

IL RITORNO DEGLI DEI ANTICHI

Campagna per Lex Arcana

by Alessandro Sala

Questa è un'avventura molto lunga (9 parti) creata per giocatori con una certa esperienza per ricreare almeno vagamente l'atmosfera cupa e misteriosa dei Miti di Cthulhu in Lex Arcana, dando così alcuni spunti nuovi. L'avventura di per sé acquisisce ancora maggiore spessore se giocata da persone che conoscano quantomeno un po' questo ciclo, cosa necessaria per il Demiurgo.

Alcuni fatti (come l'uomo alla scena finale) sono spiegabili solo per mantenere una continuità con una avventura per "Il Richiamo di Cthulhu" giocata dal mio gruppo. Tutte queste cose apparentemente inutili potete ovviamente toglierle

NB: Le informazioni riguardo la città di Kutu e quindi le prime parti della Campagna (seconda e terza parte) sono state prese da H.P. Lovecraft "Necronomicon", Fanucci Editore. L'ultime parti riguardanti l'Egitto sono invece state liberamente tratte da un'avventura per "Il Richiamo di Cthulhu" scritta dal mio Custode Alessandro Fossati.

In fondo all'avventura ci sono 2 pagine contenenti tutte le mappe e i disegni da dare ai Custodes al momento opportuno.

Prima Parte "Il Viaggio"

I PG riceveranno una lettera firmata dal segretario dell'Imperatore che chiede loro di recarsi subito a palazzo.

Qui verranno fatti parlare col Tribuno Arellio Falerno che spiegherà loro, a grandi linee, il loro compito : dovranno recarsi in Syria via nave e qui incontrare il Tribuno di Antiochia Gugalanna. Questi darà loro i documenti necessari per raggiungere Babylonia, in Mesopotamia, dove il Tribuno Gilgamesh spiegherà loro esattamente quale sia la loro missione.

Il viaggio via nave da Roma a Antiochia durerà 12 giorni ed avverrà su una nave passeggeri che farà scalo a Corintus ed Ephesus ; per non dare nell'occhio, i PG saranno sotto mentite spoglie : interpreteranno la parte di nobili amanti dei viaggi (avranno i documenti e i vestiti necessari e null'altro, cioè niente soldi aggiuntivi).

Durante il viaggio non accadrà nulla d'insolito ma un tiro Sensibilitas a difficoltà 9 permetterà loro di accorgersi di essere spiati, ma non è il caso di agire.

Invece da Antiochia a Babylonia viaggeranno a cavallo, non più sotto mentite spoglie, e il viaggio durerà 8 giorni durante i quali ci sarà il 35% di essere attaccati da briganti (veri 20% falsi 80% : si tratta infatti di adepti di culti segreti che cercano di fermarli).

Briganti veri : DV6

Adepti : DV8

1 : Ratio, Sensibilitas

1 : Ratio, Sensibilitas

2 : De Bello, De Natura, Punti Vita

2 : De Bello, De Natura, Punti Vita

3 : De Corpore

3 : De Corpore

Armi : Gladius(6), Arcus(6)

Armi : Gladius(6), Arcus(6)

Armatura : Levis Lorica(3)

Armatura : Levis Lorica(3)

Scudo : Parma(1)

Scudo : Parma(1)

Nel caso degli Adepti una perquisizione (De Societate diff. 6) permetterà di notare simboli sui gladii a forma di tentacolo.

Seconda Parte "Kutu"

A Babylonia il tribuno Gilgamesh parlerà della morte di 4 soldati e 2 della Cohors Arcana avvenuta in modo misterioso ; tutti sono morti nel sonno, in preda a forti febbri e tremende sofferenze durate alcuni giorni ; compito dei PG sarà quello di scoprire la causa della morte in quanto sembra possibile una qualche causa soprannaturale.

Indagando presso i soldati che conoscevano i deceduti i PG verranno a sapere che (tiro De Societate a diff.6 una informazione per ogni grado) :

- Provenivano da zone diverse e non si conoscevano prima di lavorare insieme
- Erano gente tranquilla e scrupolosa e si occupavano di esplorazioni
- Tutti e 6 lavoravano come guardie presso gli scavi di quella stana cittadina scoperta sotto il letto di un fiume
- Da alcuni giorni erano un po' agitati e parlavano con un misto di paura e di curiosità di una loro scoperta, ma sempre in modo oscuro
- Uno di loro aveva una mappa ora presa da un suo amico Isidoro Policletto

Se i PG non riescono a procurarsi tutte le informazioni (ma anche se ci riescono) potrebbe essere utile consultare la biblioteca di Babylonia ; in essa troveranno dopo aver deciso per quanto tempo cercano e aver fatto un tiro De Scientia a diff. 6 che richiede 50' -10' per ogni grado di successo :

1. un brano sulla distruzione della città di Kutu :

“Nel 688 a.C. la città fu presa dagli Assiri e distrutta, addirittura fu rasa al suolo e sulle sue ceneri fumanti fu deviato un fiume. Tutto questo appare quantomeno strano per una città senza alcuna importanza politica né strategico-militare che inoltre non era quasi per nulla presidiata e la cui unica funzione era quella di ospitare il tempio di Kutusumgal noto anche come Nergal dio degli inferi”.

