

# ANIME e ZAVICINE



## TWISTED PET THERAPY

# Ambientazione per Anime e Sangue

Questa ambientazione è stata creata durante una Live  
sul canale Youtube di Dice Game Italia  
(pubblicata il 27 maggio 2016,  
Anime & Sangue - Forgiamo Realtà - Special Live).

Questa ambientazione dal sapore horror  
è pensata per essere giocata con personaggi mortali  
(vedi manuale base di Anime e Sangue seconda edizione).

*"Un uomo come me non può vivere senza una mania, una passione  
divorante o, per dirla con Schiller, senza un tiranno. Io ho trovato il mio  
tiranno e, per servirlo, non conosco limiti."*

SIGMUND FREUD

Il contenuto di questo documento è stato realizzato per  
il gioco di ruolo Anime e Sangue, Seconda Edizione,  
di Matteo Cortini e Leonardo Moretti  
edito da Serpentarium

All'interno del centro di cura privato per nevrosi e malattie mentali Paradise Asylum, una equipe di medici sta sperimentando un nuovo metodo di cura i suoi pazienti; la Twisted Pet Therapy (TPT). Questa rivoluzionaria terapia consiste nel connettere la mente del malato con un "cervello centrale". Una volta connessi i pazienti vengono inglobati in una mente alveare che li "nutre" di pensieri positivi e buoni propositi, permettendo di eliminare le patologie che li affliggono.

In realtà queste patologie non vengono prettamente curate, bensì rilasciate all'esterno degli ospiti sotto forma di mostri, in un mondo onirico che i pazienti percepiscono come sovrapposto al nostro. Ogni paziente è collegato ad uno specifico mostro che rappresenta la sua patologia.

Purtroppo questa cura ha 2 effetti collaterali principali:

- 1 - per mantenere la propria salute mentale i pazienti devono rimanere connessi alla mente alveare
- 2 - se muore il mostro (patologia) muore anche il paziente (i pazienti non sono consapevoli di ciò, solo i dottori ed i mostri lo sono)

I mostri generati da questa "cura" sono senzienti e consapevoli. Vivono confinati in una realtà che ha punti di contatto con quella dei pazienti disseminati nel manicomio, spesso dislocati nelle camere dove avvengono le sedute di terapia. I mostri hanno capito che l'unico modo per essere liberi è ritornare a fondersi con il proprio creatore, in questo modo anch'esso ritornerà libero e svincolato dalla mente alveare, il problema è che non sanno come questo possa avvenire. In ogni caso il primo obiettivo è catturare il proprio "Paziente genitore", cosa non semplice visto che loro non sanno a priori da quale paziente sono stati generati.

I medici del Paradise Asylum sono le divinità della realtà onirica. Accedendo al potere misterioso del cervello centrale, nelle sale di terapia creano gli ambienti adatti affinché i mostri possano essere rilasciati dai pazienti. I medici per aiutare il processo di creazione/espulsione della fobia/mostro spersonalizzano le proprie identità indossando maschere totemiche di animali e presentandosi con il nome corrispondente.

Purtroppo secondo gli illustri medici di questo ospedale la TPT è una terapia incompleta in quanto non è possibile eliminare totalmente la patologia senza causare anche il decesso del paziente ... che spiacevole inconveniente.

Saltuariamente vengono scelti piccoli gruppi di pazienti per provare nuove terapie sperimentali che permettano l'eliminazione della patologia senza però causare il decesso del paziente, ma fino ad ora non c'è stato nessun risultato positivo.

Tali terapie sono sempre basate su nuovi medicinali che sviluppano nuove e più potenti facoltà dei pazienti nel mondo onirico.

## Personale della clinica



Miss Kitty - receptionist

Cordiale, gentile, sempre ben disposta verso tutti. Coinvolta in una lite o discussione tenterà subito di calmare gli animi con la sua simpatia e a sua voce suadente.

E' addetta all'accoglimento dei nuovi pazienti, gestisce gli appuntamenti del primario con i nuovi pazienti da esaminare e conosce il programma delle attività di terapia di ogni dottore (data, ora, stanza).

