

IL CIRCO DEI MUTANTI

avventura originale di ANDREA CORTELLAZZI e ANTONIO MOLA

adattata per Savage Worlds e modificata da Marco Viggi

Questa mini avventura è utile come introduzione per nuovi giocatori.

1. INFORMAZIONI GENERALI

Date le condizioni di disagio venutasi a creare dopo il conflitto è raro per gli abitanti di piccoli insediamenti avere occasioni di svago. L'arrivo in città del circo dei mutanti è atteso per la popolarità che ha conquistato di questi tempi. È la più terrificante rassegna di mostri creati dalla guerra, l'unica opportunità di poter vedere da vicino il pericolo che ogni giorno bisogna affrontare e da cui spesso è inevitabile fuggire.

I giocatori dovranno essere di passaggio per la consegna di un rapporto alle TAR di Milano riguardante una missione fallita i cui componenti sono tutti scomparsi. Venendo a conoscenza dello spettacolo serale, decideranno di fare una sosta per poi ripartire l'indomani.

2. INFORMAZIONI DETTAGLIATE PER IL MG

L'avventura propone una ridotta ambientazione adattabile al luogo che il MG riterrà più stimolante (l'area del mercato, il piazzale di una chiesa, ecc.); opportunamente modificata per adattarla alla realtà del 2028.

I personaggi giocanti sono in possesso, come già detto, del rapporto che documenta la tragica scomparsa dell'intera spedizione di cui faceva parte anche un amico di uno dei giocatori. La missione THOR F1 guidata dal capitano Davide Massini doveva riportare ordine in una base di ricerca in rivolta. Ciò che nessuno sa è che i membri vennero mandati all'assalto nonostante l'altissimo livello di radiazioni, a causa delle quali morirono quasi tutti. Il capitano allora vendette i superstiti al mercato nero come schiavi, per nascondere la sua scelta scellerata, dichiarandoli dispersi nel rapporto.

Al termine della disgustosa passerella circense, nella Sala centrale all'interno di una gabbia, il giocatore riconoscerà l'amico tra i mostri mutati. L'azione successiva sarà affidata alla coscienza dei PG: liberare i mutanti (che però non potrebbero mai avere una vita normale) oppure accettare i fatti con rassegnazione.

L'equipaggiamento dei giocatori sarà quello posseduto per il viaggio, una missione esplorativa.

3. SVILUPPO DELL'AZIONE

3.1 FASE INIZIALE

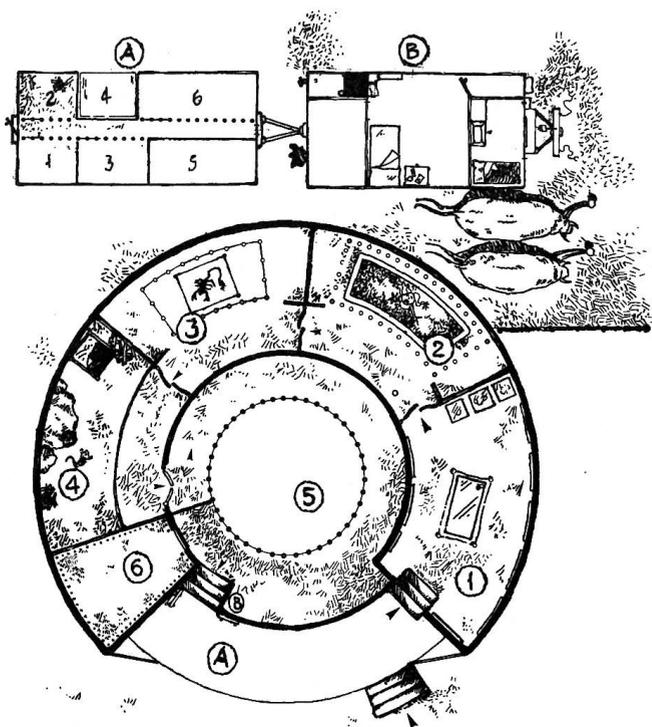
Lo spettacolo è programmato per le 21.00 ma il luogo è già gremito mezz'ora prima. È gennaio, la serata è fredda, non piove ma l'aria è pesante e c'è una leggera foschia. D'un tratto, dal tendone proviene un urlo straziante che zittisce il brusio: chissà quale mostro, quale orribile essere può averlo emesso.

