

L'Ultimo UNICORNO



Gamer_Mamma

**Avventura “one-shot” dedicata
ai ragazzi da 8 anni in su.**

Scritta da Michela Giannoni.

**basata sul regolamento de:
“L'Ultima Bomba”
di
Cortini, Moretti, Passamonti
edito da
Serpentarium (2019)**

Per i personaggi potete utilizzare quelli base
con la modifica di immagine, razza e
Background a tema unicorno.

Una grande distesa desertica si apre davanti a voi, vedete l'enorme striscione a pochi metri "corsa apocalittica sponsorizzato da "mana cola".

Vi avviate verso un piccolo stand accorgendovi che non sarà la solita corsa pacifica, strani tipi girano intorno a voi.

Il vostro leader è un unicorno consumato dalle radiazioni verde fosforescente, in alcuni punti la pelle è talmente consumata che ne vedete le ossa, la criniera al buio si illumina e piantato nel suo corno ha un cervello.

Inizia a parlarvi con una voce molto stridula:

"grazie per aver accettato di gareggiare con me, la corsa sta per iniziare, di sicuro siete tra i più veloci ma da quando ci siamo uniti non avete parlato, sapete parlare vero? Ditemi i vostri nomi e le vostre capacità. Io sono Radiant Light e sono bravissima sulla lunga distanza.



Quando si saranno tutti presentati far fare un tiro Percezione a Target 5.

Per chi ha fallito: vi guardate attorno ma non vedete niente di strano, sentite solo il chiacchiericcio degli altri concorrenti.

Se tutti falliscono andare a seguir Radiant.

Per chi ha fatto successo: vedete un'ombra brillante intrufolarsi nella cisterna dell'acqua in lontananza. Sentite forti rumori metallici, qualche nitrito

terrorizzato e grida di aiuto provenire da quella direzione.

Chiedete ai Giocatori:

Che fate? Continuate a seguire Radiant o andate verso la cisterna?

Se il gruppo decide di andare alla cisterna leggete il paragrafo: agguato

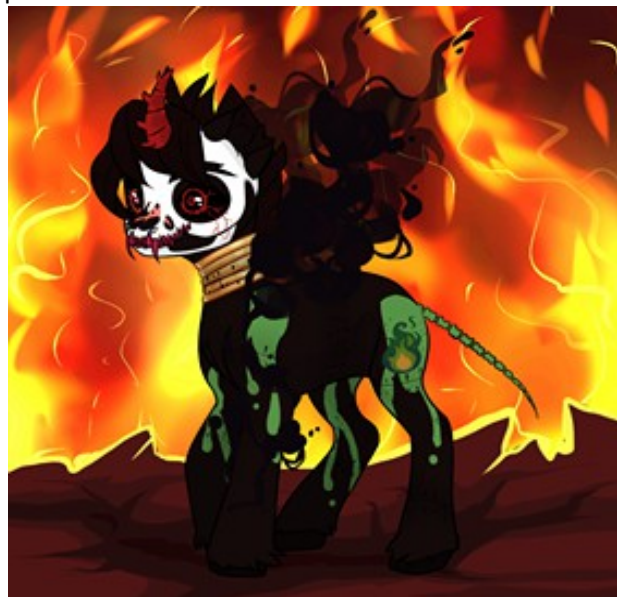
Se il gruppo decide di proseguire andate al paragrafo: seguire Radiant

1 AGGUATO

Dite a Radiant di ritardare la gara, dovete andare a controllare qualcosa di strano che potrebbe mettere in pericolo la gara. Vi avvicinate cautamente alla cisterna dell'acqua e udite chiaramente i lamenti di piccoli pony.

Vedete che ormai non contiene più acqua. Le pareti sono bucate e arrugginite, pezzi di ingranaggi e pareti sparsi ovunque, Trovate una scala arrugginita e pericolante che porta all'interno dei locali della cisterna, salite e vi trovate in una stanza molto buia una bestia con occhi luminescenti sta provando a spaccare una porta nell'angolo.

Un tempo doveva esser stato un unicorno da corsa ma le radiazioni hanno devastato il suo corpo e forse la sua mente, si volta verso di voi e vedete i suoi occhi rossi come dei laser, dal muso cola bava acida di un verde marcio e tantissimi denti, troppi per un cavallo.



Sentite un pony urlare da dietro la porta “c’è nessuno la fuori? Aiutateci vi prego!”

Cosa volete fare?

Se i giocatori sono incerti suggerite:

2 dialogare

3 combattere

4 fuggire

5 gettare cibo alla belva.

2 DIALOGARE

Se provano a parlare con la voce dietro la porta scopriranno che la voce è quella di chrysalis la nevrotica, non ci sarà tempo per dialogare quindi riuscirete a capire solo questo:

“Sono Chrysalis la Nevrotica, la gara sta per essere attaccata da queste bestie sudicie e golose, sono scappata con tutti i piccoli ma non posso più uscire.