2. una spiegazione dei culti assiro-babilonesi :

Divinità : Cosmiche + Astrali + Ctonie

Divinità cosmiche : AN dio del Cielo

ENLIL dio della Terra

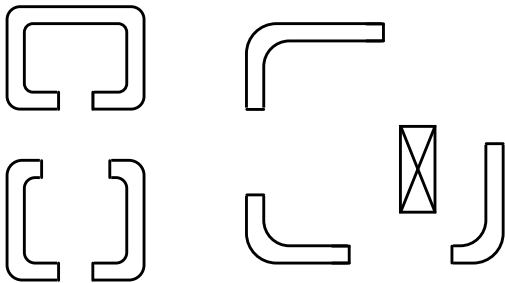
ENKI dio dell'Acqua

Ereskigal, moglie di Kutusumgal è regina degli inferi e sorella di Inanna regina del Cielo

Marduk dio supremo è figlio di Enki dio mago per eccellenza della città di Eridu (importante l'acqua benedetta) e sconfigge gli dei Ctoni e li precipita negli abissi.

Gli dei maligni sono comandati da Tiamat che con Apsu rappresenta l'acqua primordiale da cui sono nati i tre dei suddetti che hanno abdicato per Marduk.

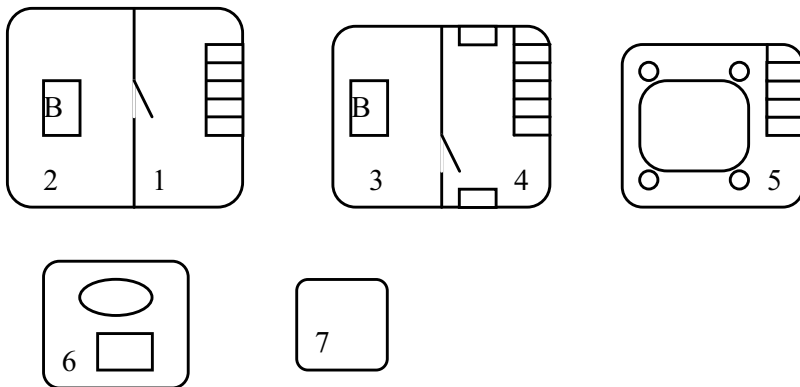
Il passo ora più logico è quello di recarsi a Kutu ad indagare



Questa è la mappa che i PG potrebbero aver trovato parlando con Isidoro Policeto e rappresenta una zona delle rovine della città anticamente sommersa.

Trovare i monumenti interessati tra la massa delle rovine degli altri palazzi richiede un tiro De Scientia a diff. 6 o De Natura a diff. 9 oppure basta chiedere alle guardie dove lavoravano i defunti.

Terza Parte “La setta degli DEI ANTICHI”



- 1- Subito sotto l'ingresso celato, si apre una stanza d'ingresso completamente vuota ma decorata alle pareti con disegni rovinati dall'umidità ; probabilmente rappresentano Nergal che governa l'inferno (De Societate diff.6)
- 2- E' la stanza con l'altare di Nergal-Kutusumgal dio degli Inferi, anche questa stanza era riccamente decorata con disegni sobri ma le decorazioni sono molto rovinate; sotto l'altare si trova una botola con una scala a pioli che porta sotto ; per trovarla serve un tiro De Scientia a diff. 6
- 3- Questa stanza è lievemente più conservata delle precedenti ; un'iscrizione sulla porta indicherà in babilonese che bisogna pronunciare, aprendo la porta, la frase magica : “Ph'nglui mglw'nafh Kutulusumgal R'lyeh Wgah'nagal fthan” ;altrimenti si sveglieranno le 2 mummie della stanza 4 ; per capire il messaggio serve un De Societate a diff. 12.