<< I PG decideranno ora se attendere l'inizio dello spettacolo o se fare un giro del tendone. Nel primo caso leggere quanto qui sotto. Intorno al circo ci sono alcuni addetti più ronde di squadre di TAR atte a vigilare che nessuno metta il naso dove non deve, pronte a intervenire se si creassero problemi. >>

L'eccitazione è ai massimi livelli, la musica del carillon distorta e stonata è sempre più ossessionante ma, nel momento più giusto (sicuramente frutto dell'esperienza di tanti anni di spettacolo) appare lui, Bruno B. in persona, malvagio, affascinante e carismatico. La musica si interrompe contemporaneamente al brusio della folla. "Signori, buonasera, è inutile che io descriva quello che vedrete, ma vi avverto... se non siete sicuri di poter reggere a tali emozioni, non entrate! Solo alcune raccomandazioni: non toccate le loro gabbie, non stuzzicatevi, non provocateli: la maggior parte di essi è cosciente del proprio stato e la reazione può essere pericolosa". La folla comincia a confluire ordinatamente, passando davanti alla figura cupa di Bruno B.

3.2 IL CIRCO

Il circo cerca di apparire sfarzoso nonostante l'evidente povertà di materiali, con luci soffuse e insegne troppe volte restaurate. Si tratta di un grande ritorno in quanto Bruno B. ha rinnovato da poco le attrazioni. Dopo la chiusura vengono liberati all'interno due cani, che fanno guardia durante la notte. Le pareti divisorie delle sale sono formate da teli di materiale sintetico e, solo se espressamente indicato sarà possibile, sollevandole, passarci sotto. Si potranno comunque creare passaggi tagliando con una qualunque lama il telo delle pareti interne, più leggere.



A) INGRESSO

Il palco di legno su cui Bruno B. tiene il discorso di apertura è sopraelevato di circa un metro. A destra presenta l'ingresso per il pubblico e a sinistra la porta di uscita. Dal palco si aziona, con una leva, la grata che libera i cani dalla gabbia 6.

Sala 1

Questa sala espone, disposta sulle pareti, una mostra fotografica di trofei cacciati e di "guinness mutanti": Il cane con tre teste, gli Aniger, il più grande pesce abisso, le terribili zecche giganti (vedi Manuale di Figli dell'Olocausto).

Bruno B. inizia a commentare il primo gruppo di immagini, narrando tra le altre la storia di una famiglia israeliana che ha subito una mutazione alterante nell'arco di 25 giorni. Qualcosa ha accelerato inverosimilmente le loro funzioni vitali tanto che il bambino che la

giovane figlia portava in grembo ha avuto il tempo di nascere e morire di vecchiaia in 19 giorni.

La voce di Bruno B. continua a narrare eventi sempre più strani e curiosi. Su un lato della sala sono disposti ologrammi fissi riproducenti a grandezza naturale altri esemplari di piccoli mutanti. Al centro una vetrina contiene la figura tridimensionale di un esemplare del rarissimo Beantotricenio.

Sala 2

In un grosso vaso un uomo radicato nel terreno cerca disperatamente di estirparsi con la forza delle braccia ma, una volta fuori, le radici che nella mutazione hanno sostituito le gambe, cercano ancora spazio nella terra per continuare la vita. La scena è straziante ed è solo la prima sala.