Esalata in IN e MA, dialettica (min 10), senso di pace (min 10)



Dottor Mastino - Primario

Imperscrutabile e paziente, trasmette sicurezza grazie al suo tono di voce pacato e fermo.

Oltre ad essere il responsabile della clinica, si occupa della valutazione dei nuovi pazienti, ed è anche uno dei terapisti.

Il suo ambito di studio sono le paure Ataviche e psicopatologie complesse.

Esalato in IN e MA, Psicoanalisi (min 15), Autorità (min 10), Comprensione (min 10)

Ataviche:

Pantofobia: paura di tutto

Zeusofobia: Paura degli dei

Pirofobia: paura del fuoco

Psicopatologie:

Autismo

Personalità multiple



Dottor Goldfish - Terapeuta

Gioviale e scanzonato, tenta di mettere a proprio agio i pazienti. Ama le terapie basate sui laboratori creativi.

Il suo ambito di studio sono le paure legate agli elementi Aria e Acqua.

E' il responsabile delle riparazioni della clinica.

Esalato in IN e MA, Psicoanalisi (min 15), Arte (min 10), trasmutazione materica (min 10)

Acqua

Ablutofobia: paura di bagnarsi o lavarsi

Cimofobia: paura delle onde del mare

Idrofobia: paura dell'acqua

Talassofobia: paura del mare (di annegare)

Aria

Aerofobia: paura delle correnti d'aria, di inghiottire aria

Aeronausifobia: paura di vomitare a causa del mal d'aria

Anemofobia o ancraofobia: paura del vento, delle correnti d'aria

Astrafobia: paura degli agenti atmosferici (tuoni, lampi)

Astrofobia: paura delle stelle e dello spazio

Aviofobia o aviatofobia: paura di volare (paura degli aerei)

Brontofobia: fobia dei temporali

Ceraunofobia: paura dei tuoni  
Cometofobia: paura delle comete  
Lilapsofobia: paura dei tornado e degli uragani  
Nefofobia: paura delle nuvole



Dottor Piccione - Terapeuta

Scrittura creativa e immedesimazione teatrale.

Il suo ambito di studio sono le paure legate alle condizioni ambientali dei luoghi.

Esalato in IN e MA, Psicoanalisi (min 15), letterato (min 10), Illusione dei sensi (min 10)

#### Condizioni ambientali

Acartartofobia: paura dello sporco e della polvere

Acluofobia: paura dell'oscurità

Acousticofobia: paura dei rumori

Acrofobia: paura delle altezze, dei luoghi alti

Aeroacrofobia: paura dei posti alti e aperti

Agorafobia: paura degli spazi aperti

Agyrofobia: paura delle strade o di attraversarle

Amatofobia: paura della polvere

Claustrofobia: paura degli spazi chiusi o stretti

Cromatofobia o cromofobia: paura dei colori

Kenofobia: Paura del vuoto e degli spazi vuoti

Leucofobia: paura del colore bianco

Melanofobia: paura del colore nero

Nictofobia: paura dell'oscurità

Rupofobia: paura dello sporco e del non igienico, dalla quale deriva l'ossessione a pulire

Scotofobia: paura del buio

Xantofobia: paura del colore giallo



Dottor Purosangue - Terapeuta

Di dimensioni mastodontiche, fisico prestante. Attività ginnica e bricolage.

Il suo ambito di studio sono le paure legate alle persone ed al corpo umano.

E' il responsabile del personale ausiliario e della sicurezza della clinica.

Esalato in MO, Psicoanalisi (min 15), sportivo (min 10), posizione di combattimento (min 10)

#### Persone - corpo

Afefobia: paura del contatto, di esser toccati

Agliofobia: paura di provare dolore fisico

Amycofobia: paura dei graffi o di essere graffiato

Anchilofobia: paura dell'immobilità di un'articolazione

Androfobia: paura, avversione per gli uomini (maschi)

