

# BIBBIA DI FALLOUT

## Capitolo 7

29 Luglio 2002 o qualcosa del genere



### I SETTE SEGRETI CAPITALI DI FALLOUT

Eccoci giunti al settimo capitolo della Bibbia di Fallout. In queste pagine parleremo dei famigerati “Sette Segreti Capitali” di Fallout. Non assomigliano molto ai 7 peccati, ma qualcuno potrebbe anche interpretarli così.

Eccovi l’elenco completo:

1. La prima versione dei Deathclaw.
2. Le origini del nome Glow.
3. Cosa sono i Burrows? Ve la siete cercata.
4. La prima, vera descrizione dell’EPA di Fallout 2... se riesco a trovare quello stupido documento.
5. La vera origine dei Deathclaw di Fallout.
6. Il nome dell’uomo responsabile della testa esplodente di Tim Cain che trovate nella schermata dei crediti di F1.
7. La differenza tra il russo e il polacco. Nel senso della lingua, intendo.

Ma prima il dovere, poi il piacere.

Chris Avellone @ Blaque Aisle Stoodios

## VINCITORI E INVERNI

Lo so, nel precedente capitolo avevo promesso grossi premi a chiunque mi avesse dato notizie precise sul fantastico mondo degli inverni nucleari, ma non sono ancora riuscito a vagliare tutte le risposte. Anche Outlook si è messo di mezzo, scegliendo proprio questo weekend per fare le bizze. Ma prima o poi darò a Cesare quel che è di Cesare.

## SEZIONE TORTE IN FACCIA

1. Un tipo di nome “Vabbè” (Whatever) mi manda la seguente mail relativa al sito “russo” che ho citato nel capitolo 6 (e che io ho tagliato, dato che non esiste più, NdRagfox)

**Ti vorrei fare presente una cosa che ho notato nel capitolo 6 della tua Bibbia...**

**Tu scrivi: “...è in russo, credo.”**

**RUSSO? Quello è un sito polacco. Ripeto: P-O-L-A-C-C-O. Hai presente la Polonia? Se pensi che sia in russo significa che non hai mai visto una lettera russa. Sono molto contrariato perché sono un vero patriota e se intendi chiedermi che nazione è la Polonia credo proprio che ti ucciderò, ti taglierò la testa, ti annegherò, ti impiccherò, ti taglierò prima a metà e poi in un milione di pezzi e infine ti cuocerò a fuoco lento con aglio e salsa di spinaci. E ci aggiungo pure una foglia di menta!**

**Ok, adesso mi sono calmato (il testo che hai appena letto si ispira in parte a quanto hai scritto tu riguardo alle domande a cui non risponderai – hai uno stile molto “vivace”). Ti consiglio di correggere l’errore e di mettere online la versione corretta. Sono stato chiaro? (Questo è il tipico atteggiamento di una guardia dell’Enclave, se non si fosse capito)**

**Grrrr... azie.**

**Punizione: Diablo 2 è meglio di BG.**

Ok, ammetto l’errore. Certo che voi Russi siete proprio irascibili.

2. **Saint Proverbios** contesta un punto della cronologia che penso meriti di essere rettificato: la CdA non ha effettuato scavi nel bunker di Lost Hills; certo, qualche modifica l’hanno apportata, ma non hanno creato altri tunnel o livelli inferiori. È stato sciocco da parte mia dirlo e d’ora in poi fate come se non l’avessi mai scritto. Circolare, non c’è niente da vedere.

3. La descrizione dell’EPA che avete trovato nel capitolo precedente era in realtà solo una versione delle due bozze esistenti per quella location. La prima era opera di **Jason Suinn**, il quale poi l’ha passata a me...

...solo che adesso io non riesco più a trovare quello stupido documento, per cui ve lo darò in pasto un’altra volta. Contiene informazioni su una droga “speciale”, uno scienziato pazzo a capo dell’installazione e che sta compiendo esperimenti su esseri umani, e un laboratorio protetto da un labirinto pieno di abomini e trappole.

## QUALCHE DOMANDA

Ecco qualche domanda. Non molte.

Una da Ashmodai:

**1. Se non hai ancora bloccato il mio indirizzo sul tuo client di posta, ho un’altra domanda da farti: chi è il responsabile dell’animazione in cui la testa di Tim Cain esplose (Fallout 1 – cartella interface)? È qualcosa che avete usato nel gioco come easter egg, oppure è soltanto uno dei vostri designer che ha inutilmente sprecato preziose ore lavoro per crearla?**

Chris Jones, credo. È stato un programmatore per F1, F2 e Arcanum e adesso è al lavoro sul progetto Jefferson. Da quel che ho sentito, un giorno l’ha nascosta là dentro; poi Tim l’ha scovata cercando di capire come mai la routine che visualizza i crediti richiamasse un’animazione.

