

## L'Iniziazione

- 1) Il gruppo è stato contattato per creare una nuova squadra di DreamWalker; la partita è il loro primo viaggio, nonché missione nel Vero Mondo. Il vero scopo della missione è dare padronanza del mondo ai neo-DreamWalker, e dare loro modo di affiatarsi come squadra ed eventualmente di distruggere la parte cosciente dei loro incubi.
- 2) Discorso iniziale:
  - Tutti in riga, congratulazioni al gruppo per aver superato i test e le selezioni
  - Li si fa accomodare, e si dà una spiegazione dell'ambientazione e brevi cenni alla missione
- 3) Entrata nel VM:
  - Rituale d'ingresso
  - Fine compilazione Scheda e breve spiegazione delle regole.
- 4) Missione:

Verrà detto loro: "lo scopo della missione è di trovare una cosa che sarà indispensabile alla squadra per le future missioni. Ulteriori dettagli vi saranno forniti durante il corso della missione stessa". In realtà ci si riferisce allo spirito di affiatamento della squadra ed al fatto di capire che non si può sconfiggere i propri incubi, ma solo gli incubi degli altri.

### **Inizio avventura – Scena della bambina:**

Inizialmente i DW si trovano all'interno di un canneto di bambù, stanno scappando... i loro cuori stanno battendo all'impazzata... sanno che dietro di loro c'è qualcosa di oscuro e tremendo che li insegue.

Dopo un certo tempo giungono di fronte ad una casa in aperta campagna, il verde è rigoglioso e l'aria fresca è confortevole. C'è un grande albero, un melo con un prominente ramo al quale è stata attaccata un'altalena. Sull'altalena sta andando avanti e indietro una bambina di circa 5 anni (la bambina è muta).

Appena si avvicinano, lei li guarda, si spaventa, guarda verso la casa con aria terrorizzata ed inizia a correre.

Nell'immediato la bambina gira la testa verso un gruppo di 5 galline... lei spalanca la bocca per urlare terrorizzata (ma non esce nessun suono) e quando ad una ad una le galline vengono risucchiate in maniera angosciante nel sottosuolo lasciando una chiazza di sangue sul terreno. Quando l'ultima gallina viene risucchiata, da sotto la porta inizia a fuoriuscire del sangue e si sentono delle lugubri campane che rintoccano, mentre la porta inizia a scuotersi... dalla porta uscirà un incubo: [Primo scontro]

### ***L'incubo macellatore***

L'incubo è un ciccione di mezza età con la faccia e l'espressione da maniaco, i pantaloni flaccidi con la cintura a livello ombelico e a torso nudo. E' unto e sudato, sporco di sangue e dalla bocca gli spunta il collo di una gallina con ancora la testa attaccata. Appena li vede grida con voce roca "Veniiite, miei piiccoli!" e corre verso di loro, sollevando una poderosa mannaia insanguinata. Mentre si avvicina spalanca la bocca a dismisura, fino a che la faccia non si apre completamente rivelando una serie di bocche sbavanti irte di denti aguzzi. Ora emette solo più versi incomprensibili mentre tenta di affettare la bambina.

Il macellatore è fisicamente possente ed è in grado di sopportare diversi colpi prima di cadere e la mannaia è veramente affilata, in grado di mozzare arti e teste abbastanza facilmente.

Ha un 50% di portare a segno un colpo con la mannaia, in oltre può afferrare con l'altra manona (Altro 50%) e portare la vittima alle bocche, le quali gli divoreranno il volto in poco tempo.

Ha in oltre un 40% di morphing che usa soprattutto per afferrare le vittime anche se troppo lontane.

#### Dopo lo scontro:

giungono Erik e Dihel, che si mostrano al gruppo per spiegare che quello che hanno incontrato era un incubo alle prime armi, un incubo generato da una piccola bambina. Proprio mentre stanno parlando con gli altri, E&D inizieranno a parlare tra di loro dicendo frasi del tipo:

<ricevuto Zefiro, cosa è successo...>

<COOSSAAAA...!!!!!!! COME E' POSSIBILE!!!!!!>

e poi con aria preoccupatissima...

<.. e come facciamo adesso...>

in realtà i due si riferiscono all'avvistamento di un "Insecutore" nelle vicinanze.

E i due se ne vanno in maniera altamente scenica proferendo le fatidiche parole:

<Non c'è tempo da perdere. Ora siamo veramente nella merda... abbiamo il tempo contato!>

#### **Inizia la ricerca:**

(Nella casa vedranno appesi diversi trofei di animali, in mezzo ai quali vi è un cappello da safari e un fucile da caccia per rinoceronti, un due colpi a due canne. In casa non si trovano le munizioni.)

Salvata la bambina, essa si gira verso un frigo; la porta del frigo si apre e da esso proviene una luce intensa.

Passando attraverso l'apertura, proseguono verso un cunicolo che termina con una scala a pioli; in cima alla scala si trova un botola che si apre verso il basso. Tirando la botola un sacco scuro cade nel cunicolo (test vari), è il sacco d'immondizia che cade (tra le altre cose contiene una 44 magnum gettata da un omicida); infatti la botola sbucca nel bidone dell'immondizia di una metropolitana.

Poco dopo che sono usciti dall'apertura del bidone, vedono arrivare uno spazzino (Gianni Rubagotti), è preoccupatissimo, perché sa che deve svegliarsi ma non trova l'ora della sveglia. Egli chiederà loro aiuto dicendo che "E' importante per tutti noi trovare l'ora della sveglia altrimenti nessuno si potrà risvegliare"; se gli chiederanno a che ora deve svegliarsi egli dirà l'ora della fine della partita

Dopo che avranno parlato un po' con lo spazzino, arriverà un treno dal quale uscirà una marea di gente che li investirà letteralmente. Le varie persone nella metropolitana assumono un aspetto quasi indistinto, come se fossero dei disegni animati. Dal vagone si sentirà uno sbuffo come di vapore, e Gianni si perderà tra la folla (la prima volta non riusciranno a trovarlo).

