

NeoNecronomicon

di Alessandro Uber e Fabrizio Venerandi

© 1989 - 2009

Chi sei?

Studente di teologia ed altre arti magiche, decidi di abbandonare il monastero quando vieni a sapere del Necronomicon, libro della conoscenza e della sofferenza donato da un dio pagano, Nitra, ai mortali, nella notte dei tempi.

Dopo anni di infruttuose ricerche nell'oscurità, un compagno di avventure ti svela l'accesso alle Sette Vie, un bizzarro sotterraneo che permetterebbe il passaggio alle zone del sole perenne, nell'emisfero settentrionale.

Lì sarebbero celati testi desunti dal Necronomicon, tra cui -si narra- quello di Ainerte, delle regioni del lago. Ti avventuri in quest'ultima impresa, nella speranza di ricostruire il Necronomicon da questi testi apocrifi.

Qual è il tuo scopo?

Lo hai cercato a lungo nella zona settentrionale, la terra oscura dove non batte mai il sole e dove la gente vive in monasteri coltivando la religione e la magia. Ma le ultime tracce del **Necronomicon** sono nelle terre del sole, a nord, dove si narra che alcuni maghi siano riusciti a leggerlo ed a trarne insegnamenti che hanno a loro volta scritto in altri libri. Come in uno specchio ognuno ha preso quello che vedeva nel Necronomicon e quindi, credi, imparando le diverse magie dei differenti testi desunti, potresti arrivare alla conoscenza completa del Necronomicon.

Il tuo punto di partenza sono **le Sette Vie**, un bislacco sotterraneo dove si aggirano avventurieri e mentitori, e dove -si narra- si può accedere alle terre di Ainerte, il mago che per lungo tempo ebbe il Necronomicon e che -non troppi anni addietro- venne sconfitto ed ucciso da altri tre maghi desiderosi del potere. Questi luoghi sono abitati da popolazioni bizzarre e mutevoli, che vivono in un mondo in bilico tra reale ed immaginario, indecisi tra eroismo posticcio e farsa.

Dove ti avventuri?

Esplorerai le terre attorno al lago, al centro del quale spunta una delle torri del castello di Ainerte. I tre maghi, infatti, per uccidere il mago, deviarono il corso del fiume N'houra e allagarono la valle dove risiedeva il sapiente Ainerte.

A nord del lago si erge un monte, i cui sentieri si diramano in zone in cui l'aria, limpida e fresca, dona una tranquillità ed una pace quasi impossibili da trovare altrove. Dalla cima del monte è possibile accedere ai sotterranei la cui utilità è forse dimenticata da tutti. In questa zona la natura è

estremamente variegata: zone paludose si alternano a boschi fitti e scuri, l'erba alta lascia spazio di tanto in tanto al terreno coltivato dall'uomo.

Ad est si trova il tempio di Ainerte, ormai quasi del tutto abbandonato. Ai piedi del tempio vive e prospera un villaggio abitato dai seguaci del vecchio mago, che vivono una normale vita contadina, ma nascondono oscuri segreti.

Il villaggio offre comunque rifugio ed ospitalità agli stranieri: nella locanda "Coda di Lupo" è possibile assaggiare dell'ottima carne accompagnata da un buon boccale di birra, mentre i pochi artigiani rimasti offrono i loro prodotti a prezzi onesti, ed è cosa buona offrire altrettanta onestà alle genti del luogo: si narra che alcuni pellegrini che tentarono piccoli furti, stiano ancora scontando severissime pene nelle prigioni del villaggio.

Allontanandosi dal villaggio si giunge nella valle di Aleerh, dea della fecondità, una steppa brulla attraversata da grasse vacche, dove pellegrini visitano la 'piccola rocca' che racchiude la statua della dea. Per raggiungere la rocca, si attraversa 'Passo Manuela' da cui si ammira uno splendido panorama: da lì si stende in tutta la sua bellezza la valle, circondata da due catene montuose di colore diverso, ed attraversato da un grande fiume impetuoso, il fiume N' hora.