Una da Kefir:

**2. Nella Bibbia si dichiara che il FEV rende sterili i ghoul e i supermutanti. Tuttavia, nell'ospizio per ghoul a Broken Hills vive un figlio di Set. Set non poteva avere un figlio dal momento che è un ghoul, quindi... il FEV rende sterili o no? (O magari il figlio di Set è stato messo per scherzo)**

Secondo Colin McComb (che è talmente tosto che a) ha lavorato anche a Planescape e b) vive a Detroit), Typhon era il figlio di Set ancor prima che i due diventassero ghoul, sterili, mutanti e orribili a vedersi. Comunque, dal momento che parliamo di Broken Hills, è meglio se ignorate tutti le cose che trovate al suo interno, ad esclusione di: quest sul razzismo, carovane+Chad, riferimenti all'Unità e Marcus. Non esistono piante parlanti, ospizi per ghoul, cacciatori di tesori, ghoul investiti, esperimenti sull'intelligenza dei radscorpioni, ecc. ecc. Lo stesso vale per gran parte del Deposito Sierra (l'olodisco con le notizie, il "nome" di Skynet, ecc.) Prima o poi stilerò una lista di tutti gli elementi che devono essere considerati "fuori canone", dal momento che sono così fastidiosi da far sembrare piacevole sedersi su un tubo che sta sputando fuori un carico di plasma super riscaldato.

## **ALLORA... I DEATHCLAW**

Allora... l'evoluzione dei deathclaw. I creatori di Fallout Tactics ci hanno visto bene, forse perché si sono connessi all'inconscio collettivo e hanno scoperto la verità. Oppure hanno deciso che i deathclaw dovessero avere i capelli per avere un modo di distinguere le varie squadre durante le partite in multi. Non lo so.

Una premessa: i deathclaw sono un omaggio agli "shadowclaw" di Wasteland. Questi ultimi si nascondono nelle miniere presso la base dei Ranger. Sono molto coriacei e spaventosi e sono in grado di farvi pisciare sotto.

Nel primo modello di Deathclaw realizzato da Scott Campbell (il quale, tra i suoi mille meriti, ha scritto la storia di Fallout 1 e ha gettato le basi per molti dei PNG e delle location principali), i deathclaw erano come nel disegno qui sotto:



Sono piuttosto diversi rispetto ad ora, no?

Ah, ma la creazione dei deathclaw per Fallout 1 nasconde una storia ancor più raccapricciante che rivela l'oscurità che si cela sotto il processo di sviluppo del gioco. Un lurido, sporco segreto, tenuto nell'ombra troppo a lungo. Adesso... adesso la verità deve venire a galla.

C'era una volta qualcuno, da qualche parte, che pensò che inserire un combattimento in stile Forgotten Realms sarebbe stata una scelta azzeccata. Ma il karma cosmico aveva altri piani e infatti non fece mai la sua comparsa nel gioco. Prima che l'idea fosse scartata, tuttavia, furono creati molti modellini di creta – il loro autore? Il talentuoso Scott Rodenheizer, al quale dobbiamo molte delle teste di Fallout 2. A proposito, sospetto che non tutte le teste create per Fallout fossero

effettivamente di “creta”; forse alcune erano teste umane ricoperte di plastilina. Ma lascio l'argomento per un prossimo capitolo. Se avete la fortuna di possedere il Manuale delle Creature della seconda edizione di AD&D, sfogliate questo libro e, tra i vari disegni, troverete (forse, casualmente, fortuitamente, non sto ammettendo nulla) il mostro al quale il deathclaw avrebbe dovuto assomigliare in origine. Venne il tempo in cui Fallout ebbe bisogno di un mostro feroce e quel modello era disponibile. Fu così che nacque l'aspetto dei deathclaw.

Nel prossimo capitolo troverete i nomi dei GRANDI VINCITORI (la cui lista si allunga sempre più) che sono stati in grado di comunicarmi di quale creatura io stessi parlando.

Scegliete pure: deathclaw pelosi o mostri di Dungeons and Dragons. La sostanza non cambia – le origini quelle sono.

## **DOGMEAT, OPPURE...?**

Un altro segreto. Secondo un designer di Fallout 1 (Scott Bennie, il responsabile di parte dell'Hub, inclusi la bancarella di Iguana Bob, Jake e qualcosa della Gilda dei Ladri, nonché dei livelli superiori della Cattedrale), Dogmeat in origine si chiamava “Dogshit” e, beh...