- 4- In questa stanza riposano 2 mummie che si sveglieranno all'arrivo dei nemici ; così facendo richiameranno l'attenzione della Ker della stanza 5 che ora sarà pronta ad attenderli ; un tiro Sensibilitas diff. 6 preparerà i PG al peggio.
- 5- La stanza è molto buia e nel centro c'è un tappeto con 4 candelabri accesi !! attorno ; su tappeto li attende la Ker che li attaccherà ; sotto il tappeto c'è una botola che porta alla stanza 6 (De Scientia diff. 6) le pareti sono riccamente decorate di disegni terribili : trattano del ritorno degli Dei Antichi ; i dipinti sono ben conservati.
- 6- Qui si trovano intenti a lanciare l'incantesimo "L'urlo di Ereshkigal" 4 sacerdoti e 4 adepti ; sul pavimento davanti all'altare stranamente ovale c'è una placca enorme ricoperta dal disegno di un grosso leone con testa di serpente ; sotto suona vuoto ; fino a 3 persone possono tentare di aprirlo sommando la Vigor e passando un tiro a diff. 21. Sull'altare ci sono D6 dosi di veleno da poter usare sulle armi e la spiegazione dell'effetto dell'incantesimo.
- 7- Da qui uscirà un fetido gas nero che subito si disperderà (in realtà i PG hanno liberato lo spirito di Ereshkigal) ; sotto troveranno le ossa di fanciulli e un testo dell'Enuma Elish deturpato (vedi Necronomicon pagg. 131 e segg.).

Mummie DV5

1 De Corpore, Danni

2 Punti Vita

3 De Bello

Poteri : Maledizione, Terrore(3)

Ker DV 12

1 Danni, De Bello, Punti Vita

2

3 De Corpore

Poteri : Tiro del Fato, Accecamento, Invecchiamento, Pazzia, Tocco della Morte, Volo

NB : Se colpisce fare 2D12 contro Ratio :

I-II= Invecchia 15-30 anni

III= Impazzisce

IV= Accecata

V-+= Muore

Lascia Unghia e Mantello

Sacerdoti DV6

1 Danni, Ratio

2 De Bello, Punti Vita, De Corpore

3 De Magia, Sensibilitas, De Societate

Armi : Sica(3) avvelenata (2 dadi)

Armatura : nessuna

Scudo : Nessuno

NB Uno di questi ha un piantina e dei documenti in tasca.

Adepti DV8

1 Ratio, Sensibilitas

2 Punti Vita

3 De Bello, De Corpore

Armi : Ascia (10)

Armatura : Nessuna

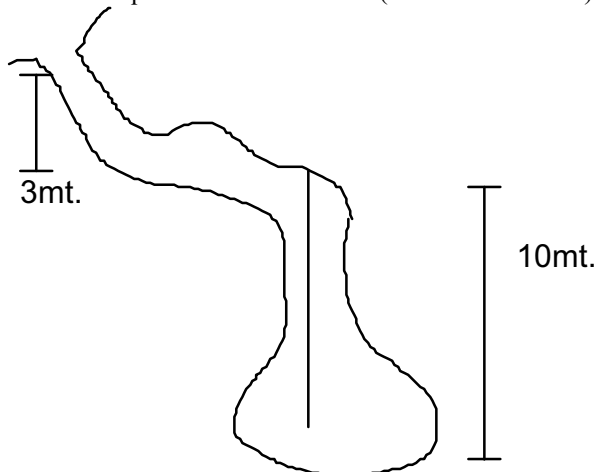
Scudo : nessuno

Quarta Parte "Alla ricerca di Informazioni"

A questo punto i PG dovrebbero aver capito cosa ha portato alla morte i 6 dell'inizio, probabilmente leggendo i brani trovati dovrebbero anche aver capito cos'hanno combinato. Comunque, dopo circa 4 giorni la zona inizia a diventare pericolosa, in quanto molta gente inizia a morire allo stesso modo dei 6 : infatti liberando lo spirito di Ereshkigal o di qualche suo servitore, hanno dato il via al ritorno degli Dei Antichi sulla Terra.

La piantina può essere interpretata da qualcuno che se ne intenda (è sufficiente portarla al tribuno Gilgamesh) come una piantina vaga e approssimativa di Babylonia ; su di essa è segnato con un cerchio una zona fuori città.

Recandosi qui e orientandosi bene (De Natura diff.6-9) si potrà trovare l'ingresso di una grotta.



Sul fondo della grotta si trova una piccola stanza contenente una "scrivania" e un letto.

Sulla scrivania si trovano gli strumenti necessari per produrre il veleno (manca però la materia prima) e in un cassetto, apribile con De Scientia diff.6 o Vigor diff.9, le mappe di Orione e del Leone con un breve trattato stranamente in latino della provenienza degli Dei Antichi e dei loro servitori da Regolo, nel Leone con testa di tentacolo e dei loro nemici, gli Dei Primigeni, dalla stella Betelgeuse in Orione ; inoltre si trova una piccola statuetta raffigurante una sorta di Sfinge con testa di tentacolo.