Anginofobia: paura di soffocare

Automatonofobia: paura di tutto ciò che riproduce sembianze umane

Brodrimofobia: paura degli odori del corpo

Calliginefobia: paura, difficoltà a rapportarsi con donne belle

Courlofobia: paura dei clown

Demofobia: paura della folla  
Eurotofobia: paura dei genitali femminili  
Necrofobia: paura dei corpi morti  
Obesobofobia: paura di ingrassare  
Ommetafobia: paura degli occhi  
Tanatofobia: paura ossessiva della morte  
Tricofobia: paura dei capelli  
Venustrofobia: paura delle belle donne



Dottor Lepre - Terapeuta  
Voce stridula, starnutisce spesso. Filmati e documentari, contatto diretto.  
Il suo ambito di studio sono le paure legate agli animali e ai vegetali.  
E' il responsabile della farmacia interna alla clinica.

Esalato in IN e MA, Psicoanalisi (min 15), biologia (min 10), bestie della foresta (min 10)

#### Animali

Acarofobia: paura degli insetti che causano prurito  
Agrizoofobia: paura degli animali selvatici  
Ailurofobia: paura dei gatti  
Alectorofobia: paura dei polli  
Aracnofobia: paura dei ragni  
Bacillofobia: paura dei microbi  
Batracofobia: paura delle rane e degli anfibi  
Cinofobia; paura dei cani  
Elasmofobia: paura degli squali  
Ofidiofobia: paura dei serpenti  
Ornitofobia: paura degli uccelli  
Scolecifobia: paura dei vermi  
Zoofobia: paura degli animali

#### Vegetali

Alliumfobia: avversione per l'aglio  
Dendrofobia: paura degli alberi



Dottor Gallo - Terapeuta  
Duro e un po' burbero, a volte forza anche i pazienti ad interagire durante le sedute. Sedute di gruppo e condivisione delle esperienze.  
Il suo ambito sono le paure legate alle Azioni.  
E' il responsabile della contabilità della clinica.

Esalato in IN e MA, Psicoanalisi (min 15), mediatore (min 10), parola di arresto (min 10)

#### Azioni

Amartofobia: paura di sbagliare o peccare  
Amaxofobia: paura di guidare un'automobile  
Ambulofobia: paura di camminare

Amnesifobia: paura di soffrire di amnesia  
Anablefobia: paura di guardare in alto  
Athazagorafobia: paura di essere dimenticati o ignorati,  
Cainofobia: paura di fallire  
Catisofobia: paura di sedersi  
Cleptofobia: paura di commettere un furto  
Clinofobia: paura di andare a letto  
Decidofobia: paura di prendere decisioni  
Edonofobia: paura di provare piacere fisico  
Epistemofobia: paura della conoscenza  
Ergofobia: paura di lavorare  
Eufobia: paura di sentire buone notizie  
Fagofobia: paura di mangiare (o di essere mangiati)  
Fobofobia: paura di aver paura



Dottoressa Civetta - Terapeuta

Altezzosa e con un tocco di superbia, si stizzisce se contraddetta. Meditazione, visualizzazione interiore e laboratori di musica.

Il suo ambito sono le paure legate agli Oggetti.

E' il responsabile della ricerca scientifica della clinica.

Esalato in IN e MA, Psicoanalisi (min 15), esoterismo (min 10), cura del corpo (min 10)

Oggetti

Aicmofobia: paura degli oggetti acuminati e taglienti

Aurofobia: paura dell'oro

Bibliofovia: paura dei libri

Climacofobia: timore delle scale a chiocciola o di cadere dalle scale

Cristallofobia: avversione, paura del vetro, dei cristalli

Cyberfobia: paura, avversione dei computer o di lavorare al computer

Dextrofobia: paura degli oggetti alla destra del corpo

Eisoptrofobia: paura degli specchi

Mascafobia: paura delle maschere

Megalofobia: paura delle cose grandi

Pediofobia: paura delle bambole

Pendofobia: paura degli orologi a pendolo

Simmetrofobia: paura delle cose simmetriche

Xylofobia: Paura degli oggetti di legno



Sig Cervo - Ausiliario

E' il cuoco della clinica, non sembra molto intelligente però le sue pietanze sono squisite. Sembra essere molto disinteressato riguardo a quello che accade dentro la clinica.

E' il responsabile della mensa della clinica.