**Scott Bennie:** è stata mia l'idea di chiamarlo “Dogmeat”; all'inizio doveva trattarsi del cane di Jake (nell'Hub) e portare il nome “Dogshit” (evitare una volgarità gratuita si è rivelata la scelta giusta). Tim e Chris hanno poi optato per l'altro cucciolo, molto più presentabile.

## **LA LOCATION DI FALLOUT CHE MAI FU – I BURROWS**

Per il vostro piacere morboso di scoprire cosa si cela dietro le quinte di Fallout 1, vi presento le scansioni di alcuni documenti relativi ai “Burrows”, una location che, insieme ai Viper e ai Jackal, non è mai stata inserita in Fallout 1. È stata ideata da Scott Campbell e Brian Freyermuth; perciò sedetevi, sorseggiate il vostro tè e godetevi la lettura. E sì, questi documenti sono stati passati allo scanner. Perché? Perché potete scordarvi che io mi metta a ricopiare a mano tutta 'sta roba come ho fatto per i Jackal e i Viper nel capitolo precedente: non voglio lasciare impronte digitali sporche di sangue sulla mia tastiera. *(Io invece li ho dovuti copiare e tradurre parola per parola – per voi! - e la mia tastiera è peggio di un campo di battaglia - NdRagfox)*

Non conosco il motivo per cui alcune parole sono evidenziate (*sottolineate, nella trascrizione - NdRagfox*). So che la sigla FSEF corrisponde, nei documenti originali di Scott Campbell, alla West-Tek, così come Base Omega = Base Militare (cercherò di inserire la cronologia originale di Fallout, pensata da Scott Campbell, in uno dei prossimi capitoli). Prendetevela pure con me per la scelta dei nomi, ma sappiate che non era sotto il mio controllo, a quei tempi.

Perché i Burrows non compaiono nel gioco? Beh, secondo Tim Cain (mi comunica Peter Nelleman/FOTank) è andata così:

**Tim Cain:** Questa location è stata ideata da uno dei designer che si era aggregato al gruppo durante le prime fasi di lavorazione. Sebbene fosse ben scritta, mi sembrò che il suo contenuto non fosse adatto all'universo di Fallout che avevamo in mente noi. La sensazione nasceva principalmente dallo stile e dal feeling in relazione al gioco, non perché fosse fatta male. Per questo motivo non ho approvato la sua presenza nel gioco e l'olodisco che si trova al Glow è tutto ciò che rimane della location

## I BURROWS

**Tipo:** Comunità basata su caccia e agricoltura e composta da piccoli animalletti pelosi...

**Descrizione:** I Burrows sono una comunità composta dagli animali mutanti che sono fuggiti dalla base dell'FSEF 60 anni fa. Nello specifico si tratta di animali simili a procioni. Le creature parlano fluentemente l'inglese e sono molto intelligenti. Hanno creato la loro piccola comunità che rappresenta un vero e proprio punto di legame tra Natura e Uomo.

Gli animali dei Burrows costruiscono due tipi di abitazioni. Una è una specie di capanna che si può trovare in superficie. Chiamate le "Dimore di Superficie", sono disposte intorno ad una quercia gigantesca ormai secca che viene usata come una specie di municipio o una sala per le assemblee.

Questo è il cerchio centrale. Il semicerchio esterno a prima vista appare come un normalissimo campo sgombro da edifici. In realtà si tratta delle Grotte, dove vive "l'altra metà" della popolazione. Le Grotte sono così strutturate: un'entrata (solitamente mimetizzata) che conduce ad un dedalo sotterraneo. Queste dimore sono solitamente piccole, grezze e riempite di varie chincaglierie.

La parte esterna del semicerchio, che dà su un fiume, è la zona agricola della comunità e vi si coltivano diverse cose. Gli abitanti delle Grotte sono anche cacciatori.

L'area intorno ai Burrows è piuttosto rigogliosa, se confrontata con il resto delle Lande™. Il motivo è la presenza del fiume che attraversa la zona. Un'altra spiegazione è data dal fatto che la location si trova ad una discreta distanza dai punti in cui sono cadute le bombe. Le piante e gli alberi che crescono qui ricordano la flora delle jungle tropicali, in quanto devono essere in grado di resistere ad alte temperature.

**Storia:** Neres-Ka, il leader degli animali mutanti che lasciarono il Glow per affrontare un lungo e arduo cammino, giunse in questa splendida oasi nel tardo inverno del 2101. Lui e i suoi seguaci organizzarono subito un primo accampamento.

