormai esaurite. C'è anche traccia di un enorme antico crollo e di una piattaforma mineraria abbandonata: il crollo fu generato da Aikaros tramite le Elide per far fuggire la seconda spedizione, mentre la prima si è persa esplorando i Vecchi Relitti.

LINEE NARRATIVE

Lo scenario si basa sul fatto che l'oggetto dei PG abbia risvegliato la memoria di Elide Nenlaste, la quale si era spinta fuori dalla grotta per fare ciò che il padre voleva: trovare materiale per il suo corpo. Dopo la scomparsa, Aikaros ha ridotto l'attività nella grotta per paura di perdere tutte le sue schiave.

Esposta però all'atmosfera del pianeta, Elide Nenlaste è andata in cortocircuito e soltanto l'aiuto di alcuni Dolem e Kamsit samaritani l'ha salvata. Non solo: Dolem e Kamsit l'hanno trattata come se fosse una Kamsit nella fase iniziale di regressione e, curandola, le hanno tolto tutti i legami con Aikaros e tutti i ricordi ad esso connessi si sono sepolti. Elide Nenlaste ha poi vissuto diversi anni a Thalarion, specializzandosi come Getusta.

Nel momento in cui la sua memoria si è svegliata, il cervello della "kamsit" ha inviato inconsapevolmente un allarme ad Aikaros, che ha riattivato tutta la zona mineraria, mettendo in allarme gli Esploratori di Cenere. Costoro, entrando nella grotta, hanno spinto Aikaros ad ipotizzare che Elide Nenlaste abbia trovato un modo per procurargli le componenti biologiche necessarie: per questo le varie Elide attaccheranno sia gli Esploratori che i PG!

Travolti dalle Elide. In questa linea narrativa, i PG potrebbero scoprire Aikaros prima che egli riesca a fare alcunché - e senza entrare nelle Rovine, dove ha dalla sua parte i tentacoli. In questo caso, Aikaros cercherebbe di modificare gli obiettivi interni alle Elide affinché tutte si mettano alla ricerca dei PG per ucciderli, sperando di usare i loro cadaveri per i suoi scopi.

La Figlia al Prodigo. Non è detto che Elide Nenlaste raggiunga la caverna, verso cui comunque è attratta, ma se lo dovesse fare potrebbe aiutare i PG a svelare il mistero dell'oggetto e della sua stessa natura, scontrandosi con il padre di cui oramai vede l'intento egoistico e malvagio. Potrebbe anche voler salvare le sue sorelle da lui, spingendo i PG ad aiutarla a distruggerlo.

Soggetto di Studio. Aikaros potrebbe venire a conoscenza di Elide Nenlaste, che risulterebbe un soggetto importante per i suoi studi avendo un corpo "riparato" e funzionante, benché con qualche acciacco. In questo caso farà di tutto per metterle le mani addosso, anche scagliando contro di lei le altre Elide - disattivando il filtro che impedisce loro di vederla. Elide Nenlaste potrebbe anche rivoltarsi contro i PG, plagiata da Aikaros o ricattata mettendo a rischio la vita delle "sorelle". In questo caso, Elide darebbe volontariamente il corpo al padre.

Il Ritorno alla Caverna. Se i PG hanno iniziato lo Scenario ignorando i consigli di Elide e dirigendosi a Xira, è possibile che ritornino sui loro passi seguendo i segnali dell'oggetto troppo tardi: Elide sarà in mano ad Aikaros, che si sarà così mutato in cyborg o starà per farlo. La coscienza di Elide Nenlaste potrebbe essere però ancora nella mente del padre e i PG dovranno cercare di spingerla a prendere controllo sul suo corpo cibernetico...

Risveglio del Cyborg. Ovviamente è possibile che i PG perdano parecchio tempo e Aikaros riesca ad usare il corpo di PNG catturati, risvegliandosi. In questo caso si tramuta in un avversario feroce, il cui obiettivo dipende da come avete interpretato i segreti.

La Rivolta delle Robot. Può essere che i PG riescano a manipolare le varie Elide per capire cosa stia succedendo, arrivando a conoscere l'esistenza di Aikaros tramite interazioni con loro, per poi convincerle a rivoltarsi contro il "padre".

