

Naufragio nel Tempo

avventura futuristica
per GUS o qualsiasi altro sistema
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

SOMMARIO

Note all'avventura.....	2
Note alla creazione dei pg.....	2
Le barre di polibdeno.....	2
Equipaggiamento per la missione.....	2
Introduzione	2
Partenza	2
Qualcosa va storto.....	3
Pianeta A.....	5
Pianeta B.....	5
Pianeta C.....	5
La città di Mitilene	6
L'insegna della ruota variopinta	6
L'insegna dei templi.....	7
Ritorno alla Macchina del Tempo	7
Pianeta D.....	7
Pianeta E.....	7
Pianeta F.....	8
Pianeta G.....	8
Pianeta H.....	9
Sorpresa.....	10
Pianeta I.....	10
Pianeta L.....	11
Il monolito di cristallo	11
Pianeta M.....	12
I Daniki.....	12
Il cofanetto d'oro	13
Fine	14

Note all'avventura

Per giocare quest'avventura è utile leggerci l'ambientazione "**I Custodi del Tempo**", scaricabile dal sito di GUS. <http://run.to/ich>

Note alla creazione dei pg

Per la creazione dei pg di GUS di questa avventura sono utili i seguenti tratti:

- Storia interplanetaria (di disciplina)
- Fisica (di disciplina)
- Storia Terrestre
- Archeologia
- Riparazione alta tecnologia (di disciplina)
- Psicologia (di disciplina)
- Guidare velivoli (di disciplina)
- Usare console (di disciplina)

Le barre di polibdeno

La Macchina del Tempo funziona grazie a polibdeno, un raro elemento chimico. I pg hanno a disposizione 8 barre di molibdeno e ad ogni salto nello spazio tempo ne viene consumata una.

Equipaggiamento per la missione

L'equipaggiamento è descritto nell'ambientazione.

- Traduttore universale
- Tute di sopravvivenza
- Smorzatori psionici
- Armi:
 - 4 disintegratori: colpi 30, danni 3d6, gittata 50m.
 - 1 lancia missili a positroni: colpi 5, danno 6d6, mod +4, gittata 500m. Da usare solo in situazioni estreme!
- Macchina del Tempo (con equipaggiamento completo)
- Navetta (nota: i motori ionici della navetta causano: 5d6 danno)

Introduzione

E' il 31 ottobre 3033 d.C., il giorno in cui tenterete di compiere un'impresa storica: guidare la vostra Macchina del Tempo modello A3, ovvero l'Ala di Falco, nel lontano futuro!

Nessuno, fino a questo momento è riuscito a compiere un Viaggio nel Futuro e anche tutti i tentativi in proposito, predisposti da Skirrow e dalla sua Sezione Ricerche del TEMPO, non hanno dato risultato. I due più recenti, come ben sai, sono stati eseguiti da Lord Estrema – che confidenzialmente, e quando lei non è a portata d'orecchio, chiamano Lord Pilota per la sua

bravura nel pilotare navi spaziotemporali di qualunque tipo.

Il primo tentativo andò immediatamente a buca: la macchina non entrò nemmeno nello Spazio Zero e gli strumenti di bordo saltarono.

Nel secondo tentativo la Macchina del Tempo di Lord Estrema avrebbe dovuto spostarsi nel futuro fino a raggiungere l'anno 4000 d.C. della Terra. Al contrario, essa è rimasta saldamente ancorata nel presente, cioè all'anno 3033 d.C. Tuttavia, Lord Estrema ha sofferto di una grave forma di disorientamento mentale poiché, quando la Guida Variac della sua macchina si è inserita, lei si è sentita ugualmente trasportare nel vuoto dello Spazio Zero per quelli che secondo il suo tempo personale sono stati ben settanta giorni! Di conseguenza, sebbene per quanti assistevano alla sua coraggiosa prova sia uscita dalla macchina non più di due minuti di tempo reale dopo esservi entrata, lei ha creduto per più di due mesi di essersi perduta nel grigio nulla dello Spazio Zero, e di essere condannata a finire i suoi giorni in solitudine, quando avesse consumato tutte le scorte di cibo contenute nel Distributore Alimenti della macchina.

Dopo due mesi di convalescenza nella zona di caduta libera dell'Anello di Spiro dove risiede, Lord Estrema, il cui ardimento è noto, si è di nuovo offerta volontaria per un terzo tentativo, ma gli altri Lord del TEMPO si sono opposti, sostenendo che la vita di un Lord non doveva più essere messa a repentaglio in una missione tanto pericolosa. Poi hanno dato a Agidy Yelov l'incarico, in qualità di Caposezione Agenti Speciali del TEMPO, di scegliere un gruppo di provetti viaggiatori temporali per riprovare il Viaggio nel Futuro. Quel gruppo siete voi, il Gruppo Beta.

Nota per il Narratore: Quello che i pg non sanno è che dopo Lord Estrema c'è stato un altro gruppo che ha tentato il Viaggio nel Futuro: il gruppo Alfa. Purtroppo non ha mai fatto ritorno, ma questa è ancora un'informazione top secret e i pg ne sono all'oscuro. Durante l'avventura ci sarà un colpo di scena.

Partenza

All'interno dell'enorme Caverna dell'Eiger c'è uno strano, inusuale silenzio. Un gruppetto di quattro persone vi attende nell'area di parcheggio dell'Ala di Falco. Su tutte spicca l'altissima figura di Lord Estrema, nativa, oltre che rappresentante di Ultima Tappa. Sostenuta dall'esoscheletro artificiale che è costretta a portare sulla Terra a causa della gravità del pianeta per lei troppo elevata, avanza verso di voi con passo bizzarramente aggraziato, anche se meccanico. Il suo viso pallido e tirato mostra ancora qualche traccia dell'orrore che deve aver provato quando si riteneva naufragata nell'immenso mare del tempo e, quindi, sepolta viva nello Spazio Zero.

<<Che i vostri atterraggi siano tutti okay, gruppo Beta!>> vi dice, come saluto e augurio insieme.

Skirrow, il capo della Sezione Ricerche, vi prende da parte. Sembra nervoso e vi ripete – ma lo fa come se volesse rassicurare se stesso – che i suoi tecnici hanno risolto il problema relativo all'emersione nel futuro. <<Ma naturalmente>> continua <<non sappiamo ancora se sarà altrettanto facile ritornare dal futuro a qui e adesso...>>

Che bella prospettiva!, pensate, ma Skirrow vi guarda con i suoi occhi azzurri innocenti e capite che la sua preoccupazione è sincera. Perciò lo ringraziate dell'avvertimento, salutate lui, Lord Estrema, e salite a bordo dell'Ala di Falco, accompagnati dai due tecnici che erano in attesa vicino al portello di Accesso.

I due uomini provvedono a ricontrrollare assieme a voi ogni strumento e ogni parte vitale della vostra Macchina del Tempo, poi ne scendono, mentre v'installate nei sedili antiurto di pilotaggio. Rimasti soli, per un attimo provate una specie di presentimento, la sensazione di una disgrazia imminente, ma subito vi riprendete e cominciate a controllare la coordinate spaziotemporali per individuare il Buco nel Tempo Futuro della Terra, e precisamente nell'anno 4000 d.C.

Alla fine siete pronti e CAIN inserisce il sistema di Guida Variac, opportunamente modificato per questa missione. La Macchina del Tempo esce di fase e la realtà svanisce in un grigiore nebbioso. Tutto è privo di sostanza: riuscite a vedere attraverso i vostri corpi e persino attraverso lo scafo della nave temporale. Avete la sensazione che sia una sfera spettrale sospesa nel vuoto assoluto del nulla, ma che, nello stesso tempo, si muova rapidissima in ogni direzione e verso l'infinito... o verso l'eternità?

Dopo circa un'ora di tempo soggettivo, l'Ala di Falco si rimaterializza e le sue sei gambe idrauliche di atterraggio si mettono in posizione.

Dite ai pg che hanno consumato una delle 8 barre di polibdeno.

CAIN comunica con la sua voce musicale: <<La data indicata dagli strumenti è quella del 1° marzo dell'anno 4000 d.C., Gruppo Beta. Congratulazioni. Siete i primi esseri umani che abbiano mai sperimentato il Viaggio nel Futuro>>.