Oltre all'immenso mare di erba verde e dorata, oltre al grande fiume si scorge una zona abitata: la città di Ave Princeps, uno dei tre maghi che sconfisse Ainerte, costruita di grossi tendoni multicolori e governata da folli sacerdoti invasati.

Ad est della città, si erge in tutta la sua straordinaria bellezza e possenza il Monte Aarbad, ed ancora più ad est si apre la piccola valle dell'eco: si tratta di una specie di lungo taglio formatosi fra il monte Aarbad e le grosse montagne cineree che cingono la valle ad est. Il modo in cui si è formata la valle sembra inspiegabile, visto che le formazioni rocciose non sono per nulla simili.

Ancora a nord si stende impenetrabile il bosco di Aleerh, le cui felci provocano ai viaggiatori incubi ed allucinazioni della mente. Ancora ad ovest si apre la grande baraccopoli del sovrano di Hira da cui di partono navi dirette alle terre ghiacciate, e proprio nella rocca di Hira si sarebbe rifugiato uno dei tre maghi vincitori di Ainerte.

Si narra anche di un vasto sotterraneo labirinto, abitato da draghi ed altre mostruosità, e c'è chi dice che parte del castello di Ainerte sia ancora accessibile. Altri giurano sull'esistenza di un acquedotto che porta l'acqua del fiume Nhora alla baraccopoli, mentre altri dicono che l'acquedotto è stato distrutto dagli Olivini per costruire un loro impero sotterraneo.

Ma è difficile distinguere ciò che è vero da ciò che è un semplice racconto dei fantasiosi bardi che attraversano la valle cantando le gesta di eroi forse mai esistiti.

In cosa credi?

L'unico dio riconosciuto da tutti i popoli dell'emisfero settentrionale è Nitra, dio algido e malvagio che talvolta si manifesta agli umani nel loro stesso aspetto. Si narra che -in principio- Nitra avesse scritto il libro della saggezza da donare agli umani. Ma -essendo un giorno freddo- gli umani lo avevano preso e lo avevano bruciato per scaldarsi. Allora Nitra, irato, aveva scritto il Necronomicon, il libro scuro della magia, della sofferenza. Ed essendo quello un giorno caldo, caldo fu il sangue che da allora cominciò a scorrere per entrare in possesso dal maledetto testo. La dea femminile più conosciuta è Aleerh, dalle bianche braccia, dea delle fertilità. E' sua la statua racchiusa nella piccola rocca, nella valle omonima, ed è a lei dedicato il bosco a nord della città di Ave Princeps. La sua figura è abbastanza vaga, è fonte di ogni lode per la sua bellezza, ma in altre raffigurazioni viene iconizzata come una semplice maga maligna e vanitosa. Talvolta appare agli umani, per lamentarsi con loro dei malefici compiuti verso i suoi servitori. Particolare il rapporto tra altri due dei, molto antichi e venerati: Abolim (o Abulim) e Chris Fher Too Chy Trah (o Chris Pher Too Chi Trah). Il primo è il dio della castità, ed è raffigurato come un uomo privo di attributi sessuali, che regge in mano un piccolo scrigno chiuso. Il secondo è il dio della sessualità sfrenata, e viene rappresentato come una fontana che lancia guizzi di fuoco.

Altri dei sono il dio degli imbecilli, dal nome astruso ed impronunciabile, raffigurato spesso a quattro zampe, sotto il peso di Nitra che siede sulla sua schiena; la dea della sensualità, che si narra riposi nel fondo di un lago generato dai suoi stessi umori; il dio dei ladri, venerato dalla baraccopoli nel loro tormentato idioletto.

Un caso a parte merita la morte, la nera dama, senza nome. Appare agli umani in alcune occasioni, e provoca dolori e dispiaceri.

Quali razze?

Esiste una sola etnia in neoN ed è quella dell'uomo. Particolari popolazioni vivono lontano dall'uomo, e raramente interagiscono con lui. Si tratta spesso di popoli fittizi, creati da qualche dio per i suoi scopi, o di mostri dalle imprecise genealogie. E' il caso dei draghi, terribili demoni posti a guardia di tesori o luoghi non accessibili agli umani. Oppure di gnomi, orchi ed orchetti, invenzioni magiche di essere minuti senza vita propria. Più conosciuti gli odiati nani delle montagne, piccoli ometti che hanno come unico scopo l'ordine del mondo di Ainerte, oppure i nani del bosco, servitori di Aleerh che si occupano delle manutenzione del bosco a lei dedicato.