La Notte Sintetica. Se giocate con l'ipotesi che Aikaros venga dalla Notte Sintetica potete far sì che apra un portale su di essa qualora si trovasse spalle al muro, vuoi per una rivolta delle Elide o perché i PG le hanno tutte disattivate. In questo caso gli Esploratori di Cenere si getteranno nel portale per inseguirlo, mentre i PG dovranno battersi con alcune creature che sorgono dal portale - o addirittura tenerlo aperto per far tornare gli Esploratori. Potrebbero anche seguirli nella Notte Sintetica!

Questi sono ovviamente solo alcuni modi per usare e risolvere lo Scenario: se ne trovate altri, venite a condividerli sul gruppo Facebook de *Le Notti di Nibiru!*

Ipotesi di Segreti: l'Oggetto, le Rovine e i Relitti

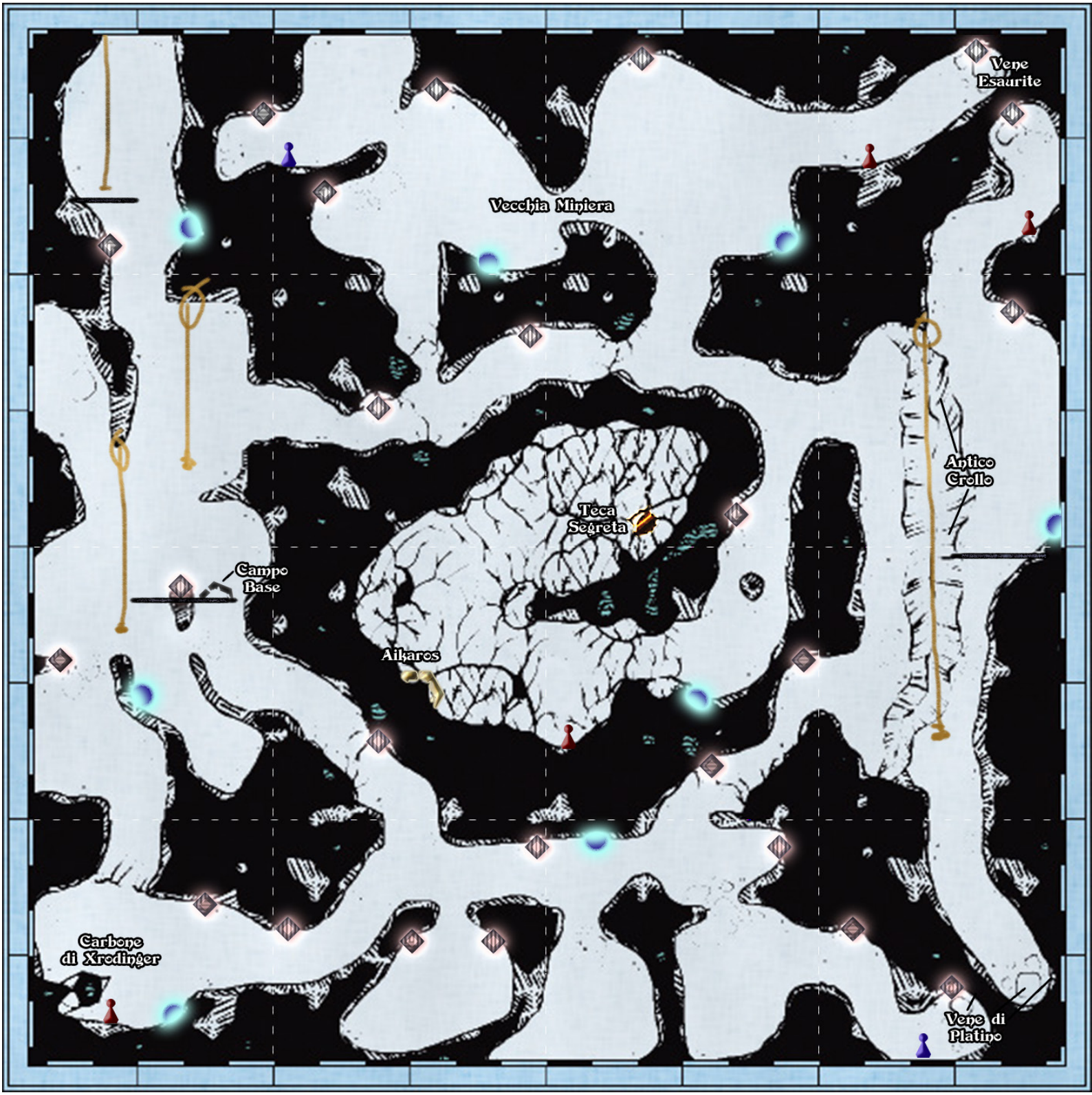
Per definire cosa siano l'oggetto dei PG, le Rovine in cui Aikaros vive e i Relitti sotterranei avete due possibilità: potete stabilire fin da subito cosa siano e porlo come *Segreto dello Scenario*, che i giocatori devono scoprire; oppure lasciare che la spiegazione emerga dalla partita, appuntandovi alcune teorie dei giocatori e scoprendo insieme a loro cosa sia.