Infine trovano in una tasca di una veste appoggiata sul letto uno strano biglietto apparentemente inutile in quanto sembra un foglio straccio ricoperto da conti ; in realtà, se i PG affermano di studiarlo, con un tiro De Scientia a diff. 6 si capisce che si tratta di un codice cifrato che richiede 5 giorni -1giorno per ogni grado di successo per essere interpretato. Nella tasca trovano anche un piccolo medaglione a forma di scarabeo probabilmente di fattura egizia (questo è in realtà la chiave del tempio degli Dei Primigeni in Egitto (vedi dopo) che i cultisti hanno trafugato per non permettere che venissero evocati).

Il messaggio del codice cifrato suona più o meno così :

“...una volta che avremo evocato lo spirito dell’Oscura Signora sarà il momento del Messaggero che attende nella sua tomba deturpata dai superstiziosi, tomba che lo racchiude dall’inizio dei tempi ; solo allora sarà possibile richiamare il Sommo Padrone dall’oscurità di Tiamat, Madre Silente...”

Nel frattempo, se a qualcuno venisse in mente, potrebbero controllare gli arrivi e le partenze alla frontiera e parlando con gli ufficiali scoprirebbero che l’unica stranezza è stata la partenza di una donna diretta in Egitto accompagnata da alcune guardie ma senza alcun bagaglio ; inoltre le guardie erano tutte donne !!

Si tratta di Ereshkigal che ha preso possesso di una donna e si è circondata di 2 Aracnidi e di 3 Amazzoni.

Se ai PG non venisse in mente, potrebbero per caso assistere al discorso tra una guardia e un suo superiore o qualche amico ad una taverna.

In tutti questi giorni i PG possono farsi creare il pugnale con l’unghia : costerà loro 3000 sesterzi a tentativo (considerare un artigiano con De Scientia pari a 25).

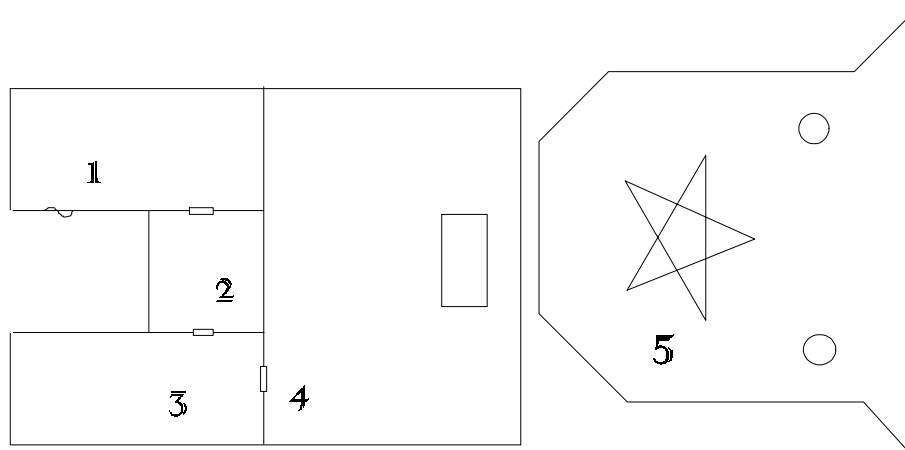
Quinta Parte “L’Egitto”

A questo punto i PG dovrebbero collegare le cose scoperte e decidere di partire per l’Egitto, precisamente dovrebbero andare alla Sfinge. Il viaggio migliore è tornare ad Antiochia e da qui arrivare via nave ad Alexandria.

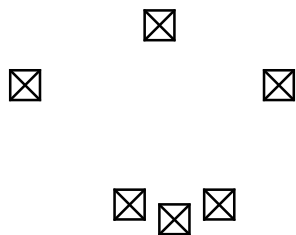
Durante il viaggio fino ad Antiochia (che dura come all’andata) le probabilità di essere attaccati aumentano al 40% e si tratterà sempre di adepti.

Arrivati ad Alexandria (il viaggio via nave richiede 3 giorni e non accadrà nulla) i PG dovranno recarsi a Giza : possono farlo via fiume (2 giorni 150 sesterzi) oppure a piedi (3 giorni attacchi come visto prima).

Arrivati alla Sfinge dovranno trovare l’accesso : ricordandosi della costellazione del Leone capirebbero che l’accesso è in corrispondenza di Regolo, cioè sulla zampa della Sfinge. Ovviamente non potranno accedervi di giorno a causa dei “turisti” e dovranno farlo di notte.