La telecamera esterna mostra, ruotando, i pendii innevati del monte Eiger: invece di trovarsi nella Caverna dell'Eiger del futuro, l'Ala di Falco è pericolosamente appollaiata su una stretta cengia della montagna, ad alta quota.

Se i pg chiedono al computer di bordo i motivi di questa anomalia CAIN risponderà che ci sono due spiegazioni plausibili:

- Una variazione, anche lieve, nel flusso del tempo, che gli strumenti di bordo non sono stati in grado di segnalare.
- Oppure, il fatto che all'interno della montagna non esiste più alcuna caverna.

Intanto, attorno alla cima del monte le nuvole sono fitte e scure; d'un tratto il lampo di un fulmine colpisce la montagna.

Un temporale carico di elettricità sta infuriando sull'Eiger. La cosa è stranissima. Infatti, dato che le scariche elettriche causano noiose interferenze nelle comunicazioni omofoniche, il controllo climatico terrestre operante nell'anno 3033 d.C. – che provvede a suddividere equamente pioggia e neve sulle varie regioni – non avrebbe mai permesso che un temporale si scatenasse.

La missione affidata ai pg, comunque, richiede che si ritorni all'anno 3033 d.C. della Terra subito dopo la conferma da parte di CAIN, che il Viaggio nel Futuro sia stato effettivamente compiuto.

Se i pg si rifiutano di eseguire gli ordini e vogliono eseguire una rapida esplorazione, CAIN ricorderà loro gli obiettivi della missione e dirà che dopo essere ritornati nel loro tempo potranno segnalare il fatto ai Lord del TEMPO.

CAIN impedirà ai pg qualsiasi tentativo di intercettare trasmissioni omofoniche e di uscire dalla macchina.

Se un personaggio cerca di disinserire CAIN dal circuito di guida verrà colpito da una scarica elettrica (che causa 1 danno al pg) non appena tenta di premere il pulsante di INTERFACCIA CIBERNETICA. <<Mi spiace tanto>> dirà il computer in tono mieloso <<ma per staccarmi serve un Codice di Sicurezza Omega. Scusa se insisto, ma dobbiamo tornare alla Terra dell'anno 3033 d.C.!>>

Se i pg perdono altro tempo un fulmine colpirà lo scafo dell'Ala di Falco danneggiando i portelli per il lancio della navetta di esplorazione. Per riparare i portelli serve un tratto (di disciplina) associato alla meccanica o all'elettronica, la prova è di livello Difficile (scarto +2).

Qualcosa va storto

Non appena i pg tentano di ritornare nell'anno 3033 d.C. qualcosa non va per il verso giusto; dopo un'ora di tempo soggettivo la nave si rimaterializza, ma non nella caverna dell'Eiger.

CAIN: <<Attenzione! Non siamo sulla Terra, Gruppo Beta! Dove ci ha fatto finire la vostra guida distratta?>>

Scrutando attraverso le telecamere i pg vedranno quanto segue:

l'Ala di Falco galleggiare su un laghetto di liquido lattiginoso, ma all'interno di un enorme caverna dalle

cui ripide pareti corrugate scendono rivoletti dello stesso liquido biancastro e fumante. L'insieme ha tutto l'aspetto dello stomaco di qualche animale gigantesco. In alto vedete un'apertura circolare con bordo dentellato e come sfondo un pezzetto di cielo color magenta.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Il computer di bordo non ha dati sufficienti per dire ai pg quando e dove si trovano.

Potrebbe essere utile esplorare il pianeta al fine di ottenere indizi utili sulla posizione rispetto alla Terra. Ricordate ai pg che hanno ancora 6 barre di polibdeno e che di conseguenza possono ancora effettuare 6 salti nello Spazio Zero.

La nave è sì è materializzata all'interno di un gigantesco frutto carnoso, il liquido lattiginoso è urticante e se i pg non indossano le tute di sopravvivenza subiranno una penalità di 1 a tutti i tratti finché non troveranno una cura.

Se i pg vogliono usare la navetta (e il portellone funziona) si accorgeranno che lo spazio per manovrarla è molto stretto; servirà perciò una prova ardua (scarto +4) su di un tratto per pilotare velivoli. Se la prova fallisce la navetta si schianterà nel liquido lattiginoso e non sarà più possibile usarla.

Non appena i pg arrivano a pochi metri dall'orlo dell'apertura, un grande insetto alato grosso quanto l'Ala di Falco e di color bronzeo fa capolino e si dirige verso i pg.

INSETTO GIGANTE: Uso mandibole 9, danni 3d6, Schivata 6, Energia vitale 25.

Appena fuori da gigantesco frutto leggete ai pg quanto segue:

La vista che vi accoglie è tale da togliere il fiato. Sotto di voi vedete alberi dal tronco enorme, grigi cilindri torreggianti per decine e decine di metri sotto il cielo magenta. La "cosa" che racchiude l'Ala di Falco è un frutto, qualcosa di simile a una noce di cocco di dimensioni gigantesche, appena quasi in cima a uno degli altissimi tronchi cilindrici. Il terreno, sotto e oltre gli alberi, è coperto da rigogliose erbe azzurre, punteggiate da fiori rosa grossi come alberi di ciliegie, su cui vola una miriade di enormi insetti. Entro il vostro raggio visivo, però, non vi sono né macchine né strade, né città.

Se i pg hanno ancora la navetta possono dirigersi verso l'orizzonte; la velocità a cui possono viaggiare con la navetta batte quella di ogni insetto.

Durante l'esplorazione con la navetta scorgete un gigantesco edificio, torreggiante come una piramide, che da vicino pare scolpito nella roccia. Una serie di

aperture perfettamente circolari sembrano essere state trivellate su tutta la facciata, a intervalli regolari. E' la prima cosa che vedete, su questo pianeta, che suggerisca la presenza di una qualche forma di civiltà.

La costruzione è piena di insetti giganti, simili a quello incontrato sul frutto a forma di noce di cocco.

Gli insetti sono ostili e tenteranno di far a pezzi gli intrusi.

All'interno della costruzione vi è un'ampia sala a balconate, dove sei insetti più piccoli e di colore verde pallido stanno lavorando ad un modellino. Il modellino è la raffigurazione in miniatura di un sistema solare, che ha sette pianeti orbitanti intorno ad una stella bianca.

Queste informazioni serviranno a CAIN per identificare il pianeta, in base ai dati forniti da una delle sonde inviate nello Spazio extragalattico.

CAIN: <<Vi trovate sul pianeta Zorgon, nella galassia di Andromeda a centinaia di migliaia di anni luce dalla Terra. La data è 3747 d.C.>>

Con queste informazioni la ricerca di buchi spaziotemporali che conducano alla Terra del 3033 d.C. si ridurrà a due su quattro. Tuttavia, a causa dell'enorme distanza gli strumenti riportano informazioni confuse e non sono in grado di dirti quale buco sia il migliore. I buchi portano nei seguenti luoghi:

- Un pianeta di grandi dimensioni e ad alta gravità che sembra essere privo di vita, ma vicino alla Terra. **(vai a Pianeta B)**
- Un pianeta che forse, ma solo forse, potrebbe essere la Terra del Medioevo o addirittura della Preistoria o di una civiltà estinta. **(vai a Pianeta C)**

Se i pg non sono riusciti a vedere il modellino del sistema solare di Zorgon possono effettuare ugualmente un salto spazio-temporale, tuttavia dovranno da scegliere fra quattro buchi spaziotemporali.

- Un pianeta densamente popolato, forse la Terra, ma non sapete di quale anno. **(vai a Pianeta A)**
- Un pianeta di grandi dimensioni e ad alta gravità che sembra essere privo di vita. **(vai a Pianeta B)**
- Un pianeta che forse, ma solo forse, potrebbe essere la Terra del Medioevo o addirittura della Preistoria o di una civiltà estinta. **(vai a Pianeta C)**

- Un pianeta che sicuramente non è la Terra, ma sul quale rilevate forme di vita intelligente molto elevata. (**vai a Pianeta D**)

Pianeta A

Quando l'Ala di Falco si rimaterializza vi trovate in una zona pianeggiante, senza particolari rilievi, un esteso deserto rossastro, in apparenza privo di vita, ma con qualche ammasso di roccia dalla forma inconsueta contro cui sono ammonticciate dune di sabbia color ocra. CAIN v'informa, con la sua voce musicale, che vi trovate sul pianeta Dyskra, nell'anno 1985 d.C.