Alcune popolazioni sono del tutto immaginarie ed esistenti solo nella fantasia popolare, come gli elfi, bellissimi adolescenti dai tratti delicati. Anche se c'è chi dice di averne visti nel bosco di Aleerh preda di passioni irrifribili.

Guida pratica a NeoN

COME SPOSTARSI

Appena entrati nella avventura, apparirà il nome del luogo in cui siamo e una descrizione dettagliata, in cui solitamente sono specificate le uscite disponibili. Facciamo un esempio.

Riva del lago. <-- *nome del luogo*

Sei sulla riva del lago. Neri corvacci starnazzano nell'aria, mentre il vento scuote con violenza i pochi alberi cresciuti a stento nel fango. Un sentiero porta ad est. <-- *descrizione*
>

Come fare ora per spostarci? Sappiamo che c'è un sentiero che si dirige ad est. Quindi per andarci basterà digitare

>E <-- *alla fine di una linea INVIO*

Strada per il villaggio.
Poco distante verso ovest si scorgono le brillanti acque di un piccolo lago. La strada lo collega al villaggio che si raggiunge andando ad est.
>O
Riva del lago.
Ti trovi sulla riva del lago. Dal centro del lago spunta la cima di un'antica torre. A nordovest domina lo sguardo un monte che si erge in maniera bizzarra nel mezzo di una zona paludosa.
Il sentiero che costeggia il lago va da nord a sud, mentre una strada a est conduce ad un villaggio.

Come vedi non è eccessivamente complicato! Nel dettaglio i comandi di movimento sono determinati dalla prima lettera del punto cardinale . Quindi

N per dirigersi verso NORD

S per dirigersi verso SUD

E per dirigersi verso EST

O per dirigersi verso OVEST

SE per andare verso SUDEST

SO per andare verso SUDOVEST

NE per andare verso NORDEST

NO per andare verso NORDOVEST

COME ESPLORARE

Molti sono in Necronomicon i comandi per guardare ed esaminare le persone, le cose ed i luoghi. Appena entrate in un luogo per la prima volta, automaticamente viene visualizzato il nome del posto in cui siete, e la sua descrizione dettagliata. Per esempio :

Sei in riva al mare. <-*nome luogo*

Le onde instancabili si frangono sulle rocce del molo. Ti incanti ad ascoltare quel rumore, quasi fosse una roca melodia, troppo pregiata per le orecchie umane. <-*descrizione luogo*.

La seconda volta che andrete nella stanza invece si leggerà solo il nome del luogo. Per rivedere la descrizione :

>os <-sempre più invio

Il verbo OS può essere usato ogniqualvolta vorrete rivedere la descrizione del luogo in cui siete. Invece per avere solo il nome del luogo in cui siete , il comando è OX.

Qualunque comando deve essere seguito dal tasto INVIO.

Per esaminare una persona, o una cosa, basterà digitare :

>ex giacomo

>esamina il cane

>guarda pilastro

Sono sinonimi, quindi usate quello che vi sembra più comodo. Ognuno dei comandi precedenti funziona sia con un oggetto che con una persona.

```
Splazzo sotto la collina.  
Ti trovi in uno splazzo molto largo che si addossa alla collina quasi fosse un  
enorme gradino utile ai giganti per salirci. Le piante qui sono molto rigogliose  
grazie probabilmente ad una fonte d'acqua che sgorga continuamente ai piedi  
della parete di roccia. Sopra di te, in cima alla collina, vedi un edificio  
dalla forma irregolare avvolto in una foschia leggera. Ad ovest un sentiero  
permette di arrivare alla cima.  
Qui c'e' un orchetto  
>ESAMINA ORCHETTO  
E' un basso orchetto dai lineamenti duri e arcigni. Sta bestemmiando contro di  
te e cerca di nascondere inutilmente un piccolo fagotto.
```

Qualora vogliate vedere SEMPRE la descrizione lunga arrivando in un luogo, senza dovere premere ogni volta OS, basterà digitare :

>lunghe

..et voilà! Ogni volta che entreremo in una stanza, anche se ci siamo già stati, verrà visualizzato il nome della stanza, ed anche la descrizione accurata. Per fare in modo invece che nelle stanze già visitate ci appaia solo il nome,

>brevi

e sarà tutto come prima.