- 1- Nell’ingresso riccamente decorato è narrata la storia di un dio Leone con testa di tentacolo (si tratta di Nyurlnamtar, il Messaggero, che può in certe occasioni tornare sulla Terra) che governa sull’Egitto probabilmente prima ancora dei faraoni e del suo sacerdote Neferthotep che compiva parecchi sacrifici umani al dio ; la storia si conclude con la morte del sacerdote avvenuta per mezzo di entità superiori (gli Dei Primigeni) e con la fondazione della sua tomba davanti a Betelgeuse, così che possa far la guardia ai suoi nemici che non tornino a disturbare il suo signore. Ci sono 2 adepti di guardia : devono essere uccisi entro 2 tempora o daranno l’allarme.
- 2- La stanza sembra vuota ; in realtà racchiude una trappola che infliggerà 2D6 danni per 4 frecce ; è possibile scovare la trappola con un De Scientia a diff.6 e all’inizio un Sensibilitas a diff. 9 permetterà di mettersi in allarme.
- 3- In questa stanza vuota si troverà una mappa dipinta sul muro delle varie piramidi



Un tiro De Societate permetterà di collegare le 2 cose (Egitto-Orione)

- 4- In questa stanza sono rimaste a guardia le 3 Amazzoni e le 2 Aracnidi. Sotto l'altare c'è una botola che può essere trovata con un De Scientia a diff. 6
- 5- Qui i PG arriveranno appena in tempo per assistere alla conclusione dell'evocazione : dal portale enorme sul muro uscirà una sorta di fumo informe che entrerà nella bocca del sacerdote presente assieme alla donna ; a questo punto i 2 se non disturbati accenneranno al fatto di dover risvegliare il servo Neferthotep e scompariranno nel nulla.

Amazzoni DV6

1
2 Puti Vita, De Bello(hth)
3 De Bello(fuoco), De Corpore
Armi : Gladius(6), Toxon(7)
Armatura : Levis Lorica(3)
Poteri : Tiro del Fato

Aracnidi DV8

1 Punti Vita(u), De Corpore(u), De Bello(u), Danni®
2 De Bello®, Punti Vita®
3 De Societate(u), De Corpore®
Armi : Veleno(2dadi)
Armatura : Pelle corazzata(4)
Poteri : Metamorfofi

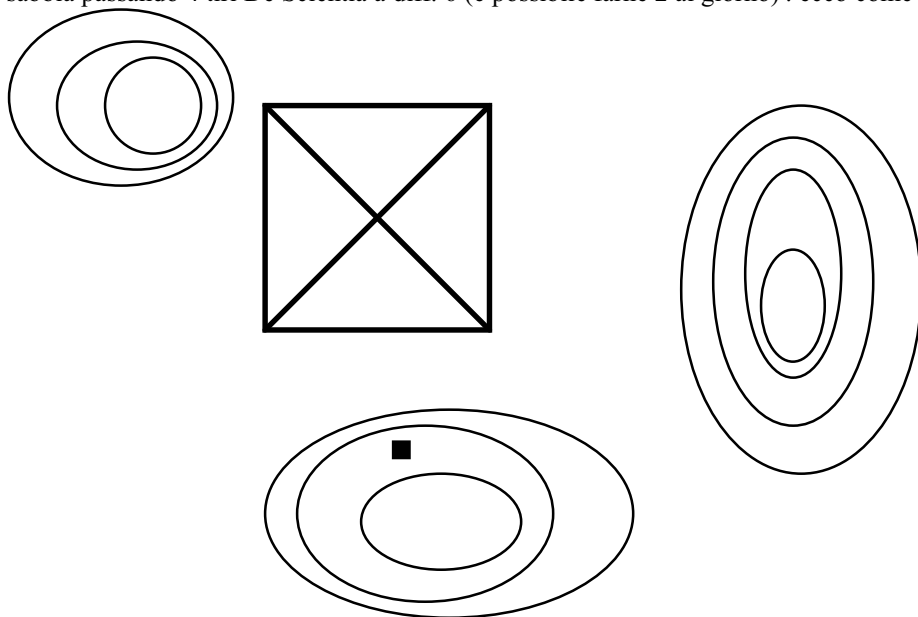
Sesta Parte : "Neferthotep"

Se i PG sono riusciti ad ascoltare il discorso, dovrebbero cercare di collegare le informazioni a loro disposizione :