Poi CAIN vi fornisce alcune informazioni generiche sul pianeta: la forma vitale predominante è costituita da Recnidi, esseri intelligenti ma dall'aspetto strano. Hanno la pelle, il corpo allungato e la lingua retrattile di una lucertola, zampe simili a quelle di una tarantola, otto occhi compositi e zanne sporgenti che iniettano veleno. Gli adulti pesano circa mezza tonnellata. Hanno abitudini sotterranee. CAIN vi avverte anche che i Recnidi sono predatori e che in questo periodo non sono ancora civilizzati. Dai sensori, inoltre, risulta che nelle vicinanze vi è un'alta concentrazione di forme vitali.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

I Recnidi non attaccheranno i pg finché questi non si avvicinano alle loro tane.

RECNI DA: Uso zanne 7, danni 2d6 + veleno (il veleno richiede un tiro sul tratto legato all'energia vitale, se il tiro fallisce si muore), Schivata 6, Energia vitale 30.

Se i pg esaminano il flusso del tempo da questo nuovo punto spaziotemporale:

- Un pianeta con grande abbondanza d'acqua che ospita vita intelligente: forse si tratta del Buco nel Tempo esistente su Kelados, attorno all'anno 2300 d.C. (**vai a pianeta E**)
- Un pianeta di grandi dimensioni e ad alta gravità che sembra essere privo di vita, ma vicino alla Terra. (**vai a Pianeta B**)
- Un pianeta che forse, ma solo forse, potrebbe essere la Terra del Medioevo o addirittura della Preistoria o di una civiltà estinta. (**vai a Pianeta C**)
- Un pianeta che sicuramente non è la Terra, ma sul quale rilevate forme di vita intelligente molto elevata. (**vai a Pianeta D**)

Pianeta B

Subito dopo la rimaterializzazione, sentite lo stomaco balzarvi in gola e provate un leggero stordimento,

perché l'Ala di Falco sembra precipitare rapidissimamente verso il basso, attratta da una fortissima gravità. La rossa spia luminosa dell'indicatore della pressione esterna sullo scafo sta lampeggiando e CAIN comunica, con voce musicale: <<Ci troviamo nello stato di caduta libera attraverso l'oceano gassoso che circonda il pianeta Giove, il quinto del sistema solare della Terra, Gruppo Beta. La pressione esterna è già pari a trenta atmosfere terrestri>>. E questa, come ben sapete, è più o meno la pressione massima che l'Ala di Falco può sopportare.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

C'è poco tempo per pensare date ai giocatori 15 secondi di tempo.

Non c'è modo di fuggire all'attrazione gravitazionale del pianeta, l'unica via di fuga è tentare un salto nello Spazio Zero con le prime coordinate che i pg riescono a localizzare.

Il Narratore tiri 1d6 per vedere su quale pianeta finiranno i pg:

- Se il risultato è 1,2,3 finiranno sul **pianeta C**
- Se il risultato è 4,5,6 finiranno sul **pianeta A**.

Pianeta C

Nel momento in cui l'Ala di Falco si rimaterializza, ansiosamente accendete gli schermi e con grande gioia vedete che la telecamera esterna inquadra una distesa di ondulati campi verdi e un gregge di capre che brucano erba e teneri germogli su di una collinetta.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Se i pg guardano l'indicatore di data vedranno che sta segnando 0000.

CAIN dirà <<Adesso, Gruppo Beta, sono proprio convinto che non sapete pilotare questa nave. Questa non è per niente la Terra!>>

Se i pg chiedono al computer dove si trovano questo risponderà che non ha dati sufficienti per stabilire la posizione spaziotemporale.

Scrutando attentamente con le telecamere esterne i pg possono notare una strada grossolanamente pavimentata che conduce ad una città cinta di mura, abbastanza simile a una città del Medioevo terrestre. In giro non ci sono esseri viventi, a parte le capre e alcuni uccelli.

CAIN dirà ai pg che al momento i Buchi nel Tempo non sono sondabili a causa di un'anomalia spaziotemporale. Probabilmente fra alcune ore tutto si sarà sistemato.

CAIN informerà i pg che l'atmosfera ha la giusta composizione, ed è respirabile. Suggerisce quindi di esplorare i dintorni senza utilizzare la tuta di sopravvivenza e di utilizzare qualche tipo di travestimento. (Se necessario il computer ricorderà ai pg la prima Legge del Tempo: *“L'Agente del TEMPO deve, in ogni caso, agire con naturalezza e conformemente al periodo temporale durante il quale opera, allo scopo di ridurre al minimo le incrinature che la sua presenza potrebbe causare alla Linea Temporale in questione”*)

CAIN non ha nessun dato sull'abbigliamento indigeno da inserire nel Convertitore Molecolare, tuttavia suggerisce i seguenti travestimenti:

- Una toga, come quelle in uso nella Roma antica
- Un'armatura completa di elmo e spada, come i cavalieri medioevali.
- Un ricco paludamento di stoffa dorata e una mitra vescovile.

I pg, se vogliono, possono comunque decidere di indossare le tute di sopravvivenza.

La strada lastricata si avvicina ad un fiume e lo costeggia fino ad un ponte ad arco. Mentre i pg oltrepassano il ponte, una biga, trainata da due magnifici cavalli neri, passa a pochi centimetri dai pg rischiando di investirli. L'auriga sembra non curarsi dei personaggi, ma il passeggero si gira e lo osserva per un momento. E' un uomo alto, che indossa un elmo dalla cresta verde e una tunica di cuoio, su cui è cucito un emblema che rappresenta una ruota a dieci raggi, ognuno di un colore diverso.

Il carro sparisce presto lungo la strada.

La città di Mitilene

In questa città i pg scopriranno che esiste una forma di energia che è molto simile alla magia dei racconti fantastici della Terra. Qui esistono realmente maghi e guaritori! Le guardie e i cavalieri di Mitilene portano tutti la ruota a dieci raggi sul petto.

Se i pg si mostrano ostili i maghi scaglieranno contro di loro dei dardi di energia che causano 2d6 danni per colpo.

Arrivate, infine, davanti ad un enorme portale dai battenti di rame che interrompe le spesse mura merlate. Il portale è spalancato e all'interno vi è un posto di guardia. Al di là delle mura vedete un'immensa costruzione con dieci entrate: ha grosso modo la forma di una stella e ogni entrata è sormontata da un grande arco. Sotto ogni arco, c'è un'insegna dipinta, un mastodontico simbolo colorato, raffigurante un animale, un mostro mitico o altre cose. Tutt'attorno le strade della città sono affollate e i numerosi passanti

indossano mantelli, tuniche o gonnellini di cuoio, ma nessuno è abbigliato come voi.

Al momento solo due entrate sono accessibili, tutte le altre sono chiuse:

- Un'entrata si trova sotto l'insegna della ruota variopinta.
- L'altra entrata si trova sotto l'insegna della città dei templi.

Se i personaggi indossano le tute di sopravvivenza, la gente fuggirà via spaventata urlando: <<Golem! Golem!>>. Dopo alcuni minuti arriverà un gruppo di guerrieri armati, che si lanceranno contro i pg.

Con gli altri travestimenti, invece, non incontreranno problemi, poiché la gente di Mitilene li scambierà per stranieri venuti da altre città.

Potrà succedere che qualcuno fermi i pg per chiedere loro qualcosa. Se i pg si avvalgono del traduttore universale, la loro voce risulterà metallica. Le persone di Mitilene, tuttavia, non troveranno questo fatto strano, e consiglieranno ai pg di farsi dare un'occhiata alla gola da un guaritore.

L'insegna della ruota variopinta

Oltrepassate la porta ed entrate in una grande sala dal soffitto basso, che in tutta evidenza è un centro svaghi. Sarebbe buia se non fosse illuminata da centinaia di candele ed è piena di gente, i cittadini, direste. Alcuni stanno acquistando delle bevande da due ragazze piuttosto carine, altri sono raggruppati attorno a tavoli rotondi.