<< Il vaso è protetto da un'inferriata non eccessivamente robusta ma tale da impedirne la forzatura. L'apertura di questa gabbia è possibile solo se si è in possesso della chiave o forzando la serratura (Durezza 8). In questa sala non vi è nulla di utile. In caso di interrogazioni da parte dei PG sui loschi traffici di Bruno B. l'uomo pianta consiglierà di recarsi dalla famiglia dei castoridi che è più informata. >>

Sala 3

Uno degli esseri più antichi della terra non poteva mancare ad una nuova fantastica mutazione per preservare l'evoluzione della sua specie che conta più di cinque milioni di anni *"Signori, questo scorpione gigante è stato catturato sulle montagne pirenaiche; provate a immaginare quelli africani."*

Qui, oltre alle due porte, vi è un passaggio ottenibile sollevando il telone che conduce alla sala centrale. La gabbia è identica alla precedente ma con l'aggiunta di una doppia fila di reticolato metallico. In essa non vi è nulla di utile e l'apertura sarà possibile solo tramite due chiavi.

Se i giocatori si troveranno in questa sala dopo la chiusura del circo si scontreranno con due cani che sbucheranno dalla porta opposta a quella che ha permesso qui il loro accesso. Immediatamente dopo la prima mossa dei PG si lanceranno su di loro.

Sala 4

Qui vi è la ricostruzione di una tipica tana di castoridi con tanto di spartane costruzioni in legno. Sorpresi dall'apparizione improvvisa di tanti umani, il capo famiglia si pone come scudo a difesa dei piccoli e della compagna. Dal pubblico si leva qualche mormorio di disappunto. Il castoride è infatti un mutante che la gente, uscendo dalla città, è abituata ad incontrare. Si tratta tra l'altro di una specie innocua e molto timida. Solo pochi istanti dopo

un piccolo, alto non più di 40 cm. si avvicina ad un visitatore delle prime file: *"Tu cibo...? lo può mangiare te...?"* La scena provoca risate, pretesto per scaricare le tensioni.

<< La famigliola è a conoscenza dei traffici di mutanti e dell'acquisto dei componenti della missione. Essi sanno, per merito dei piccoli che riescono facilmente ad uscire dalla gabbia, che Bruno B. aveva già da tempo l'intenzione di sostituire le attrazioni. Infatti i poveri castoridi, per continuare a vivere con un tetto sulla testa ed un sicuro pasto giornaliero, avevano dovuto escogitare la "gag" del piccolo che chiede alla gente il permesso di mangiarla. Chiederanno, infine, ai PG di non far parola di questa soffiata perché in fondo qui vivono bene. Un piccolo castoride continuerà a fissare con curiosità il giocatore prescelto inizialmente. Nella sala ci sono un passaggio che porta alla sala centrale ed un altro che conduce all'esterno. >>

Sala 5

La sala è molto più grande delle altre e di pianta circolare. Decine di Mutanti Naturali ed Alterati sono stipati in una gabbia posta al centro, con sbarre di protezione molto spesse, impossibili da forzare. Per aprire è indispensabile utilizzare l'apposita chiave. Qui i giocatori si sentiranno toccare continuamente dalle mani dei prigionieri; le loro voci non smetteranno mai di implorare aiuto. Da un gran senso di inquietudine vederli ammassati come animali. La maggior parte di essi presenta escoriazioni, pustole e piaghe sulla pelle di diversi colori. Nel mucchio si notano, di tanto in tanto, gli effetti di specifiche metamorfosi: qualcuno perde facilmente i denti e i capelli cadono a ciocche; la pelle si spacca non riformandosi più. Un altro assiste alla deformazione continua della posizione dei propri organi facciali. Il giocatore prescelto dal MG verrà afferrato per un braccio e, nel momento in cui guarderà il mutante, sarà impressionato dal viso tumefatto e deforme che implorerà una supplica: "Salvami, ti prego! Riportami a casa!" Riconosciuto l'amico, i giocatori dovrebbero decidere cosa fare.

Se il giocatore vorrà liberarsi dalla presa non troverà alcuna resistenza ma tra le urla strazianti dell'intera sala riuscirà sempre a distinguere quella voce che tanto lo ha impressionato.