Esalato in IN e MO, Cucinare (min 15), veleni (min 10), Sentiero del serpente (min 10)





### Tasso - Ausiliario

Infermieri, portantini, inservienti vari, sono tutti Tassi. Il loro compito è svolgere tutte le mansioni minori, aiutare i medici in qualunque attività essi vogliano e garantire che nessuno esca o entri illecitamente nella clinica.

Il loro responsabile è il Dottor Purosangue.

Esalato in VI e MO, Lotta (min 15), schivare (min 10), Arma infernale (min 10)

### **Stanze delle terapie**

Le stanze di terapia sono i luoghi dove i pazienti possono accedere alla realtà popolata dai mostri.

Ogni stanza è dedicata ad una attività:

Stanza dell'arte: pittura, scultura, mosaico, ceramica

Teatro: monologhi, rappresentazioni teatrali, esercizi di stile

Palestra: attività fisica aerobica, atletica e di coordinamento motorio

Falegnameria: creazioni di oggetti fai da te di ogni tipo

Sala proiezioni: visione di filmati proiettati o tramite televisione

Sala conferenze: sedute di gruppo e condivisione delle esperienze passate

Sala della Musica: esercitazioni e piccoli concerti

Piscina coperta: idroterapia e nuoto

Tempio zen: meditazione

Giardino: terapia all'aria aperta, contatto con gli animali, giardino zen

### **Altri luoghi accessibili ai pazienti**

Reception

Mensa

Sala di lettura (libri innocui, riviste e giornali)

Sala comune (usata anche per le visite parentali)

Camere da letto (2 pazienti per stanza)

Bagni

Infermeria

### **Luoghi accessibili solo a medici e inservienti**

Ufficio del Primario

Sala riunioni

Sala Professori (ogni dottore ha una scrivania dedicata)

Sala elettroshock (terapia che fa danni al VA del PG)

Sala di isolamento (con pareti e pavimento imbottiti, dopo le prime 24h fa perdere 1PM al giorno e potrebbe far passare nel mondo alternativo)

Farmacia interna

Cucina

Dispensa

Lavanderia

Laboratorio di ricerca

Sala del cervello centrale

Camere dei pazienti speciali

Sotterranei (in questa zona ci sono il magazzino pezzi di ricambio e la zona caldaia)

Camere dei dottori



## I mostri

I medici hanno potuto accertare che ogni categoria di psicosi genera un diverso tipo di mostro, anche se alcuni sono presenti in più categorie.

Acqua	elementali legati a questo elemento e mostri marini
Aria	elementali legati a questo elemento e creature volanti
Condizioni ambientali	demoni, infernali, spiritelli, folletti malvagi, ombre, incorporei, in generale creature che manipolano le condizioni ambientali.
Persone - corpo	Deformi, non morti, bambole, mostri grotteschi
Animali	chimere, licantropi, fusioni fra uomo e animali o fra più animali
Vegetali	Vegetali animati
Azioni	Alieni, burattinai, mindflyer, in generale creature che usano il controllo mentale.
Oggetti	Golem, oggetti animati, elementali fatti di materiali specifici (metallo, legno, vetro)

## Il cervello centrale

La terapia base della TPT è la connessione del paziente con il Cervello Centrale. Ma che cos'è il Cervello Centrale? Un mistero.

Gli scienziati di questo mondo non lo hanno ancora scoperto. Si presenta come una colonna poliedrica scalena, larga circa 1 metro ed alta circa 3 m, costituita un materiale bluastro sconosciuto dall'aspetto opaco e vagamente metallico.

I primi scienziati che lo esaminarono si resero subito conto che ponendo a contatto un oggetto con la colonna, essa emetteva delle vibrazioni, se toccata da un essere vivente questa vibrazione era modulata da più lunghezze d'onda che variavano nel tempo. Inoltre il contatto prolungato sembrava trasmettere una sensazione di benessere e calma alla cavia. Da qui nacquero i connettori neurali: vengono creati in coppia specificatamente per il singolo paziente: uno viene applicato sulla tempia del soggetto da connettere, l'altro (che contiene del tessuto organico del paziente, viene applicato sul cervello centrale, connettendo il paziente al cervello centrale in modo wireless.