Ma abbiamo solo la vista? No, esiste anche il tatto e l'udito! Quindi potrete toccare con il comando :

>tocca qualcuno o qualcosa

per scoprire magari cose che sfuggono alla vista. Ma potete anche ascoltare :

>ascolta qualcuno o qualcosa

.. ed ultimo , ma molto importante , è anche possibile leggere con il comando :

>leggi qualcosa

COME PARLARE

Estremamente semplice è dialogare con altri avventurieri Necronomicon, ed anche molto divertente grazie ai suoi tanti comandi. Mettiamo che voi siate Luca. Se volete dialogare con un avventuriero che si trova nella stanza dove siete voi... scrivete

>"ciao amico. Come stai? <-*invio*

Poco dopo sullo schermo del vostro amico apparirà la scritta :

Luca dice Ciao amico. Come stai?

Schermo di Morpheus:

```
Casa abbandonata.  
Il tetto e le pareti sono fatte di un legno scadente. Un piccolo tavolino giace  
nel mezzo di questa stanza che, d'altronde, e' l'unica. Le travi del pavimento  
crepitano mentre ti muovi al suo interno.  
Qui c'e` Skynor  
>"CIAO!
```

Schermo di Skynor:

```
Casa abbandonata.  
Il tetto e le pareti sono fatte di un legno scadente. Un piccolo tavolino giace  
nel mezzo di questa stanza che, d'altronde, e' l'unica. Le travi del pavimento  
crepitano mentre ti muovi al suo interno.  
Qui c'e` Morpheus il divinatore  
>  
Morpheus il divinatore dice CIAO!
```

E mettiamo che in una stessa stanza ci siano più di due utenti.. Come si può parlare con cinque, dieci, venti persone CONTEMPORANEAMENTE ?

Assolutamente non cambia nulla!! Scrivendo

>"Sono arrivato, scusate il ritardo!

Tutti gli avventurieri leggeranno ..

Luca dice Sono arrivato, scusate il ritardo!

In questa maniera potranno parlare più persone tutte insieme, discutere, nei momenti di pausa dell'avventura, o per scambiarsi nuove magie ..

Ed inoltre è possibile , se siete in una stanza con altre persone, sussurrare un messaggio in modo che solo una delle persone possa sentirvi. Mettiamo che voi vogliate scrivere un messaggio personale a Laura .

>%Laura ciao..ti aspettavo.

Luca ti sussurra Ciao..ti aspettavo.

Ancora è possibile urlare, in modo da essere sentiti da persone che non sono nella stanza dove siete voi.

>!Hei c'è nessuno?

Nelle stanze vicino alla vostra si leggerà:

Qualcuno sta gridando: Hei c'è nessuno?

E man mano che il suono della vostra voce echeggerà per la valle, a poco a poco si dissolverà fino a sparire.

Una persona molto lontana da voi leggerà:

Qualcuno sta gridando: eiesuo?

Ma anche il tatto è un importante metodo per comunicare emozioni! Quindi cosa c'è di meglio di un

>abbraccia marco

per dimostrare affetto ad un amico? Od anche, se ne abbiamo la possibilità, un bel comando come

>bacia Laura

non vale forse più di mille parole? Che poi Laura sia contenta non è detto. Potrebbe scrivere un bel

>attacca Luca

..una donna non si tocca nemmeno con un fiore...è vero, ma una spada è sempre utile!

Bene, ora potete comunicare con facilità con altri avventurieri di Necronomicon. Questo vi verrà sicuramente utile nel giocare l'avventura, ma potrà essere anche un modo nuovo e divertente per fare nuove amicizie.