<< Ci sono due porte per l'ingresso e l'uscita. Si può notare circa 4 mt. a destra dell'uscita una griglia metallica di forma quadrata di 60 cm di lato, tenuta chiusa da un robusto lucchetto. E possibile ritornare alla sala 3 sollevando il tendone che separa i due ambienti. >>

B) USCITA

Dopo questo episodio Bruno B. si scusa per gli inconvenienti dando la colpa all'eccessivo brusio ed apre la porta che conduce all'esterno. All'uscita dell'ultimo spettatore egli chiude gli ingressi e aziona la leva posta sul palco per liberare i cani all'interno del tendone.

6 Gabbia dei cani

È una sala non visitabile grande 2x3 metri in cui Bruno B. custodisce i due cani che durante la notte lascia liberi sollevando la griglia metallica che porta alla sala 5. Non c'è nessun altro accesso.

3.3 IL CARROZZONE A

Le lamiere con cui è costruito sono arrugginite e rattoppate in più parti. In esso vi sono le gabbie e i vani per le altre strutture, utilizzati durante gli spostamenti. C'è un solo ingresso con la porta chiusa (non a chiave) e una finestra sul lato opposto che, date le dimensioni, non permette il passaggio ai PG. Nel caso in cui i PG si intrattenessero troppo intorno ad esso, la loro attenzione sarà attirata da piccoli animaletti neri quasi tondi che, uno per uno, cadendo dalle spaccature della lamiera, cominceranno a saltellare intorno. Gli animali formeranno presto uno Sciame in un MEP, e attaccheranno i PG.

<< Essendo animali notturni, possono essere eliminati producendo una forte luce. Comunque, dopo le prime ferite a due PG, due torce verranno puntate sul gruppo: sono i guardiani che invocheranno un "*Alt! Chi va là!*" Il gruppo dovrà scegliere se ingaggiare combattimento o cercare una spiegazione. >>

1-3-6 Gabbie

Sono gabbie completamente vuote e aperte con le chiavi nelle serrature.

2 Gabbia

Il pavimento di questa gabbia è ricoperto da legnetti e pagliuzze. Se hanno già visitato il circo, i PG dedurranno che si tratta della gabbia dei castoridi. Anche qui il cancello è aperto.

<< Sollevando la paglia si noterà una sorta di botola che non è altro che la copertura di un piccolo vano creato dai castoridi stessi. Esso contiene molti oggetti di poco valore. Tra le altre cose vi sono anche delle piastrine di riconoscimento usate nel XX secolo e trovate chissà dove, dei proiettili usati, vecchie foto, tra cui si potrà riconoscere quella del giocatore prescelto dal MG. Si tratta di una foto di gruppo di alcuni anni addietro. Il giocatore scelto dal MG è ritratto mentre punta scherzosamente un fucile verso un amico che si finge ferito a terra. >>

4 Gabbia

È di certo la gabbia dello scorpione. Vi si può accedere solo dall'esterno in quanto si tratta di una ulteriore protezione della gabbia interna mobile.

5 Magazzinetto

Qui sono sistemate le attrezzature per il montaggio del tendone e tutto quello che serve per il trasferimento dei mutanti: 2 catene lunghe 12 metri; un fucile con due capsule anestetizzanti; 3 martelli con diversi pioli d'acciaio; cavi d'acciaio e sbarre di ricambio per le gabbie.

3.4 IL CARROZZONE B

È presidiato da due guardie che difficilmente si allontanano ma che, comunque, dormono spesso. I giocatori che si avvicineranno quando sono addormentate dovranno riuscire in un test di Furtività per non svegliarle, con opportune penalità in base al tipo di azione, decise dal GM.