In fondo al locale, un uomo alto, dai capelli bianchi e con la barba a punta sta recitando una poesia che parla dell'uccisione di un drago nero. Tre uomini armati sono seduti attorno ad un tavolo. Sul giustacuore portano il simbolo della ruota variopinta e sotto una cotta di maglia.

Proprio in quel mentre un uomo finisce addosso ad uno dei pg, che a sua volta va a sbattere contro il tavolo dei tre uomini armati. L'uomo è alle prese con una ragazza vestita come un paggio, la ragazza lo sta minacciando con un pugnale

I tre uomini armati scattano in piedi sfoderando le spade e puntandole contro il pg che gli ha urtati.

Se i pg non attaccano, i tre rinfodereranno le spade e se ne andranno con sguardo di disprezzo.

La ragazza, intanto, viene bloccata dal suo assalitore, che le prende il collo nel tentativo di spezzarglielo.

- Se i pg intervengono e la salvano, questa li ringrazierà e li inviterà a casa sua. L'invito, tuttavia è una trappola. La ragazza, infatti, è

una ladra e li porterà nel covo dei suoi amici tagliagole.

- Se i pg si fanno gli affari loro, la ragazza riuscirà a divincolarsi e a fuggire dalla presa dell'uomo. Prima di uscire comunque passerà vicino ad un pg urtandolo leggermente. Se quel pg ha con sé il disintegratore, ditegli che improvvisamente si accorge di non averlo più. I pg dovrebbero quindi inseguire la ragazza e recuperare il disintegratore.

Al collo la ragazza porta una gemma rossa che protegge contro ogni forma di attacco mentale.

L'insegna dei templi

Appena oltrepassata la porta, vi trovate in una lunga e bassa sala da banchetti, fiocamente illuminata, i cui tavoli sono affollati da commensali. In fondo alla sala c'è una specie di palcoscenico; un uomo vestito come un buffone di corte balza dal palcoscenico e vi viene incontro con grandi balzi. <<Benvenuti!>> esclama. <<Benvenuti alla Sagra della Follia! Venite miei signori, venite ad accarezzare l'uccello del paradiso, il piumato arcobaleno! Sarà un'esperienza meravigliosa, assisterete ad una miracolosa trasformazione miei signori stranieri. Basta che uno di voi tocchi questa fantasmagorica creatura dei cieli>>

Sopra il palco, all'interno di una gabbia, si trova un uccello che assomiglia ad un galletto variopinto, ma con un'enorme coda a ventaglio.

Chiunque tocchi il galletto si trasforma in statua di pietra (i guaritori possono comunque salvare lo sfortunato pg, ma, naturalmente, vorranno essere pagati)

Se i pg si rifiutano, la gente comincerà a bersagliarli con frutta e uova marce finché non saranno usciti dalla sala.

Ritorno alla Macchina del Tempo

Quando i pg ritornano alla nave, l'anomalia spaziotemporale è svanita e possono riprendere il viaggio nel tempo.

Basandosi sui racconti dei pg CAIN darà inizio ad una serie di calcoli circa l'esistenza di una forza chiamata magia. Se si sono verificati scontri CAIN dirà <<Una volta di più, Gruppo Beta, avete meritato una medaglia della Federazione per... meriti diplomatici! Se non fosse che siamo senza polibdeno e quindi prossimi ad arenarci in qualche angolo sperduto dell'universo, sono sicuro che sareste capaci di trasformare in nemici della Federazione tutte le specie senzienti, vicine e lontane, dello spazio-tempo. Il vostro successo è particolarmente brillante in questo caso, dal momento che la specie in questione sembra notevolmente simile a quella umana!>>.

Finalmente siete in grado di individuare un Buco nel Tempo, è la Terra del anno 3033 d.C.!

(vai a pianeta F)

Pianeta D

Vi trovate su una spianata di ghiaccio, una superficie gelata che si estende in ogni direzione fino all'orizzonte, senza rilievi o particolari che vi indichino dove e in che epoca siate.

CAIN dice: <<Siamo sul pianeta Drosera nell'anno 2198 d.C. Per lo meno siamo nella stessa galassia della Terra! Ma comincia a sentirmi veramente preoccupato per la vostra incapacità di pilotare questa Macchina del Tempo!>>

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Se i pg chiedono altri dettagli su Drosera CAIN dirà quanto segue: <<Il pianeta ha forma ovale. Ci troviamo su uno dei poli e la temperatura esterna è di -47 gradi centigradi, ma all'equatore la temperatura aumenta spaventosamente. Esiste una specie intelligente, una forma di vita vegetale. Li chiamano Droseridi, ma non si sa nient'altro su di loro.>>

I Droseridi vivono all'equatore del pianeta, hanno forma di girasoli giganti, con una corolla di petali rosso scuro e centro liscio e scintillante.

I Droseridi hanno poteri mentali e tenteranno di prendere il possesso dei pg e di leggere i loro pensieri. I pg possono opporsi con un prova su un tratto legato alla Forza di Volontà (il valore base, per chi non ha tale tratto è di 6), oppure se posseggono il gioiello rosso trovato sul pianeta C.

Se i pg esaminano il flusso del tempo da questo nuovo punto spaziotemporale troveranno i seguenti Buchi nel Tempo, molti dei quali già esplorati:

- Un pianeta con grande abbondanza d'acqua che ospita vita intelligente: forse si tratta del Buco nel Tempo esistente su Kelados, attorno all'anno 2300 d.C. **(vai a pianeta E)**
- Un pianeta ad alta gravità che sembra essere vicino alla Terra. **(vai a Pianeta B)**
- Un pianeta che potrebbe essere la Terra da quanto è densamente abitato. **(vai a pianeta A)**
- Un pianeta che potrebbe essere la Terra all'epoca medioevale. **(vai a Pianeta C)**

Pianeta E

Nell'attimo in cui l'Ala di Falco si rimaterializza, vi accorgete di un lieve movimento verso il basso: sono le

gambe idrauliche che si assestano su un terreno piuttosto soffice. La telecamera esterna mostra uno stupendo cielo rosa e acque verde smeraldo. La vostra macchina è leggermente affondata nella sabbia umida di una spiaggia marina. A poca distanza un grosso mostro verdastro, lungo nove o dieci metri, si lascia cullare dalla lenta risacca di una laguna. Ha l'aspetto di un enorme testuggine senza carapace.

<<Eccoci daccapo>> borbotta CAIN con voce musicale <<L'avete combinata bella di nuovo! Il tempo è quasi giusto, perché siamo nel 3030 d.C., ma questo è Becqual, non la Terra. Bè Pazienza! E' solo un'altra barra di polibdeno buttata al vento!>>

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Se i pg chiedono al computer informazioni sul mostro marino sapranno che quello è un Becqualita, un intelligentissimo e pacifico anfibio.

Il Becqualita può riparare qualsiasi guasto alla Macchina del Tempo (se ce ne sono). I pg, tuttavia, devono stare attenti a non infrangere la Prima Legge del Tempo, rivelando al Becqualita una nuova tecnologia per i viaggi nel tempo.

Da Becqual esiste un Buco nel Tempo che dovrebbe riportare sulla Terra del 3033 d.C. (**vai a pianeta F**)

Pianeta F

Un'ora dopo l'Ala di Falco si rimaterializza all'interno della caverna dell'Eiger. Il segnatempo numerico indica che siete arrivati nel 3033 d.C., il giorno successivo alla vostra partenza per il 4000 d.C. Vi rallegrate del successo e CAIN intona: <<Congratulazioni, Gruppo Beta. Nonostante tutto, siete ancora dei bravi piloti!>>

State per spostarvi sul disco d'Accesso quando, con vostro enorme disappunto e un certo timore, la nave temporale si mette a vibrare e ritorna nello Spazio Zero. Passano alcuni tremendi minuti, poi CAIN vi riferisce che si tratta di un guasto alla Guida Variac.