Se volete qualche spunto, adeguato ad entrambe le metodologie, eccovi tre idee che potete sfruttare per la rivelazione nel finale.

- **Navicella di Salvataggio della Virgo.** L'oggetto è parte della console di un enorme relitto della Virgo che sta al di sotto della zona di gioco, mentre le rovine sono una navicella di salvataggio in cui Aikaros si è trasferito digitalmente. In questo caso, l'obiettivo di Aikaros Cyborg è dotarsi di un corpo per distruggere il relitto sommerso, secondo lui colpevole del naufragio della Virgo.
- **Apolide Dimensionale**. L'oggetto è un artefatto arrivato per caso su Nibiru tramite un portale dalla **Notte Sintetica**. Dalla stessa dimensione proviene Aikaros, un tempo creatura a base silicio che ha trovato nel platino e in alcuni relitti di un'antica Edsi il materiale adatto per poter creare nuovi corpi.... Ma quale sarà il potere dell'oggetto? In questo caso Aikaros Cyborg ha come intenzione quella di vendicarsi di coloro che hanno distrutto originariamente il suo corpo (a voi la scelta su chi siano stati!).
- **Antico Laboratorio dei Venerabili.** L'oggetto è un prodotto di un Venerabile ed è una **Chiave Getusta**, ovvero un artefatto che permette di interfacciarsi con qualsiasi altra tecnologia - al costo però di radiazioni che possono portare alla morte, in certi casi. Aikaros era un progetto impazzito di AI del Venerabile, che è morto (i laboratori sono nei Relitti più in profondità) per mano sua. Dopo aver ucciso il suo creatore, Aikaros ha creato le Elide per farsi trasportare più in superficie. In questo caso Aikaros Cyborg ha come obiettivo lo sterminio dei Tonalisti - la missione opposta a quella per cui era stato creato.

Non è detto che sia necessario scegliere lo stesso punto per spiegare l'oggetto e il luogo: può essere, ad esempio, che l'oggetto sia una bussola dei Venerabili che rileva parti della Virgo e il luogo sia appunto una Navicella di Salvataggio!

Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.



LEGENDA

- Puntelli Tonali
- Fiamma Ægori
- Corda Tonale
- Elide Spenta
- Elide Malfunzionante
- Piattaforma Mineraria

Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.

PNG E AVVERSARI

Esploratori di Cenere

Duit Amnort

Capogruppo, Gernaut della Ræligo dalla forma di Cigno Nero.

Carattere: **Duit è un tipo tosto, ma alla sua prima esperienza da capogruppo.**

Stile: **Duit utilizza tecniche d'attacco di un rapace, nonostante sia un cigno. Possiede un copri-becco d'acciaio tonale e delle ali ricoperte da tintura resiliente verde.**

Taglia Media (60PV). UVB: **8 (RA 4, RE 2). Anima: +2. PE: 5**

Simboli Consigliati: **Aereo, Blitz, Possente, Assorbe, Annulla, Schianta, Mira.**

Thalaq di Lomar

Saggio degli Esploratori, uno Xolar dalla forma di rana.

Carattere: **Thalaq è sempre pronto a raccontare vecchie storie, ma non è mai stato in prima fila.**

Stile: **possiede solo capacità di supporto di alleati tramite sputi che rendono più veloci ed è dotato di un corpetto di tonalite e un equipaggiamento emotivo che rende la lingua velenosa.**

Taglia Media (60PV). UVB: **7 (RA 2, RE 3). Anima: -1. PE: 5**

Simboli Consigliati: **Dotazione, Distanza, Blitz, Agilità, Possente, Assorbe, Danno Continuato.**

Siade Qun

Veterana, Qataræ dalla forma di lince nera.