## La trinità zero

Il dottor Mastino fu il leader del primo team di scienziati che iniziò la sperimentazione di connessione della colonna con pazienti affetti da alienazioni mentali, in particolare furono scelti 3 pazienti affetti da patologie talmente gravi da essere considerati alla stregua di malati terminali. Le loro patologie erano talmente estreme da impedirgli di vivere nella società e da essere considerate incurabili dalla normale medicina. Infatti i pazienti erano mantenuti in coma farmacologico permanente, perchè diversamente non gli sarebbe stato possibile relazionarsi col mondo esterno, senza soffrire in modo sovrumano.

Paziente A: affetto da una Pantofobia (paura di tutto) totale, qualunque cosa provocava in lui un terrore atavico, l'unica cosa che riusciva a fare era stare rannicchiato in posizione fetale al centro di una stanza vuota, lasciandosi morire di fame.

Paziente B: affetto da una estrema Zeusofobia (Paura degli dei), pervaso dalla perenne paura di essere il bersaglio delle ire funeste di qualunque divinità esistita nella mitologia umana. questo lo faceva sentire perennemente in pericolo di morte ovunque.

Paziente C: affetto da una forma di disturbo della personalità multipla mai vista prima. Il numero di personalità riscontrate aumentava col passare del tempo senza sosta, poco prima di essere messo in coma farmacologico ne erano state registrate 105.

Contemporaneamente all'atto della connessione, ai tre pazienti fu sospesa la terapia farmacologica che li teneva in coma. Nel momento del risveglio, le tre menti si collegarono alla colonna, in quell'attimo ci fu una reazione sorprendente: la colonna vibrò con una intensità tale da produrre un suono udibile dai presenti senza bisogno di strumentazione, una specie di nota monotona. Anche i tre pazienti, spalancando occhi e bocca, emisero un suono monotono, ma di frequenza differente, creando una specie di coro polifonico.

LA potenza psichica generata da questo evento fu tale da coinvolgere anche i presenti all'esperimento che per pochi minuti si ritrovarono collegati alla colonna anche senza indossare dispositivi o toccarla.

Nella sua relazione, il dottor Mastino descrisse quel momento con le seguenti parole:

"... fu un momento unico ed irripetibile; io ed i presenti assistemmo a qualcosa di ancestrale e primordiale, assistemmo alla creazione di un nuovo mondo. Mi ritrovai immerso nell'oscurità del nulla ma poco alla volta vidi formarsi il mari, la spiaggia, il cielo, le foreste, le montagne e poi questi luoghi spogli si popolarono di animali, di persone, di suoni, di profumi. In pratica ebbi l'opportunità di assistere all'opera della Creazione, simile a quella descritta nella bibbia..."

In un altro punto della sua relazione definisce la polifonia di suoni emessi dalla colonna e dai pazienti il "suono della creazione, la musica delle sfere celesti".

Da quel momento il dottor Mastino chiamò i tre pazienti la Trinità Zero (TZ).

L'esperimento fu comunque definito un successo anche se incompleto. Il mattino seguente i tre pazienti erano svegli, vigili e apparentemente in salute. Potevano parlare e interagire col mondo circostante liberi dalle terribili alienazioni mentali che fino a quel momento li avevano afflitti, ma le loro facoltà mentali sembravano pesantemente ridotte. Erano in grado di operare le azioni basilari per la sopravvivenza e rispondevano solo a domande e comandi semplici.

La teoria più probabile oggi formulata è che le loro patologie occupassero una quantità mastodontica di funzioni neuronali, ed una volta collegate al Cervello Centrale (CC) queste siano state risucchiate all'interno della mente alveare lasciando a disposizione dei pazienti quello che rimaneva.

Nei momenti di maggiore lucidità i pazienti vaneggiavano descrivendo luoghi ed eventi che percepivano come reali, ma che non appartenevano a questo mondo.

Le problematiche maggiori iniziarono 7 giorni dopo l'esperimento, quando i tre pazienti mostrarono quelli che inizialmente furono identificati come degli "effetti collaterali" della cura.