Quella cosa ci sta attaccando e io non ho più munizioni... Aiutateci...”

Se qualcuno pretenderà una ricompensa chiedete di tirare un test socialità (target 2) se avrà successo chrysalis aggiungerà:

“se riuscirete a salvare noi e la gara, avrete una fornitura di mana cola a vita, delle maschere Antigas e un po’ di monete che ho da parte”.

Appena finite di parlare la bestia vi attaccherà!

Se provate a calmare o parlare con la bestia vi accorgete che è totalmente impazzita, attraverso i suoi occhi vi vede come un enorme spuntino e vuole divorarvi.

Poiché sono matti non potrete effettuare alcun test di socialità.

3 COMBATTERE

Se decidono di combattere fai tirare iniziativa.

4 FUGGIRE

Se alcuni stranieri fuggiranno la bestia non li inseguirà, ma attaccherà chi è rimasto.

Se tutti scappano la bestia li inseguirà e ogni giocatore effettuerà un test agilità, compreso il master che tirerà 1d10 per il mostro, se il punteggio eguaglia o supera quello di uno o più giocatori questi non saranno riusciti a scappare e dovranno combattere.

5 GETTARE CIBO ALLA BESTIA

Se qualcuno decide di lanciare del cibo alla bestia questa si lancerà sulla pappa senza più calcolare gli stranieri.

È sufficiente lanciare 1 razione di cibo da viaggio per permettere alla squadra di liberare chrysalis, i piccoli pony e fuggire senza pericolo.

Attaccare la belva mentre mangia produrrà un solo attacco automatico che infligge danni, dopodiché la belva attaccherà e dovrete combattere.

CRYSALIS È LIBERA

Sistemata (o evitata la belva) e liberati i pony otterrete 1 punto avventura

Crysalis la nevrotica è unicorno particolare, fosforescente e con dei buchi ovunque, è il capo di queste zone, si prende cura dei piccoli e organizza delle gare e delle feste per conoscere nuovi stranieri, quando vi vede inizia a piangere, poi ride, poi si arrabbia e piange di nuovo... Adesso è spaventata, si è ricordata che la gara è in pericolo quando si è chiusa nella cisterna ha visto altri mostri arrivare dovete correre allo stand delle iscrizioni della gara.

Radiant vi viene incontro e vi aggiorna di quello che è successo dopo che si sono allontanati: 6 bestie hanno attaccato gli atleti in attesa del fischio di inizio, sta diventando una strage.

L’unicorno vi offre una scelta: affrontare le bestie o fuggire a zampe levate.



Se deciderete di combattere e ripulire il posto potranno avere in cambio un fucile, 3 cartucce, e un parazampe di ferro a testa, (se non hanno già fatto accordi con Chrysalis).

Se deciderete di fuggire Radiant vi condurrà per strade sicure a un vecchio rifugio e vi donerà maschere Antigas e una mappa per un magazzino fuori zona di rifornimenti da saccheggiare.

6 SEGUIRE RADIANT

Vi dirigete verso lo stand per segnare il vostro gruppo, quando Radiant prende la penna, avete una bruttissima sorpresa: arrivano 6 belve deformi che iniziano ad attaccare tutti, sbranando quelli che trovano davanti.

Le belve sono uguali a quella che avete incontrato al paragrafo 1, attaccheranno immediatamente il gruppo mentre Radiant, Chrysalis e i piccoli pony si tengono nascosti in disparte.

Se il gruppo deciderà di combattere passa al punto 3, ricordatevi che le bestie sono 6 e non sarà facile sopravvivere.

Se gli stranieri sopravvivono avranno il premio della gara ad honoris causa, un fucile, 3 cartucce, una Maschera Antigas, una lattina di dr prepper, parazampe in metallo, un accendino carico e un kit di attrezzi da lavoro.

Finito il combattimento, Radiant perlustrerà la Zona

Per non tralasciare nulla, in un angolo dietro il palco dove Chrysalis vi sta premiando, trova un piccolissimo unicorno nero con gli occhi chiusi.

Ve lo fa notare, ma se nessuno lo prende lo prenderà lei e a causa di un'incompatibilità di radiazioni.... BOOOOOOMMMMM!!! Esplode.

Se siete fuggiti appena vi viene consegnata la mappa davanti al rifugio sentite una forte esplosione e la nube tossica e radioattiva vi raggiunge e vi uccide.

Per disinnescare il piccolo pony basterà che uno qualsiasi dei personaggi decida di prendersi cura di lui, e diventerà il cucciolo personale di quell'unicorno.

Se siete fuggiti e vedete la nube tossica potete indossare le maschere anti gas e fuggire a zoccolo spedito (target 7).

THE END