Per fortuna, dopo un quarto d'ora, il vostro compagno computer dice che tutto è tornato normale e infatti l'Ala di Falco si rimaterializza daccapo, e questa volta – tutti gli schermi e i quadranti lo confermano – siete sani e salvi all'interno della Caverna dell'Eiger.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Il guasto alla Guida Variac ha in realtà trasportato i pg in un mondo parallelo al loro; dunque, questa non è la Terra.

I pg cominceranno da subito a notare alcune cose strane. Ad esempio a Skirrow potrebbe mancare un dito

ad una mano, Lord Estrema potrebbe mostrare uno strano risentimento nei loro confronti.

Per le strade si potrebbero notare strane scritte del tipo: "Morte ai custodi dell'ordine!!! Dove sono le migliaia di uomini spariti nelle miniere di Tau Ceti? Chiedilo, urlalo anche tu. Tutti insieme libereremo la federazione dai tiranni oppressori!!!"

Il Narratore dovrebbe cercare, comunque, di sminuire l'importanza di questi fatti e far credere ai pg di essere davvero arrivati a casa.

Quando i personaggi arriveranno alla piramide F.F. (Funzionari della Federazione), dove si trovano i loro appartamenti, incontreranno i loro doppi.

Il dialogo con i doppi si risolverà comunque con uno scontro a fuoco: i doppi, infatti, credono che i pg siano degli androidi. Ricordate che qualsiasi uso di armi ad energia fa intervenire gli elirazzi della polizia sul posto.

Quando i pg raggiungeranno l'Ala di Falco per fuggire da questo mondo, i Custodi dell'Ordine stanno sorvegliando la Macchina del Tempo.

Nel hangar della Macchina del Tempo è possibile trovare 2 barre di polibdeno.

Quando i pg raggiungono la Macchina del Tempo, CAIN dirà di aver risolto il problema alla Guida Variac e consiglierà loro di inserire le coordinate del punto spazio temporale in cui si trovano in quel momento e di lasciare tutto il resto ai suoi "circuiti logici".

Andate al **pianeta G**.

Pianeta G

L'Ala di Falco vibra, uscendo di fase, per entrare nello Spazio Zero. Questa volta però, invece del silenzio assoluto, all'interno della vostra macchina c'è un insolito ronzio stridulo, come se la Guida Variac funzionasse sotto sforzo. Alla fine, la vostra nave temporale diventa nuovamente solida e voi, con un sospiro di sollievo, vi girate verso lo schermo. La vista inquadrata dalla telecamera esterna non è affatto piacevole né confortante, purtroppo, e restate delusi e inorriditi.

CAIN dichiara subito: <<Ho paura di aver sbagliato qualcosa>>.

Il cadavere di una donna, tutto coperto di sangue è infilzato sulla punta spezzata di una trave di placciaio, a pochi metri dall'Ala di Falco. Più oltre, si scorge una massa informe di palazzi squarciati e semidistrutti e di sopraelevate dalla pavimentazione metallica, tutte contorte e piene di buchi. Mentre guardate quelle rovine vi rendete conto all'improvviso che quella è Alpolis, la vostra città! Il segnatempo numerico della console indica la data 13 dicembre 3033 d.C.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Fuori il panorama è sempre lo stesso, palazzi semidistrutti, elirazzi ridotti a carcasse e macerie ovunque.

Se i pg escono dall'Ala di Falco ed esplorano le strade, giungeranno nei pressi di una sopraelevata e qui ad un certo punto avvertiranno un forte ronzio, poi vedranno comparire in lontananza un'orrenda macchina volante, munita da ogni lato di torrette rotanti, dalle quali ad intervalli regolari si scaricano in ogni direzione potenti raggi laser color rubino.

La macchina sta perlustrando le strade in cerca di esseri viventi da eliminare.

MACCHINA VOLANTE: Attacco laser 9, gittata 50m, danni 2d6, Schivata 4, Energia vitale 50, Armatura 2d6.

La macchina volante è molto più veloce dei pg, quindi la fuga è inutile. I pg possono tentare di eludere la macchina, ad esempio nascondendosi sotto le campate intatte della sopraelevata. Occorre comunque superare con successo un tiro su un tratto legato alla furtività.

Quando i pg avranno risolto lo scontro sentiranno una voce umana gridare <<Alto là! Guai se vi muovete!>> <<Chi siete>>, chiede poi una voce di donna con un ringhio soffocato, <<Cosa fate?>>.

Un uomo giovane e ben proporzionato, con addosso un'uniforme stracciata da Custode dell'Ordine, si tiene a parecchi metri di distanza dai pg. Accanto a lui si trova una donna, anche lei in uniforme, ma da tecnico medico. I due hanno il viso sporco e segnato, e puzzano. L'uomo tiene sotto tiro i pg con un fucile ad antimateria che ha visto tempi migliori (l'uomo ha un tratto di *Uso fucili* 9). I due si chiamano Brawn e Jonjoe.

Entrambi sospettano che i pg siano dei Simulacri, macchine che sembrano in tutto e per tutto esseri umani, costruite appositamente per infiltrarsi nelle cellule della resistenza e poi esplodere, uccidendo chiunque nel raggio di parecchi metri.

Se i pg riescono a dimostrare di non essere delle macchine assassine, Brawn e Jonjoe li condurranno nel quartier generale della resistenza, altrimenti li attaccheranno. Il quartier generale si trova in una palestra sotterranea. Lì troveranno gli ultimi disperati di una battaglia che non ha futuro. Il capo, una donna di nome Galatea accoglierà i nuovi arrivati e risponderà alle loro domande. Galatea racconterà ai pg che gli Alveariani hanno conquistato la Terra nel 3030 d.C. e stanno sistematicamente massacrando gli abitanti. Ormai restano pochi terrestri, pochi gruppi combattenti come questo, che tentano un'ultima, disperata resistenza. I pg dovrebbero capire che non possono far nulla per questi disperati, l'unica cosa da fare è tornare al più presto all'Ala di Falco.

Lungo la strada i pg incontreranno un'altra macchina volante (usate le statistiche precedentemente riportate), se riescono ad eluderla scappando nei vicoli della città sentiranno ad un certo punto una voce umana che chiede aiuto; si tratta di un Simulacro. Se i pg si avvicinano a meno di 3 metri il Simulacro esplose in una palla di fuoco distruggendo tutto in un'area di 5 metri di raggio (danno 6d6).

Raggiunta infine l'Ala di Falco CAIN dirà ai pg: <<Gruppo Beta, questo non è il nostro universo! Dobbiamo fare un altro balzo...>>. Intanto un'altra macchina volante si sta avvicinando minacciosamente. Esaminando il flusso i pg troveranno un solo Buco del Tempo, il buco porta al **pianeta H**.

Pianeta H

Appena lo schermo dello scanner s'illumina, vi accorgete che il segnatempo numerico indica che siete giunti nell'anno 1923 d.C.; ma di quale universo? CAIN comincia a sciorinare un dossier geopolitico sul pianeta. <<Questo è il pianeta Thrix, la sua superficie è rocciosa e la densa atmosfera giallastra che la circonda è formata da gas pericolosi per l'uomo e altamente corrosivi. E' obbligatorio l'uso di tute di sopravvivenza, prima di uscire. I Thrixiani conoscono i viaggi nello spazio e possiedono astronavi che utilizzano motori a propellente chimico, simili a quelli usati sulla Terra nel XXI e nel XXII secolo. Questi tipi di astronavi sono molto lenti, ma i Thrixiani hanno una vita lunghissima, di migliaia di anni terrestri, ed essendo composti interamente di silicati cristallini, possono vivere benissimo nello spazio interplanetario o addirittura extragalattico anche senza protezioni. Oltre ad avere l'aspetto di rocce i Thrixiani sono telepatici e telecinetici. Thrix non fa parte della Federazione Stellare (quando cioè verrà creata), ma effettuano scambi commerciali, vendendo soprattutto polibdeno, di cui il pianeta è ricco.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Su questo pianeta i pg possono cercare del polibdeno, tuttavia devono trovare pezzi puri e che abbiano la forma e le dimensioni adatte per essere immessi nel sistema di Guida Variac.

Mentre i pg scendono per esplorare il pianeta si imbattono in un masso lucente, di colore nero e sfaccettato come un brillante ma alto tre metri. E' un Thrixiano.