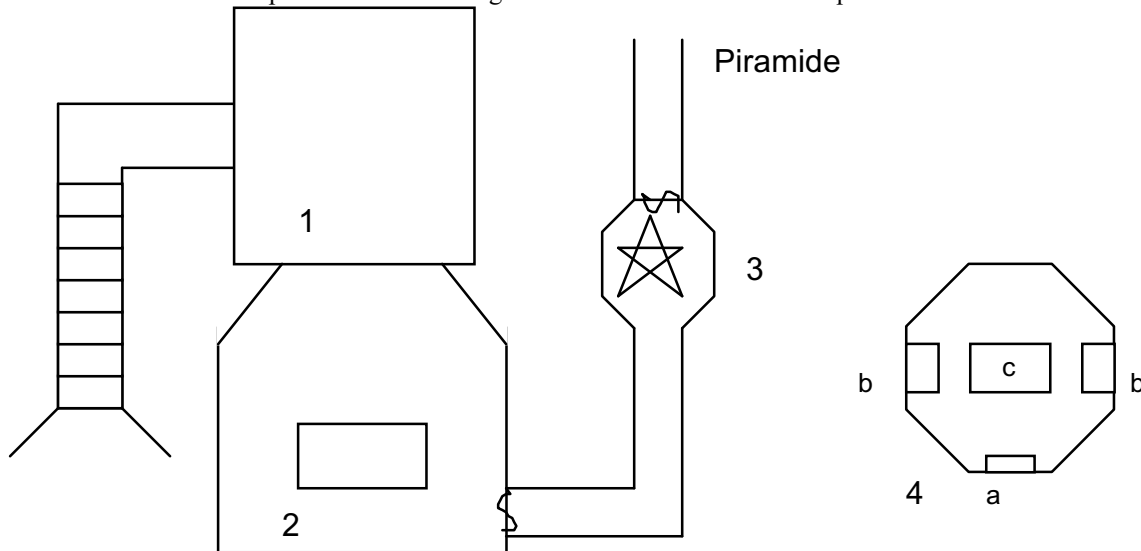
1. Questi cercano Neferthotep che è sepolto a guardia dell'accesso degli Dei Primigeni.
2. Gli Dei Primigeni provengono dalla stella Betelgeuse di Orione.
3. C'è una notevole somiglianza tra la disposizione delle piramidi e la costellazione di Orione.
4. Un buon modo per fermare gli Antichi è di risvegliare i Primigeni, prima però bisogna impedire che Neferthotep torni alla vita, anche perché egli veglia in modo da non poter far richiamare i Primigeni.

A questo punto il primo passo da fare è andare a cercare la tomba di Neferthotep.

Bisogna raggiungere "Betelgeuse", cioè la piramide in alto a sinistra della pianta ; qui si potrà facilmente notare (De Scientia a diff. 6) che la piramide sembra non avere ingressi. Se si cerca la tomba di Neferthotep, bisogna cercare nella sabbia passando 4 tiri De Scientia a diff. 6 (è possibile farne 2 al giorno) : ecco come si presenta la zona :



Sotto la collina in basso potranno trovare l'ingresso della tomba di Neferthotep :



1. E' l'anticamera della tomba, sulle pareti ci sono alcuni affreschi ben conservati raffiguranti sacrifici umani ; una cosa può essere notata (automatico se si osservano bene gli affreschi) : Neferthotep usa sempre una strana spada che sembra molto decorata.
2. E' la camera mortuaria ; il sarcofago è riccamente decorato con l'immagine di un Leone con testa di tentacolo ; aprendo il sarcofago si vede che è vuoto. Alle pareti si vedono iscrizioni incomprensibili e strani disegni : con un tiro De Societate a diff.9 si può capire che il sarcofago è una specie di portale per un'altro mondo (in realtà un'altra stanza) : chi ci si sdraia dentro infatti e passa un tiro De Magia a diff.6 si ritrova nel punto "a" della stanza 4 ; per trovare il passaggio segreto bisogna passare un tiro De Scientia a diff. 6.
3. In questa stanza raggiungibile solo con una corda, visto che il corridoio è in forte discesa, si trova un pentacolo inciso per terra e sconsecrato (De Magia a diff.6 per capirlo) con al centro un altare coperto di sangue raggrumato e con sopra la spada di Neferthotep. Se i PG accennano a volerla toccare, quello con De Magia più alta avrà una visione dell'intero cerchio celeste irato scagliarsi contro di loro per trasportarne l'anima al Tartaro ; ciò dovrebbe dissuaderli dal prendere la spada maledetta. Sulle pareti ci sono scene di sacrifici umani tranne che sulla parete in fondo, dipinta a forma di porta con al centro un buco ovale : è la posizione dove inserire il medaglione a forma di scarabeo che apre la piramide ; dopo aver inserito il medaglione bisogna leggere ad alta voce l'iscrizione posta sopra la porta ed effettuare un De Magia a diff.12 per poter aprire il portale.
4. Quando un PG arriva qui perde IPV a causa dello choc del teletrasporto. Nel sarcofago centrale ("c") si trova il corpo di Neferthotep mummificato ; una buona idea è quella di bruciarne il corpo così che non possa essere riportato in vita ; però prima che i PG possano aprire il sarcofago, si aprono i sarcofagi lasciati in verticale ed escono 2 mummie che attaccano. Su una delle pareti della stanza è inciso un disegno della sfinge con testa di tentacolo con accanto inciso l'incantesimo di apertura del portale della sfinge per accedere là dove si trova Kutusumgal ; l'incantesimo richiede 4 ore ed è a diff.12 se si conosce il linguaggio con cui è scritto oppure a diff.15.