1 Camera

È l'alloggio di Bruno B. ed è composto da una stanza da letto e un bagno. Nel bagno, oltre ai servizi igienici, c'è un armadietto a specchio che contiene rasoio, schiuma da barba, pochi (ma rari) medicinali e una boccetta contenente un liquido trasparente. Più a destra due sacchetti di cellophane contengono decine di quadretti di cartoncino.

<< La boccetta contiene sonnifero. I quadretti sono imbevuti di LSD, chi ne metterà in bocca uno avrà allucinazioni che gli daranno un -1 a tutte le azioni per 2 ore. >>

La camera ha una finestra protetta da una grata di metallo quasi marcio, un armadio e una libreria. Il letto è rifatto. In un cassetto del comodino ci sono le chiavi di tutte le gabbie e dell'ingresso del circo. Dietro la libreria, che si apre a compasso, c'è una cassaforte che può essere aperta solo con un tiro di Arti del Furto a -2. Essa contiene i documenti di autorizzazione all'esercizio, indirizzi e cartine di mercati neri e di luoghi in cui agiscono trafficanti. In fondo, come ultimo, il nominativo di un TAR, il capitano Davide Massini, ovvero colui che condusse la missione THOR F1 verso quel tragico destino. A questo punto, a prescindere dalle situazioni precedenti interverrà Bruno B. in persona: "*Sorpresi?*" Se i PG lo colpiranno, egli chiederà di poter parlare; nel caso in cui dovessero aspettare qualche secondo prima di prendere una decisione, Bruno B. racconterà la storia della spedizione THOR F1 (v. informazioni per il MO) convincendoli che per acqua, denaro, droghe e alcolici si può fare qualsiasi cosa, anche vendere i componenti di una missione fallita.

2 Guardiola

È l'alloggio dei guardiani, da qui essi svolgono anche il servizio di sorveglianza. È anche il posto di guida del carrozzone. All'interno, due brande e un baule contenente vestiti sporchi, vecchie riviste pornografiche e un malandato giornalino del 1991. Legati ai

finimenti vi sono i due buoi che trainano il carrozzone: giganteschi, senza occhi e completamente sordi, praticamente vegetano e si muovono reagendo a precisi impulsi elettrici. Non daranno alcun fastidio ai PG.

4. FINALE DELL'AVVENTURA

Ora i PG possono decidere cosa fare. Si potranno dirigere all'interno del circo dove, se non li hanno già liquidati, incontreranno i cani. La decisione più gravosa riguarda la liberazione dei mutanti e dell'amico. Nel caso in cui i giocatori volessero aprire le gabbie, i mutanti non al centro non usciranno. Vogliono restare nel circo che, come già detto, in un qualche modo li protegge. Ognuno avrà perciò una personale ragione per non scappare.

SCHEDE DEI PNG

Bruno B.

Usare le statistiche del Soldato come da manuale base di Savage Worlds, portare Intelligenza a d6, sostituire il vantaggio Soldato con Carismatico e Combattere con Esibirsi. Equipaggiato con corpetto LS6 (Armatura 2 al torso) e S&W mod 27 (Gittata 12/24/48, danni 2d6, CDT 1, PA -) con 5 colpi.

2 guardiani del circo

Usare le statistiche del Soldato come da manuale base di Savage Worlds. Equipaggiati con corpetto K25 (Armatura 3 al torso) e pistola mitragliatrice Beretta 12-S (Gittata 12/24/48, danni 2d6+1, CDT 1, PA 1) con 10 colpi.

2 cani da guardia

Usare le statistiche del Cane come da manuale base di Savage Worlds.

TAR di controllo

In numero uguale ai personaggi, più un sergente Protagonista.

Usare le statistiche del Soldato come da manuale base di Savage Worlds. Equipaggiati con corpetto TAR 17/12 (Armatura 5 al torso, ignora 4 punti di danno dai proiettili), AR 15 carabine (Gittata 24/48/96, danni 2d8, CDT 3, PA 2) con 10 colpi e Beretta 92F (Gittata 12/24/48, danni 2d6, CDT 1, PA 1) con 8 colpi.