Carattere: **silenziosa e sinuosa, Siade porta con orgoglio le proprie cicatrici di battaglia. Doveva essere lei il capogruppo, ma non si ritiene adatta a questa mansione.**

Stile: **predilige imboscate e ha la capacità di evocare pugnali con colpi della coda.**

Taglia Media (60PV). UVB: **9 (RA 5, RE 1). Anima: -2. PE: 5**

Simboli Consigliati: **Possente, Schianta, Distanza, Riflette, Annulla, Avvicina, Insinua, Stordisci.**

Obarth

Mercenario-Guida, Dolem Gedoman.

Carattere: **molto leale benché mercenario, Obarth è un silenzioso ma valido alleato.**

Stile: **modifica il proprio corpo e l'ambiente per ottenere vantaggi tattici.**

Taglia Media (60PV). UVB: **8 (RA 2, RE 5). Anima: +2. PE: 5**

Simboli Consigliati: **Distanza, Possente, Tutto per Tutto, Blocca, Debolezza, Robustezza.**

Pothri

Novizio e faccendiere, Sißil con poco talento...

Carattere: **Pothri era l'unico Sißil rimasto in sede quando il gruppo è partito.**

Stile: **è un ragazzo premuroso, ma non ha molto talento nella cura. Di fronte ad un combattimento scapperà a nascondersi.**

Taglia Media (60PV). UVB: **6 (RA 2, RE 2). Anima: -1. PE: 1**

Simboli Consigliati: **Possente, Guarigione, Rimuovi.**

Possibili Nemici

Elide Nenlaste.

Taglia Media (60PV). UVB: **9 (RA 2, RE 4). Anima: +0. PE: 4**

Stile: **Elide conosce qualche trucco Getusta, quindi controlla ed evoca tecnologia tramite Marea.**

Simboli Consigliati: **Dotazione, Multi, Rovina, Annulla, Allontana, Imita, Stordisce.**

Elide Malfunzionante.

Taglia Media (60PV). UVB: **8 (RA 2, RE 3). Anima: -1. PE: 3**

Stile: **queste cloni di Elide Nenlaste sono più violente possono plasmare gli arti in armi corpo-a-corpo.**

Simboli Consigliati: **Possente, Schianta, Rovina, Assorbe, Allontana, Stordisce.**

Tentacoli di Aikaros

Taglia Media (60PV). UVB: **8 (RA 3, RE 3). Anima: +0. PE: 5**

Stile: **i tentacoli non possono muoversi, ma hanno una buona portata con i loro attacchi. Inoltre, Aikaros può percepire l'ambiente attorno a loro, ignorando spesso fattori ambientali negativi.**

Simboli Consigliati: **Annulla, Possente, Cade, Allontana, Avvicina, Schianta, Paralisi, Blocca, Raffica.**

Peculiarità - Inamovibile, ma estensibile. **Ogni azione del Tentacolo è dotata di un simbolo Distanza gratuito, ma oltre questa distanza il Tentacolo non può colpire a meno che lanci pietre o altri oggetti (ma con 2 Dadi Pericolo). Il tentacolo è immune a Cade, ma non può usare Crolla.**

Aikaros Cyborg

Taglia Grande (100PV). UVB: **11 (RA 4, RE 5). Anima: -4. PE: 20**

(Fisiche: +3. Pratiche: +2. Combattive: +1. Mentali: +2. Sociali: -3. Spirituali: -3).

Stile: **nel suo corpo cyborg, Aikaros è un avversario ostico, che mira a distruggere tutto ciò che incontra, quasi a dominare i nemici. Può mutare i suoi arti in lame o in spuntoni da lanciare al nemico.**

Capacità: **Possente, Schianta, Rovina, Assorbe, Distanza, Paralisi, Blocca, Mira.**

Peculiarità - Essere Superiore. Effetto Speciale. **Una volta per round, Aikaros Cyborg può pagare 2PA per rimuovere fino a 2 Status Alterati che lo affliggono o curare 1d8 PV persi.**

Peculiarità - Dominatore. Effetto Speciale. **Quando Aikaros Cyborg infligge danno ad un nemico ne infligge 1 aggiuntivo per ogni Simbolo di Status Alterato** *già attivo* **sul bersaglio.**

Tecniche:

- **Lame del Dominatore. 4PA. Schianta, Possente, Rovina.**
- **Spuntoni di Carbonio-Platino. 3PA. Distanza, Schianta.**
- **Stretta del Dominatore. 4PA. Blocca, Paralisi x2.**

Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.