I pazienti venivano trovati immobili con lo sguardo perso nel vuoto. Quando si riprendevano narravano di incredibili avventure in luoghi inesistenti sulla terra. L'apice lo si raggiunse quando i pazienti cominciarono a sparire e riapparire in luoghi diversi in modo del tutto inspiegabile, oppure il loro corpo sembrava perdere temporaneamente di consistenza solida.

Durante la loro permanenza nell'istituto di ricerca (l'odierna clinica) furono fatti molti esami ed esperimenti sulla TZ, finché non ci fu l'evento codificato dal dottor Mastino come L'ASCENSIONE.

Di questo evento esiste solo una registrazione video, che mostra i tre pazienti nella stanza con la colonna (una stanza chiusa ermeticamente a cui nessuno aveva accesso) mentre la fissano immobili.

Poi i pazienti si rivolsero all'unisono verso la telecamera e pronunciarono una sola parola: grazie.

Poi la telecamera mostra nuovamente la stanza della colonna senza nessuno all'interno.

Saltuariamente qualcuno della TZ ricompare all'interno della clinica, gli inservienti, una volta individuato lo portano subito in una apposita stanza e li legano a letti speciali, ma dopo pochi giorni il

paziente è nuovamente scomparso. LA stanza della TZ è una stanza a cui nessuno ha accesso e che viene continuamente potenziata per impedire la fuga dei pazienti.

Non si conoscono le reali intenzioni della TZ, e perchè tornino per interagire con alcuni pazienti e poi scompaiano nuovamente.

-----

## Tipi di PG

**Pazienti:** per giocare i pazienti si useranno le statistiche dei mortali, ma una piccola particolarità. All'interno della clinica le capacità saranno quelle di un corpo mortale normale, mentre all'interno del mondo della mente alveare i PG potranno sostituire alcune o tutte le loro capacità con delle capacità soprannaturali (incantesimi) che gli permettono di creare effetti speciali. Questo è dovuto alla terapia farmacologica che i medici somministrano ai pazienti. Le capacità soprannaturali si acquisiscono allo stesso modo delle capacità di un mortale.

Passando di livello si dovrà scegliere sia l'avanzamento di una capacità mortale che della capacità soprannaturale corrispondente.

Medicinali somministrati	Natura del potere sviluppato
Antidepressivi	Acciaio
Ansiolitici	Bianco
Stimolanti	Blu
Antipsicotici	Giallo
Immunosoppressori	Nero
Vasodilatatori	Rosso
Stabilizzatori dell'umore	Verde

-----

## SPOILER

### **Cos'è il Cervello Centrale**

Il cervello centrale è una entità aliena dormiente, esso è composto di puro pensiero e funge da collegamento fra i due mondi. E' stata risvegliata durante l'evento della TZ ed ora è il Sovrano della realtà alternativa in cui vivono le fobie dei pazienti. I membri della TZ ora sono i guardiani della realtà alternativa. Lo scopo del CC è preservare ed ingrandire la nuova realtà finchè questa non inghiottirà quella degli umani.

### **I medici**

I medici di questo ospedale sono tutto tranne che sani, e comunque tutti senza scrupoli verso la reale salute dei pazienti. Molto più importante è invece arrivare alla comprensione del funzionamento del CC e al ritrovamento della TZ. Ma oltre a questo potrebbero avere altre lati negativi del tutto umani (sadismo, lussuria, spietatezza, cinismo).

### **Le avventure**

Le avventure da svolgere all'interno della clinica, dovrebbero essere inquietanti e sempre più allucinanti, con cambi di realtà sempre più frequenti. Si dovrebbe innescare una spirale di inquietudine e follia che spinga i PG a voler indagare sempre di più su cosa realmente accade

all'interno della clinica, su quale legame c'è fra mostri, patologie e pazienti e su come fare per andarsene.

## **Ferirsi o Morire**

Le ferite riportate in uno delle due realtà permangono anche nell'altra. Se si arriva a 0 di VA o PM nella realtà fantastica si sviene e si ritorna nella Clinica.