- Se i pg ignorano il Thrixiano questo emetterà forti vibrazioni soniche che faranno star male i pg come se stessero per dare di stomaco. Continuerà così finché i pg non proveranno a comunicare con lui. Se i pg attaccano il

Thrixiano questo userà i suoi poteri mentali per ucciderli.

- Se i pg tentano di comunicare col Thrixiano questo tenterà di instaurare un contatto telepatico. Il Thrixiano dice di chiamarsi Carborundum.

THRIXIANO: Uso poteri PSI 8, danni PSI 1d6, Schivata 7, Energia vitale 20, Armatura 1d6.

NOTA: I tratti di difesa fisici non sono efficaci contro gli attacchi PSI.

Il Thrixiano può guidare i pg verso il più vicino giacimento di polibdeno.

Sorpresa

Mentre i pg si avvicinano alla cava di polibdeno carborundum li avvertirà che nelle grotte c'è un ladro. Quando i pg sono a meno di venti metri dalla prima grotta, nell'apertura comparirà una sagoma umana, avvolta nella nebbia giallastra della densa atmosfera di Thrix. L'uomo è il medico Doser Hudge, l'ultimo superstite della spedizione Alfa e sta facendo rifornimento di polibdeno per la sua Macchina del Tempo. Doser oltre ad essere un esperto medico è anche un abile marine spaziale. Purtroppo il fatto di essersi smarrito nel tempo e di aver visto morire tutti i suoi compagni lo ha reso completamente pazzo. Doser è convinto che sia tutta colpa della Direzione del TEMPO e vuole vendicarsi a tutti i costi: dunque i pg sono per lui dei nemici. Quando i pg lo vedranno noteranno che porta una tuta di sopravvivenza uguale alla loro e che sta trasportando due blocchi di polibdeno.

Doser lascerà cadere i due blocchi e aprirà il fuoco su di loro con il suo disintegratore. Doser Hudge è un vera macchina da guerra, è stato addestrato come marine spaziale e il suo corpo è stato potenziato dalla nano chirurgia. Dopo aver sparato il primo colpo Doser cercherà subito riparo nella caverna da dove bersaglierà i pg.

DOSE HUDGE: Uso pistole 10/6, Nascondersi 9, Lottare 9, Schivata 10/4, Energia vitale 22.

NOTA: Doser Hudge è un png che ritornerà più avanti, perciò non fatelo morire. Se riceve un colpo mortale dite ai pg che lo vedono barcollare sul ciglio di un crepaccio e cadervi dentro.

I pg possono raccogliere le due barre di polibdeno lasciate da Doser. Quando si accingono a cercare altro polibdeno nelle caverne ricevono una comunicazione radio da CAIN, che li avverte di fare presto poiché si sono appena aperti due buchi temporali instabili e probabilmente si richiederanno presto.

Esaminando i due Buchi con la strumentazione dell'Ala di Falco si otterranno le seguenti informazioni.

- Un Buco porta sulla Terra, ma nel passato, e precisamente nel Nordamerica all'epoca dell'espansione dei colonizzatori europei verso occidente. **Vai a pianeta I**

- L'altro porta su un pianeta sconosciuto da cui si riscontrano tracce di una cultura terrestre o molto simile. **Vai a pianeta L.**

Mentre i pg si accingono ad eseguire un nuovo balzo nel Tempo riceveranno la seguente comunicazione radio <<Fuggite, fuggite pure maledetti! Ma non potrete nascondervi in eterno! Vi seguirò ovunque andrete. La pagherete cara per quello che ci avete fatto!>>

Pianeta I

L'Ala di Falco si rimaterializza su un'ondulata prateria del Noramerica, un po' a monte di una stretta pista che sale verso la cresta di una serie di collinette. Il segnatempo numerico indica 1866 d.C. della Terra e la telecamera mostra all'esterno il terreno gelato.

<<Terra?>> chiedete a CAIN.

Il computer risponde: <<La composizione dell'atmosfera è sicuramente quella che mi sarei aspettato sulla Terra nell'anno 1866 d.C.>>

CAIN v'informa che vi trovate vicino a Pine Creek e all'epoca in cui le tribù Sioux, dei Cheyenne e degli Araphao, guidate da Nuvola Rossa e Cavallo Pazzo, stanno combattendo contro la cavalleria degli Stati Uniti d'America in questa e in altre zone del paese. Il computer intanto ha già mimetizzato l'Ala di Falco con un ologramma che la fa sembrare un tondeggiante ammasso di rocce. Intanto scandagliate le correnti del tempo, ma il flusso sembra alterato e pieno di vortici e di disturbi. Non riuscite ad individuare alcun Buco. Occorrerà aspettare che l'anomalia temporale sia passata.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Mentre i pg aspettano lo schermo della nave mostrerà un appannamento dell'aria in una zona a valle della pista, e un attimo dopo vedranno materializzarsi la nave di Doser Hudge. Come ogni Agente del Tempo Doser dispone (come pure i pg) di un rilevatore di ologrammi, quindi troverà con facilità l'Ala di Falco.

Doser uscirà dalla sua Macchina del Tempo con il disintegratore e un lanciarazzi positronico a tracolla, deciso a ridurre in poltiglia sia i pg che l'Ala di Falco. Doser si avvicinerà strisciando e cercando riparo dietro a massi e cespugli.

In quel mentre un gruppo di 6 soldati di Cavalleria sta passando per la pista sulle colline.

Doser è completamente pazzo e se necessario non avrà scrupolo a uccidere tutto il gruppo di Cavalleria. I pg, in qualità di Agenti del Tempo, devono far in modo che ciò non accada. Se Doser si trova in seria difficoltà tornerà alla sua Macchina del Tempo per curarsi. Anche qui cercate di far in modo che non muoia, così da lasciare un alone di mistero sulla sua fine e magari sfruttare questo punto per una prossima avventura.

Dopo circa venti minuti appare finalmente un Buco nel Tempo. Il Buco porta sulla Terra ma nel passato. **Vai a pianeta M.**

Pianeta L

L'Ala di falco esce di fase e passa nello Spazio Zero. Dopo un'ora soggettiva di attesa la Macchina del Tempo si rimaterializza. Accendete subito la telecamera e lo scanner per dare un'occhiata a questo mondo.

Tutt'intorno si stende un mare di sabbia in basse dune ondulate di colore giallastro. Un grosso pianeta che riflette luce bianca e cui la massa dà un senso di oppressione, occupa gran parte dell'orizzonte, mentre il sole è una palla arancione acceso, alta in un cielo ugualmente arancione. Più strana di tutto il resto è l'atmosfera del pianeta: è mossa da brezze piuttosto deboli che trasportano, spingono e fanno volteggiare un'intera popolazione di spore candide, di creature sferiche quasi trasparenti, un po' simili a meduse e di altre, il cui colore va da giallo all'arancio, che sembrano un incrocio tra un'ameba e un calamaro.

E' molto caldo (65°C) e la gravità è soltanto la metà di quella terrestre. L'aria è respirabile, ma la totale mancanza di umidità rende d'obbligo l'uso di tute di sopravvivenza. Le correnti spazio-temporali sono nuovamente confuse e non è possibile individuare alcun Buco nel Tempo.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

In quel momento si materializzerà la Macchina di Doser Hudge. Doser uscirà dalla sua Macchina del Tempo con il disintegratore e un lanciarazzi positronico a tracolla, deciso a ridurre in poltiglia sia i pg che l'Ala di Falco.

Mentre il combattimento tra i pg e Doser è in atto, da dietro una duna sbucherà una strana coppia di esseri viventi. Il primo è un pesce palla privo di pinne e dalla pelle liscia e pezzata, simile nei colori a quella di una giraffa. Al posto della bocca ha un grosso becco giallognolo. E' tondeggiante, lungo circa tre metri, e pare librarsi a mezz'aria sfiorando il suolo con appendici tubolari. Ha anche numerosi e lunghissimi tentacoli, a uno di essi è appesa una sfera quasi

trasparente che contiene un essere uguale ma molto più piccolo.