Ricordatevi che in un qualunque momento potrete rivedere un sunto delle istruzioni digitando

>aiuto <-*sempre + invio*

LASCIA E PRENDI

Estremamente semplice è in Necronomicon prendere e lasciare oggetti. Se entrando in una stanza vediamo una spada e vogliamo prenderla, basterà digitare :

>prendi spada <- *sempre + invio!*

```
Casa abbandonata.  
Il tetto e le pareti sono fatte di un legno scadente. Un piccolo tavolino giace  
nel mezzo di questa stanza che, d'altronde, e' l'unica. Le travi del pavimento  
crepitano mentre ti muovi al suo interno.  
Vedi: una lampada ad olio (spenta)  
>PRENDI LAMPADA  
Hai preso una lampada ad olio
```

Ed immediatamente il computer ci avvertirà se è possibile prenderla, e nel caso sia possibile, ci dirà che la abbiamo presa. Per verificare, o comunque per guardare in un qualsiasi momento gli oggetti che abbiamo, (l'inventario) basta digitare :

>i

Ed il computer ci dirà immediatamente tutti gli oggetti che abbiamo con noi!

Per lasciare la spada che abbiamo preso basterà digitare :

>lascia spada

Ed il computer ci avvertirà della nostra azione quando sarà avvenuta.

E' possibile dare un oggetto a qualcuno, semplicemente con il comando :

>dai spada a thor

.. ed immediatamente la nostra spada sarà acquisita da thor.

Ricordiamoci che nel regno di Nitra si può essere maghi, ma anche avventurieri mercenari, LADRI...

Quindi per prendere un oggetto ad una persona si può anche...

>ruba spada a thor

E se siamo stati abbastanza abili, ed anche abbastanza fortunati la spada sarà nostra...

Se notiamo un oggetto che ci interessa in mano ad un amico, e non vogliamo rischiare nel furto, o non ci sembra corretto... si può sempre:

>compra spada a thor per 50

E, se a thor parrà onesto il prezzo che abbiamo proposto, il simpatico amico dovrà digitare..

>vendi spada

...ovviamente ci servono i soldi per potere comprare..e i soldi devono essere trovati... o conquistati!

Perfetto! Ora avete visto i comandi principali, più utili nel corso della avventura.

FORZA E PUNTI

Il mondo di Necronomicon è un mondo permeato dal magico e dall'arte della magia. In Necronomicon potete impersonare un avventuriero, un ladro, un mercenario, un sacerdote.. ma questa vostra attività deve sempre servire per raggiungere il massimo grado di potere lasciato dal testo di Nitra :

IL MAGO !

Per vedere immediatamente lo stato del vostro personaggio basterà che digitiate

>punti <- *sempre più invio!*

oppure..

>pp

Dopo aver scritto PP (o PUNTI) apparirà sul vostro schermo :

Il vostro nome

PUNTI

FORZA

VITA

DENARO

ESSENZE MAGICHE

vediamo ora in particolare ogni singolo elemento, come incrementarlo, e cosa indica specificatamente.

PUNTI

I punti indicano quanta sensibilità alla magia avete raggiunto. Un apprendista non potrà mai pronunciare una magia di un divinatore, in quanto non si è addentrato abbastanza nei segreti di Necronomicon per poterlo fare. Quindi, maggiore è il punteggio, maggiore è la forza magica in potenza nell'avventuriero.

Man mano che la potenza sale, sale anche il livello di magia dell'avventuriero. Il vostro livello viene sempre scritto vicino al vostro nome e viene sempre visto da chi vi incontra, per esempio Ave il mago .

Ovviamente è possibile vedere tutti i livelli disponibili e i punti necessari per raggiungerli.

Per vederli basta digitare

>livelli

In particolare sono :

	punti necessari
Apprendista	201
Prestidigitatore	601
Esaminatore	1401
Indovino	3001
Divinatore	6201
Preveggenete	9401
Stregone	12601
Fatucchiere	15801
Negromante	20601
Evocatore	27001
Incantatore	33041
Ammaliatore	49801
Illusionista	62601
MAGO	75401

COME FARE I PUNTI?