La scena precedente si ripeterà all'infinito... finchè non riusciranno a trovare l'ora della sveglia.

Ad un certo punto però si nota in lontananza una persona “vera” che spicca tra la folla, e si sta dirigendo verso le scale mobili.

E' il Tossicodipendente. Dal tossico possono venire a sapere che la “banda degli Zumurri Rubano le cose”, se fanno domande in giro, nessuno vuole avere niente a che fare con gli Zumurri!

Uscendo dalla metro, giungeranno in una grande metropoli.  
Chiedendo in giro troveranno il Villaggio degli Zumurri... All'interno stesso della Metropoli c'è un giardino che dopo poco tempo si trasforma in una giungla.

### **Il Villaggio degli Zumurri:**

[Gli zumurri sono un popolo di ominidi piccoli come i pigmei che vivono nel cuore del bosco, essi parlano con un vocione roco e grave, ed adorano il loro Dio-Capo che chiamano lo ZUMMU che è alto almeno due volte loro e parla come un castrato. Lo ZUMMU siede su un trono posto sopra una montagna di oggetti, che sparisce nelle profondità della terra.

Gli Zumurri sono di colore verde, con due piccole corna sulla testa che ricurvano verso il basso, mentre lo ZUMMU ha due possenti corna che gli adornano il capo e che spiccano tra una corona d'oro massiccio tempestata di diamanti.]

Il villaggio degli zumurri è circondato da una sorta di linea formata da strani piccoli funghetti rossi.

Mentre entrano nel villaggio, vedono degli Zumurri che stanno facendo bollire un liquido giallastro in piccoli pentolotti, altri stanno lavorando intorno ai pentolotti di terracotta, intingendo le punte delle frecce. Ad un certo punto vedranno uno zumurro fare un piccolo taglietto ad un coniglio che morirà quasi all'istante di convulsioni. (questo serve a dargli un'idea della pericolosità di un popolo numerosissimo ed armato di archi e frecce).

La legge del villaggio degli zumurri dice che ogni ospite è ben accetto, ma prima di uscire “è cortesia lasciare almeno un presente allo ZUMMU”, se no... agli Zumurri non piace la gente scortese.

Quando arriveranno saranno quindi trattati con estrema benevolenza e cortesia, ma se andranno via senza pagare, gli zumurri li attaccheranno!

All'interno del villaggio degli zumurri scopriranno che la figlia dello ZUMMU detta la ZUMMA sa tutto (d'altronde lo ZUMMU tutto 'cià', la figlia dello ZUMMU tutto 'sa' , questo lo possono venire a sapere dagli Zumurri o dallo ZUMMU stesso)

Allo ZUMMU possono chiedere di avere l'ora, ma lui gli chiederà com'è fatta... solo la ZUMMA tutto sa.

A questo punto potranno cercare di trovare la ZUMMA.

Ad un certo punto vedranno delle orme per terra... che vanno verso destra e si inoltrano nel bosco, sono orme di piedi unghiuti... se li seguono, dopo un certo tempo sentiranno “pss pss” provenire da dietro un cespuglio, e poi un altro poco più in là, e poi un altro ancora, che li guiderà lontano dalla direzione delle orme.

Se continuano a seguire le orme:

proseguiranno finchè non giungeranno ad un instabile ponte di legno marcio su uno strapiombo (tipo quello di Indiana Jones), là di là c'è un cartello nero con una scritta rossa: "Sbagliato!". L'incubo è in agguato sotto il ponte e a circa tre quarti un'assicella si romperà e loro vedranno che c'è qualcosa che sta strisciando sotto il ponte. [Scontro con l'incubo]

in questa maniera potranno accorgersi che non possono uccidere il proprio incubo, e sfruttare questo vantaggio dopo.

Dopo di che giungeranno al circolo nel bosco.

Se seguono il "pss pss":

verranno fatti vagare nel bosco, finchè non troveranno un circolo di teste in pietra, che sbucano da un rigoglioso prato verde.

Man mano che loro si avvicinano, il prato si trasforma in ossidiana nera, e notano che le teste sono le loro, rivoltate all'indietro con la bocca spalancata e colma di acqua limpida.

Sull'acqua sono riflesse le immagini di E&D, che con un sorriso inizieranno a parlare: "Bene siete giunti fino a questo punto, ed ora è tempo che sappiate il vero scopo della vostra missione.."

In questo momento il cielo si incupisce sempre di più, l'acqua nella bocca diventa nera e gli occhi si aprono.

E&D continuano, con una voce più cupa:

"siete qui per imp..." dopo di che dal fondo della gola iniziano a venire a galla dei bigliettini...

La frase sarebbe stata:

"siete qui per imparare ad affrontare gli incubi, dovrete collaborare gli uni con gli altri, scoprirete in che modo; un consiglio: non puoi sconfiggere ciò che è parte di te"

In realtà gli incubi stanno già agendo a distanza, quindi E&D messi alle strette faranno comparire solo ciò che possono:

arare | ad af | frontar | e gli | incubi, | do^3e | <oll38k9ssre | £\$j | 11111 |  
co" | k/i | al3i | s<0)£1€3 | 1w; | ki | m0+0; | 1 consiglio: | non puo | i sconfiggere |  
ciò | che è | parte |  
di te |

hanno 5 minuti di tempo per risolvere l'enigma, dopo di che arriveranno gli incubi... e giù botte!