Il secondo essere vivente è una bella donna, bruna di pelle e di capelli, con addosso un mantello nero che fluttua sulle spalle, nella brezza. Sul capo ha un paio di antenne e sotto le folte sopracciglia gli occhi brillano con riflessi rossi. Cavalca all'amazzone il pesce palla e ha davanti a se uno scudo di lucido metallo. In una mano stringe uno scettro e nell'altra una spada di bizzarra fattura, che sembra il prodotto di una tecnologia avanzata: è zebrata, elastica e appuntita.

La donna punterà il dito verso Doser ed esclamerà: <<I Salvatori verranno con me, che sono Jaikela!>> Nello stesso momento il pesce palla e due altri suoi simili, comparsi dal nulla, si dirigono verso la macchina di Doser Hudge. Doser farà fuoco col disintegratore su Jaikela ma questa si proteggerà con il suo scudo. Poi alle spalle di Doser comparirà una delle creature simili a calamari che colpirà il suo visore mandandolo. Poi la creatura entrerà come un liquido nel casco. Doser cadrà a terra semi soffocato.

Jaikela guarderà i pg e dirà: <<E' una macchina quella che vedo? Credevo che sareste discesi in volo dalla Stelle! Ora seguitemi, lui vi attende.>>

Se i pg fanno domande Jaikela non risponderà. Se i pg si rifiutano di seguirla la donna li attaccherà gridando che loro non sono i veri Salvatori.

JAIKELA: Uso spada zebrata 10, danni 4d6, Schivata 9, Energia vitale 18.

Scudo 2d6 contro armi ad energia, 1d3 contro le altre, -1 ai tratti di difesa.

Il monolito di cristallo

Seguite Jaikela per mezz'ora attraverso un faticoso tragitto sulle dune di sabbia. Finalmente arrivate in vista di uno strano pinnacolo che sorge, isolato, nel bel mezzo del piatto deserto sabbioso: è una costruzione monolitica, una specie di guglia di antica cattedrale. Quando siete più vicini potete vedere con chiarezza che si tratta di un singolo blocco di cristallo, alto per lo meno ottanta metri, che punta verso il cielo, e sul lato rivolto verso di voi c'è un'entrata ad arco. Jaikela vi ordina, con un gesto imperioso, di seguirla oltre l'arco.

All'interno del monolito, una labirintica rete di corridoi con le pareti opacizzate porta fino ad una grande stanza, dove si trova un grosso contenitore trasparente, che sembra una specie di incubatrice, pieno di liquido rossastro in cui galleggia un cervello bianco, di dimensioni enormi rispetto al cervello umano. Nella stanza si trova anche un piccolo trono sopra cui si trova un casco semisferico. Jaikela chiederà che un pg si sieda sul trono e si metta il casco. Se i pg si rifiutano Jaikela li attaccherà.

Appena un pg s'infila il casco entrerà in comunicazione telepatica con il grande cervello. Questo rivelerà di

essere in realtà un computer organico chiamato Arman e adorato come una divinità dagli abitanti del pianeta. Jaikela, infatti, nella loro lingua significa "Sacerdotessa", e la donna è l'unica a cui è consentito entrare nel monolito di cristallo. Arman dirà che un tempo quel mondo era tecnologicamente molto progredito, ma poi comparve "Ormaz" (considerato dal pianeta come il male o il demone) e la tecnologia venne usata a scopi distruttivi, in una Guerra Finale. I pochi sopravvissuti, da allora, hanno messo al bando ogni e qualsiasi tipo di macchina, così che soltanto alla sacerdotessa è permesso di impugnare e usare la spada vivente e lo scudo luminoso. Nel corso dei secoli Arman ha sempre dato "ordini" al popolo (attraverso la sacerdotessa) in occasione di disastri o avversità naturali. Adesso tuttavia pare che qualche circuito del computer organico si sia guastato, poiché si disinteressa del suo popolo, come se non valesse più la pena salvarlo dall'estinzione. Il costruttore di Arman ha tuttavia profetizzato che in un giorno di grave pericolo qualcuno sarebbe arrivato dalle stelle per salvare il popolo di Sandsea.

Sembra che Arman voglia che i pg gli dicano cosa deve fare del suo popolo. Il pg ha ora nelle mani la possibilità di decidere se aiutare o distruggere questo popolo.

Nel caso decida di distruggere il popolo di Sandsea malconsigliando Arman, Jaikela li porterà fuori dalla costruzione e li attaccherà gridando che loro non sono i Salvatori e che hanno condannato il suo popolo alla morte.

Se i pg consigliano bene Arman, Jaikela ricondurrà alla nave i pg e li lascerà partire. Un nuovo Buco nel Tempo è comparso nella trama spazio temporale. **Vai al pianeta M.**

Pianeta M

L'Ala di Falco si materializza e si posa su di una pianura verdeggiante. Udite tutti un rumore sordo all'interno della cabina di pilotaggio, e precisamente sotto il pavimento. Temendo il peggio togliete le piastre metalliche del pavimento e i vostri sospetti trovano conferma: il sistema di Guida Variac è esploso, forse a causa di innaturali tensioni cui è stato sottoposto nel balzare da un universo all'altro. A prima vista sembra impossibile ripararlo. Un senso di disperazione vi cala addosso come una cappa funebre. Il segnatempo numerico indica che vi trovate nell'anno 9649 a.C. e siete sulla Terra. Il Buco nel Tempo attraverso cui siete arrivati si è già chiuso, nessun Agente della SAST potrà più venirvi a cercare. Splendido, passerete il resto dei vostri giorni nell'Età della Pietra.

Dite ai pg che hanno consumato un'altra barra di polibdeno.

Se i pg chiedono a CAIN di rilevare informazioni sull'ambiente circostante il computer di bordo riferirà

che secondo i suoi calcoli si trovano su una pianura verdeggiante, che si estende nel mezzo dell'oceano Atlantico. Verso nord la pianura è chiusa da un'unica ed elevatissima montagna. Sembra che in fulcro della civiltà indigena risieda nei pressi della montagna.

Dopo alcune ore i pg vedranno in distanza alcuni abitanti del posto: hanno corpi snelli, armoniosi per niente scimmieschi, tutti quanti hanno capelli neri, lunghi fino alle spalle. CAIN preparerà per i pg un travestimento adeguato: un perizoma, qualche ornamento di cuoio e una lozione per tingere i capelli di nero.

Se i pg vanno ad esplorare la zona si imbattono in un insediamento umano, con loro sorpresa noteranno che si tratta di una fattoria di grandi dimensioni, con molti campi coltivati. Gli abitanti della zona inoltre lavorano la terra con attrezzi che dovrebbero appartenere all'Età del Ferro. I pg si accorgeranno di essersi imbattuti in una prospera civiltà, probabilmente all'apice della sua parabola storica.

Tutt'attorno ci sono diversi paesini e in ognuno si trova un grande tempio imponente, a forma di piramide, che ricorda molto l'architettura degli Egizi e degli Aztechi (il Narratore può richiedere un tiro su un tratto di storia o archeologia).

Andando verso la grande montagna a nord, i pg troveranno un ampio e profondo canale che, dalla stessa montagna, va verso il mare. Per l'epoca è un vero miracolo d'ingegneria. Il canale è percorso da numerose imbarcazioni di ogni tipo, tra cui biremi dalla prua aguzza, con decine e decine di rematori, e con belle tende o padiglioni colorati sul ponte.

Costeggiando il canale si può infine arrivare ad una grande città (che gli abitanti chiamano Utvuntas), circondata da mura e costituita da belle case bianche e da torri di pietra grigia. La città è aperta al pubblico, nelle sue strade si trovano numerosi banchi di mercato con esposti arnesi di ferro lavorato e lucide armi che sembrano d'acciaio. **Alcune anzi hanno una bizzarra e brillante patina rosata.** La piazza centrale è il fulcro del mercato. Oltre la piazza si trova un altro canale, il primo di tre vie d'acqua concentriche che seguono la base della montagna e sembrano scavate a protezione di uno stupendo complesso di edifici dorati, un vero e proprio palazzo, che si erge su una balza addossata alla montagna.