Se si muore nella realtà alternativa si muore anche nel mondo reale, ma muore anche un mostro nella realtà fantastica (quello generato dalla fobia del PG morto).

### **Avventura 1 - Ricovero in clinica**

I PG incontreranno per la prima volta il bizzarro staff di questa clinica.

1° - Miss Kitty - receptionist: farà compilare un modulo di ingresso con alcuni dati personali, fra cui la patologia per cui si vuole essere curati.

2° - Dottor Mastino - Primario: farà un colloquio singolo con ciascun paziente, nel quale darà al paziente alcune nozioni per decidere di affrontare questa terapia:

- l'applicazione del neuro ricettore per monitorare lo stato del paziente
- la riabilitazione sotto la supervisione di un adeguato specialista
- il nome del medico che lo seguirà nella riabilitazione
- la terapia farmacologica di supporto

E concluderà probabilmente con una frase rassicurante del tipo: "e vedrà che in men che non si dica potrà tornare nel mondo libero da questa brutta fobia che la perseguita."

Poi farà firmare un modulo di accettazione di ogni rischio o effetto collaterale dovuto alle cure subite.

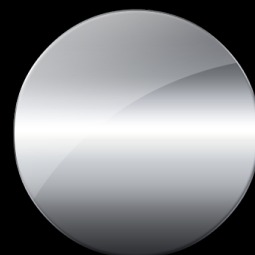
3° - Tasso - Ausiliario: l'inserviente condurrà i pazienti nelle loro stanze. Le stanze sono arredate in modo spartano ed anonimo: due letti, due armadi, due comodini e due sedie; tutto di colore grigio (posizionate i PG in camera assieme e in camere adiacenti).

Una volta sistemati gli effetti personali verrà dato ai pazienti l'abbigliamento da indossare: un pigiama di cotone bianco.

L'ausiliario condurrà poi il paziente in una saletta di attesa per l'applicazione del neuro ricettore. A questo punto fate incontrare tutti i PG.

4° - i dottori: dopo un breve momento di attesa in sala di aspetto, un altro inserviente chiamerà i PG all'interno di una sala arredata diverse poltrone reclinabili (tipo quelle da dentista). Ogni PG verrà fatto accomodare su una sedia e sdraiato. In fondo alla sala una parete di vetro mostrerà un'altra stanza (non accessibile da questa) con al centro il CC, diversi sensori e fili a lui attaccati e lo staff di medici al completo che guarda i PG attraverso le maschere inespressive. Una voce da un altoparlante rassicurerà i PG su quello che sta per accadere, sul fatto che non sarà doloroso e chiederà loro di rilassarsi. Dirà loro inoltre che nei primi minuti potrebbe dare un senso di smarrimento e di vertigine, per questo sono stesi, ma è un sintomo normale dell'adattamento del fisico al dispositivo.

A questo punto l'inserviente darà a ciascuno le sue medicine e applicherà alla base della nuca dei pazienti un piccolo bottone di metallo.



5° - il mondo fantastico: i PG sentiranno una piccola scossa nel punto di applicazione che li farà chiudere gli occhi per qualche secondo. Quando li riapriranno si troveranno distesi da qualche parte nella realtà alternativa.

Descrivete il nuovo luogo in cui si trovano: un prato, una spiaggia, una grotta, in acqua, sulla bocca di un vulcano, ecc..

Lasciate che esplorino il luogo e fategli trovare indizi che il luogo è probabilmente abitato da creature. Inoltre fate in modo che scoprano in modo casuale, ma guidato, di avere dei poteri soprannaturali.

Dopo un certo tempo fateli incontrare finalmente con un branco di mostri che si lancerà al loro inseguimento. Sia che li vogliano affrontare, sia che tentino la fuga fateli ritornare nella loro realtà nel momento di climax massimo.

6° - Il ritorno alla clinica: Si ritroveranno nuovamente all'interno della clinica, ma non saranno più nella sala con le poltrone reclinabili, ma in un altro posto. Potete scegliere la stanza che più vi piace: camera da letto, bagni, sgabuzzino delle scope, cucina ecc ...