Mummie DV5

1 De Corpore, Danni

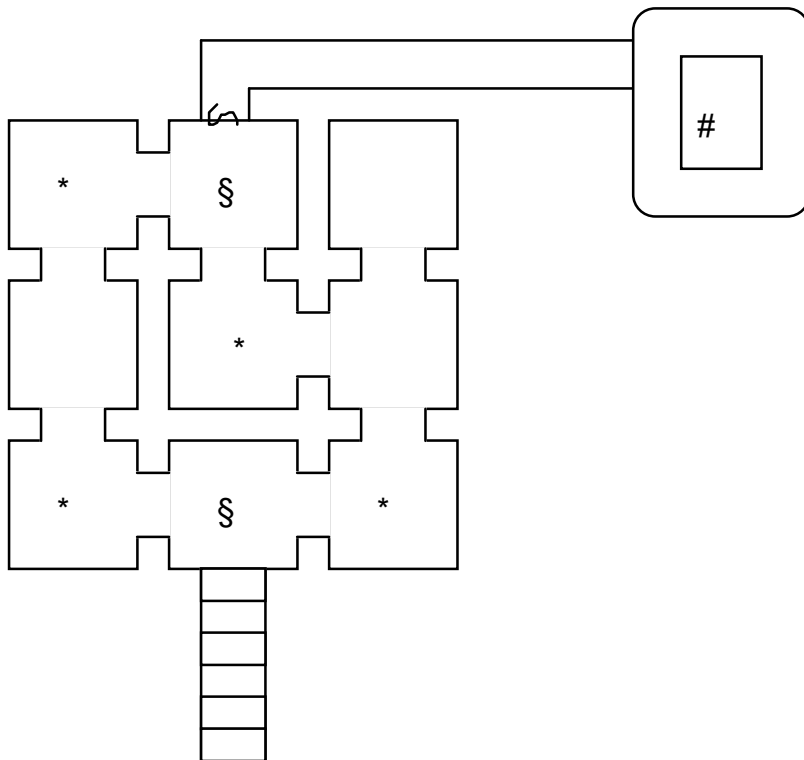
2 Punti Vita

3 De Bello

Poteri : Maledizione, Terrore(3)

Settima Parte "Gli Dei Primigeni"

Distrutto il corpo di Neferthotep e possibilmente copiato l'incantesimo di apertura del portale, i PG possono ora accedere alla piramide degli Dei Primigeni.



Le stanze sono tutte decorate ma le decorazioni sono molto rovinate, quasi come se qualcuno vi ci fosse accanito contro. Le stanze indicate con “*” contengono una trappola che scatta all’ingresso dei PG nella stanza (a meno che non dicano di cercare trappole, allora è concesso un De Scientia a diff.6 per trovarle e uno per disinnescarle senza farle scattare) e agisce come rilascio di un gas tossico che è un veleno blando di un D8.

Quelle con “§” contengono 4 mummie che difendono il luogo ; se viene mostrato loro il medaglione si allontanano lasciando passare i PG.

Per trovare il passaggio segreto serve un De Scientia a diff. 6.

La Stanza con “#” presenta un sarcofago completamente d’oro chiuso da una lastra coperta da geroglifici

incomprensibili. Per aprirlo fino a 3 persone possono collaborare sommando la Vigor e passando un tiro a diff. 21. Aperto il sarcofago si vedrà una grossa nebbia biancastra e da essa usciranno 3 uomini : sono An, Enlil ed Enki, i 3 Primigeni ; questi diranno che non c’è tempo da perdere e bisogna raggiungere subito il portale della sfinge.

Parte Ottava “L’ultimo scontro”

Tornati alla sfinge i PG potranno accedere facilmente alla stanza del portale e qui vedranno i 2 Antichi davanti al portale che sembra una porta sul cielo stellato ; i Primigeni interverranno con frasi tipo “Siamo alla resa dei conti” oppure “Siamo tornati”, insomma cose molto teatrali ed epiche. A questo punto scoppierà lo scontro magico tra gli dei : tutti devono sostenere un De Magia a diff.6 o un tiro di De Corpore a diff.9 per non svenire a causa del grande sforzo magico. Durante lo scontro gli dei assumeranno le loro forme preferite :