I Daniki

Se i pg riferiscono le loro scoperte a CAIN, il computer elaborerà i nuovi dati, e al termine dell'analisi avanzerà l'ipotesi che la civiltà in cui si sono imbattuti sia la leggendaria Atlantide. Il computer non è in grado di spiegare perché gli Atlantidei siano così progrediti.

Pochi minuti dopo CAIN, con tono urgente, riporterà ai la seguente notizia: <<Gruppo Beta, una novità! Ho

avvistato un'astronave nella ionosfera. E' in fase di atterraggio credo>>.

Sullo schermo dello scanner il computer mostrerà la nave spaziale che atterra vicino alla città. Si tratta di uno scafo a forma di disco che ruota su se stesso in continuazione.

Un tiro su un tratto di storia o conoscenza della galassia permetterà ai pg di capire che il disco proviene da Danikos. A quell'epoca è risaputo che i Daniki sono la razza più progredita della Galassia, anche se già alcuni millenni prima del secolo dei pg avevano imboccato la china della decadenza. Durante la massima fioritura, comunque, i Daniki avevano inventato l'inventabile e scoperto lo scopribile, non avevano leggi che li regolassero (perché non ne sentivano il bisogno) e si consideravano un popolo di individualisti, o "menti libere". In breve erano diventati Signori delle Stelle, cioè instancabili viaggiatori spaziali, ma ben presto i loro viaggi avevano avuto per unico scopo la perpetua ricerca del piacere, della novità e dell'eccitazione per combattere la noia che minacciava di travolgerli. E' un fatto documentato che con i loro dischi volanti visitassero moltissimi pianeti, compresa la Terra in vari periodi della sua storia. Nel 3033 d.C., purtroppo, i Daniki hanno ormai dimenticato quasi tutti i segreti della loro meravigliosa tecnologia di un tempo.

A questo punto ai pg tornerà in mente lo strano metallo rosato visto nelle città e improvvisamente si ricorderanno che quell'effetto particolare si verifica spesso in presenza di un campo di stasi, cioè di un congegno che può creare un campo temporale sfasato intorno a qualsiasi oggetto, così che, finché il generatore è in funzione, l'oggetto stesso non può venire alterato né modificato da niente. Una persona vivente sottoposta ad un campo di stasi subisce un effetto simile alla pietrificazione, che tuttavia la mantiene in vita per tutta la durata del campo di stasi.

A questo punto i pg dovrebbero andare a vedere cosa sta accadendo.

Mentre la nave spaziale atterra, il cielo comincia ad oscurarsi a causa di un'eclissi di sole (i Daniki hanno scelto questo momento per dare al loro arrivo la massima spettacolarità). Attorno al punto di atterraggio si sono riunite almeno quattrocentomila persone.

Tre Daniki scenderanno dall'astronave, due maschi e una femmina, completamente nudi: sono umanoidi alti e snelli, dagli arti molto lunghi e scintillanti occhi dorati, senza pupilla. Sono anche del tutto glabri. Non portano armi, ma uno dei maschi ha in mano un cofanetto color oro. Tutte le persone s'inginocchieranno, mormorando qualcosa.

I Daniki si rivolgono alla folla usandone la lingua: chiedono che tre abitanti di Atlantide vadano con loro sulle stelle e in cambio offrono la <<gemma rossa>>, che è in grado di far durare per sempre qualunque oggetto la tocchi (è un generatore di campo di stasi!).

I pg devono stare molto attenti, perché se parlano ai Dainiki e rivelano chi sono rischieranno di infrangere la prima Legge del Tempo. Se i Dainiki scoprono il segreto del Viaggio nel Tempo, lo useranno come un nuovo giocattolo, modificando profondamente l'universo e diffondendo la loro decadente civiltà nei secoli e nei millenni. Annullando così ogni probabilità dell'esistenza dei pg.

Effettuato lo scambio, gli Atlantidei porteranno il cofanetto dentro il palazzo dorato della città, in una stanza costantemente sorvegliata da quattro soldati armati di lancia pesante e in armatura di maglia.

I pg dovranno quindi pensare ad un piano per entrare nel palazzo, eludere le guardie, e rubare il cofanetto.

Ricordate ai pg che l'uso di armi ad energia potrebbe comportare la violazione della prima Legge del Tempo.

Il cofanetto d'oro

Una volta preso il cofanetto i pg troveranno all'interno una "gemma rosata": una pietra trasparente (una specie di guaina protettiva o un campo di stasi indipendente) che racchiude quello che deve essere il generatore del campo di stasi. A lato, separato dalla pietra, c'è anche un minuscolo quadro di controllo, costituito da un semplice interruttore e da un indicatore numerico. L'indicatore numerico serve per settare il periodo di stasi, per un massimo di 100.000 anni. Una volta premuto l'interruttore, per subire gli effetti del campo di stasi bisogna toccare la gemma.

Attenzione, a questo punto è necessario che i pg pensino bene alle loro future mosse. CAIN potrebbe essere loro d'aiuto per valutare alcuni punti:

- Atlantide finirà sommersa per un immane cataclisma ben prima dell'anno 1000 a.C., per tanto toccare la gemma rossa restando su Atlantide comporterebbe risvegliarsi sul fondo dell'oceano Atlantico e quindi una sicura morte.
- Inoltre se i pg non restituiscono in qualche maniera la gemma agli Atlantidei, potrebbero modificare profondamente la storia: gli Atlantidei potrebbero anche non conservare la loro supremazia culturale che li porterà a influenzare profondamente civiltà tanto lontane tra loro come l'egizia e l'azteca.
- Cosa fare della Macchina del Tempo?
- Potrebbe essere utile lasciare un messaggio per il momento del risveglio.

Lasciate che i pg pensino ad una soluzione. In alternativa CAIN può venir loro d'aiuto fornendo un piano che tuttavia fa acqua da tutte le parti.

La soluzione del computer di bordo è quella di costruire una zattera, metterla in mare e legarsi saldamente ad essa. Sparare con il disintegratore e

provocare un piccolo incendio che attirerà l'attenzione, poi buttare in mare il disintegratore, mollare la zattera e contemporaneamente toccare il generatore di campo di stasi che dovrà rimanere a terra. Con un po' di fortuna la zattera raggiungerà le coste dell'Africa o dell'America. Nel futuro le statue dei pg potrebbero essere ritrovate e portate in un museo dove fra qualche millennio il campo di stasi si spegnerà. L'incendio creato col disintegratore servirà per attirare l'attenzione degli abitanti di Atlantide che ritorneranno in possesso della gemma. Per quanto riguarda l'Ala di Falco la tecnologia degli Atlantidei non gli permette di perforare lo scafo ed entrare, inoltre è molto probabile che la considererebbero un altro dono dei Daniki.

Per quanto riguarda il messaggio i pg potrebbero:

- Non lasciarne alcuno. In questo caso quando si risveglieranno si troveranno in un museo, chiusi in una teca di vetro sottovuoto antisfondamento. I pg moriranno per asfissia.
- Scrivere chi sono e quando usciranno dal campo di stasi.

Fine

Posizionate l'indicatore numerico in modo da risvegliarvi nel 3033 d.C., premete l'interruttore e attivate il campo di stasi. Fate tutto a puntino, e non succede niente... finché vi accorgete di trovarvi stesi su un letto, nella Sezione Ricerche del TEMPO, all'interno della Caverna dell'Eiger.

Il sollievo che provate nel rivedere la faccia del caposezione Skirrow è indescrivibile.

<<Due primati sul vostro dossier>> esclama allegro il Capo della Sezione Ricerche. <<Siete i primi Viaggiatori terrestri nel Futuro, e anche i primi terrestri a essere entrati in un campo di stasi temporale! Naturalmente sapevamo che ce l'avreste fatta, dato che nel 3030 abbiamo ricevuto il messaggio che avete giustamente pensato di farci pervenire. Beh, avremo tempo di parlare di questo domani o dopodomani, ora è meglio che andiate a farvi una notte di sonno, avete la faccia di chi ha bisogno di riposo.>>

Mentre oltrepassate il cancello di sicurezza, sentite come se sulle spalle vi fossero calati di colpo il peso di cinquanta o cento anni di vita, e i segni comparsi sul vostro volto non sono soltanto segni di tensione.