Un unico modo per fare punti non esiste. Molte volte gli dei donano punti a chi compie gesti degni di essere ricordati, che dimostrano grande intelligenza, o virtù. Ancora altri dei ne donano a chi compie giusti sacrifici nei templi a loro dedicati. Ma si sa che gli dei sono capricciosi ed incostanti. Altro modo è seguire la traccia lasciata dal maledetto Necronomicon, perchè il libro è potenza, e tutti quelli che lo hanno posseduto, hanno lasciato nei loro oscuri antri, dove hanno esercitato, molto del potere stesso del libro.

Altro modo è quello di combattere con altri avventurieri, o con gli indigeni dei luoghi che copriremo nella nostra avventura, o ancora contro i draghi o nani... Il comando è

>uccidi qualcuno

>attacca qualcuno

I due termini valgono come sinonimi, quindi usate quello che vi sembra più comodo. Attenzione ai rischi che comporta la battaglia! Leggi bene, più avanti, la parte che riguarda la forza e la vita!

ESSENZE MAGICHE

Ma la potenza acquisita con i punti serve a poco, se siamo privi di ESSENZE MAGICHE, il fluido che permette alla nostra potenza di tradursi in atto. Le essenze magiche sono necessarie ai maghi, quindi è probabile che chi sia entrato in possesso del Necronomicon ne abbia nascoste molte nei luoghi dove esercitava le sue arti magiche.

Infine, è necessario sapere QUALI magie fare, e questo lo possono insegnare solo gli scuri libri che i maghi si tramandano da generazioni, che altro non sono che piccolissime parti del Necronomicon.

FORZA E VITA!

La FORZA indica la forza che avrete durante un combattimento. Vicino alla forza che avete c'è un secondo numero che indica la forza massima raggiungibile nel livello in cui siete.

Esempio ; Sheerazaade l'apprendista ha forza : 7/12 quindi ora lui ha forza 7, ma se trovasse una spada, o uno scudo, potrebbe raggiungere i 12 punti di forza, ma mai potrebbe superare i 12 punti di forza, neppure con una armatura!

Per allargare il limite massimo di forza bisogna passare di livello. Un esaminatore ha più forza, ed anche il limite che può raggiungere con armi e scudi è più alto.

Stesso discorso per la vita. Sheerazaade l'apprendista ha Vita: 18/20 quindi mangiando cibi ricostituenti, o bevendo bevande rinvigorenti, non potrà mai avere più di 20 di vita finchè sarà un apprendista. Se durante un combattimento il livello VITA scende a zero... l'avventuriero muore. Può rientrare, ma oltre al fatto che i suoi PUNTI saranno diminuiti, avrà UN solo punto di VITA, quindi gli converrà trovare al più presto cibi e bevande per rimettersi in forze, o un generoso mago guaritore che lo rimetta in sesto.

DENARO...

Il denaro può risultare molto utile in molti casi. Per esempio per pagare un mago che ci guarisca dopo un combattimento

>DAI 25 A LUCA

.. e per le altre mille occasioni in cui qualcuno può voler essere pagato per fare qualcosa..

infine per fare della compravendita (leggi le istruzioni del PRENDI E LASCIA).

...ULTIMI CONSIGLI.

Per uscire dall'avventura basta digitare

>esci

e, se avremo fatto dei punti, verremo registrati immediatamente.

Gli oggetti conquistati verranno lasciati nel mondo di Necronomicon, a disposizione degli altri avventurieri, tranne i soldi, che rimangono sempre con noi. Ci sono oggetti particolari (e rari) che potremo portare con noi. L'avventura si inizia sempre alle Sette Vie, essendo uno dei punti più vicini a molte fonti di potere, forza e vita. Quindi è utile farsi una mappa dei luoghi visitati, per potere poi muoversi con comodità. Qualora fossimo a zero punti... bhe la prossima volta rinzieremo sempre con zero punti.. e speriamo vada meglio!

BUONA AVVENTURA !!!

v.1.00