Ereshkigal→Serpente con faccia di donna e ali di pipistrello

Nyurlnamtal→Leone bipede con testa di tentacolo

An→Enorme aquila bicipite

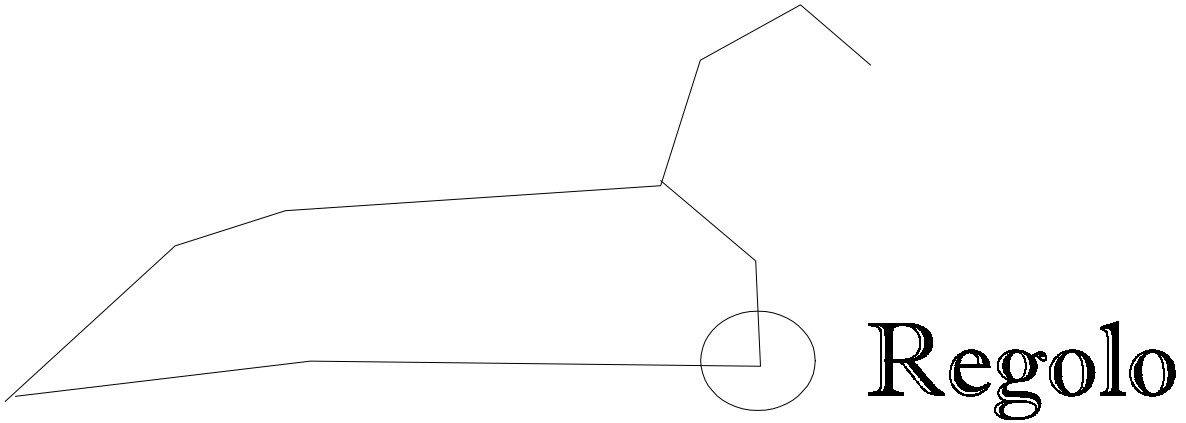
Enlil→Uomo elefante con 6 braccia

Enki→Piovra gigante con 2 braccia terminanti con delle chele

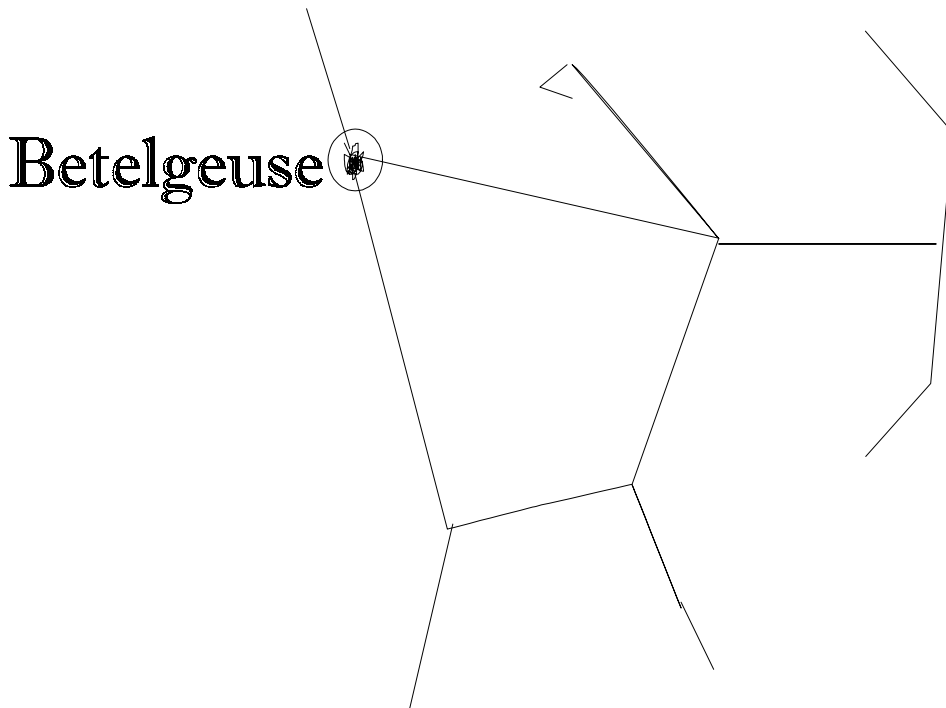
Alla fine di una lunga battaglia gli Antichi vengono rigettati nel portale che inizia a sussultare ; dopo alcuni minuti esce dal portale un uomo che dopo aver tracciato un pentacolo sul pavimento semplicemente alzando una mano, vi piazza al centro un pezzo di cerchio d’oro e rientra nel portale dopo aver salutato i Primigeni ed essere stato da loro salutato come Marcus Arturus. (Per chi conosce “Il Richiamo di Chtulhu” (gdr) questo fatto è citato in una campagna)

PUNTI: si possono assegnare D10 alla fine della 3^ parte e D10 alla fine dell’avventura.

Se i PG si sono comportati molto bene si possono assegnare D12



Leo



Orion