Ovviamente saranno disorientati e non potranno trovare la strada per un qualunque luogo senza chiedere aiuto.

Raccontare a qualcuno (specialmente a uno dei dottori) quello che gli è successo non sarà interpretato come qualcosa di positivo, ed andrà subito ad aggravare il loro stato di paziente.

L'avventura finisce con i PG che torneranno nelle loro stanze dopo la cena per coricarsi e passare la prima notte nella clinica.

## Avventura 2 - Il paziente sconosciuto

Durante la notte uno dei PG ha un sonno agitato, rivede scene vissute precedentemente. Gli incubi lo portano a svegliarsi, guardando la sveglia (o l'orologio) vedrà che sono circa le 3.00 am. Dopo aver ripreso un po' di lucidità il PG noterà che la porta della camera da letto è aperta e sulla soglia c'è una figura che lo sta guardando. Dandogli una rapida occhiata si potrebbe dire che è un paziente, ma diversamente da voi indossa un camice da operazione (di quelli aperti dietro), e sembra che stia parlando, ma non produce nessun suono. Dopo un breve istante si volta e se ne va.

Se il PG tenta di seguirlo non lo troverà, la figura è sparita senza lasciare traccia.

Nei giorni seguenti anche gli altri PG incontreranno lo strano figuro e sempre ne perderanno le tracce.

Se chiedono agli inservienti, non troveranno informazioni (ma gli inservienti riferiranno ai dottori del loro strano comportamento, quindi seguirà un colloquio individuale dove verranno interrogati per sapere ogni dettaglio dell'incontro. Verrà poi detto loro che tale paziente non esiste e che dovranno essere sottoposti ad un nuovo ciclo di cure più intenso.

In realtà i medici sanno chi è il misterioso paziente e staranno molto addosso ai PG per riuscire a trovarlo.

Se chiedono se chiedono ai pazienti, in prima battuta nessuno ammetterà di conoscerlo, ma in realtà tutti lo hanno visto una volta, ma non vogliono ammetterlo per paura di ripercussioni da parte dei dottori: la sala dell'elettroshock o la camera di isolamento fanno paura a tutti.

Quando avrete fatto incuriosire a dovere i PG con altri incontri sporadici del paziente sconosciuto, sarà giunto il momento del vero incontro.

Durante un momento di relax nella sala comune i PG saranno trasportati nella realtà alternativa.

Fateli comparire abarbicati sulle pendici di un monte altissimo con un vento freddo che li sferza.

Sotto di loro non si vede la vallate alla base, ma foschia o nubi spesse. Un sentiero stretto e sdruciolevole li può condurre in alto alla cima del monte (qualche test di Movimento per aumentare la tensione).

In cima troveranno uno spiazzo pianeggiante sullo sfondo ci saranno una serie di palazzi in stile tempio greco antico. Al centro del piazzale ci sarà un grande trono di pietra con una figura seduta sopra.

La figura ha l'aspetto del paziente misterioso, solo che in questo contesto sarà vestito da divinità greca, sarà più grande di un uomo normale (2.5 m di altezza), avrà un'aria solenne ed intimidatoria ed emanerà una leggera



luminescenza (aura multicolore con una predominanza acciaio).

Si presenterà come Zeus, uno dei tre guardiani di questa realtà.

Zeus non ha più memoria della sua esistenza nel mondo degli umani, ma sa che proviene da quel mondo.

Il compito che affiderà ai PG è di trovare il suo nome da mortale.

Zeus è uno dei tre pazienti della TZ, in particolare è il paziente B. L'unico modo di assolvere al compito fornito da Zeus è quello di trovare un fascicolo (riconoscibile dalla copertina rossa e dalla sigla "Trinità Zero - 000") che è conservato nello schedario (chiuso a chiave) nell'ufficio privato del dott Mastino Primario della Clinica. Nel fascicolo ci sono solo le schede dei 3 pazienti riportanti i loro nomi, la data di ingresso alla clinica e la patologia di cui erano affetti.

Se l'intento dei PG verrà scoperto da uno degli inservienti o da uno dei dottori la missione fallirà perchè il fascicolo verrà fatto sparire prima che possano trovarlo.