Per qualche tempo, gli animali vissero in pace. Poi i loro istinti presero il sopravvento, il che sconvolse gran parte della comunità. Diventarono abili cacciatori e crebbero anche dal punto di vista intellettuale. Dal Glow avevano prelevato diversi dispositivi e testi antichi, per cui apprendevano ogni giorno cose nuove. Si diedero il nome di Tribù di S'Lanter), non sapendo o non ricordando di essere stati, un tempo, dei procioni (S'Lanter significa "Famiglia" nel loro linguaggio).

In un primo periodo, essi costruirono abitazioni simili a quelle degli umani. Neres-Ka, sapendo che molti nella sua "tribù" ricordavano le pene da loro subite ad opera degli uomini, decise di non modellare la città secondo i criteri degli esseri umani. Sebbene gli edifici ricordassero quelli dei loro aguzzini, lo stesso non valeva per le cose al loro interno. Neres-Ka spronò i suoi seguaci perché si abbandonassero al loro lato animale. Molte case, anche ora, sono composte da ramoscelli e foglie.

Ce n'erano alcuni che erano troppo curiosi. Piccoli gruppi esplorarono le zone vicine all'oasi e, nel 2106, un manipolo di S'Lanter incontrò un isolato gruppo di umani (che più tardi sarebbero diventati i Jackal). Vedendo gli animali, gli umani aprirono il fuoco. Solo pochi S'Lanter riuscirono a tornare a casa.

Fu allora che avvenne il primo scisma. Nella tribù, una metà decise di doversi difendere dagli umani e creò le Grotte; inoltre riempirono la jungla di trappole. Si formarono così due gruppi: uno, in superficie, composto dagli animali che riponevano fiducia nella tecnologia; l'altro, nel sottosuolo, rappresentato dagli S'Lanter che volevano affidarsi ai loro istinti animali.

Tuttavia, questa divisione non turbò gli S'Lanter. Neres-Ka era il loro leader, è vero, ma gli animali potevano agire come volevano, più o meno, a patto che rispettassero alcune semplici regole. Le leggi si potevano riassumere semplicemente con: nessuno S'Lanter può ferire o uccidere un suo simile se non per legittima difesa. Ma ciò non escludeva la possibilità di avere dei confronti tra compagni di tribù.

Non esiste la proprietà privata. Le case tuttavia, rientrano nella concezione di "territorio" tipica degli animali e propria anche degli S'Lanter. Chiunque entri senza permesso in un'abitazione dev'essere denunciato al Consiglio. Il responsabile di un tale atto verrà ostracizzato fino alla luna successiva (un mese). Nessuno dovrà parlargli o accorgersi della sua esistenza. Questa legge entrò in vigore nel 2108, dopo che due S'Lanter litigarono furiosamente per decidere

la proprietà di una casa.

Gli anni passarono in pace. Gli S'Lanter divennero una popolazione assai fiera di sé e la tribù crebbe. Alcuni cacciatori umani si inoltrarono nella jungla, ma furono scacciati o uccisi dagli Abitatori delle Grotte (la seconda modalità era quella che si verificava più di frequente). Ed è così che i Burrows, tra gli umani, si sono guadagnati la fama di luogo leggendario. Nessuno sa esattamente cosa ci sia al loro interno, ma le storie sull'esistenza di animali intelligenti hanno fatto il giro delle Lande.

Nel 2120, Neres-Ka morì. In quel triste giorno si dice che tutti gli S'Lanter ulularono la loro tristezza al cielo. Da queste urla trae spunto la canzone funebre che si canta ogni volta che uno S'Lanter muore. Dopo un periodo di lutto, Minishen, il figlio di Neres-Ka, salì al potere. Il suo regno durò fino al 2140, quando abdicò per lasciare il posto a sua figlia Rinar.

Prima di continuare, è necessario dire qualcosa a proposito della religione degli S'Lanter. I "Vecchi", come venivano chiamati, non rivelarono mai alle giovani generazioni il loro passato di cavie nei laboratori della FSEF. Si limitavano a dire di provenire dal "Glow" (ovvero "Bagliore", dal momento che, quando cercarono di tornarci, videro all'orizzonte un intenso bagliore e tornarono indietro). I Vecchi continuavano a ripetere ai giovani di dimenticare il Glow, perché i Burrows erano la loro unica, vera dimora.

Ma quando Neres-Ka, l'ultimo rappresentante della prima generazione, morì, i giovani iniziarono a interrogarsi sulle loro vere origini. Lessero i diari dei Vecchi e gli antichi libri risalenti a prima della Guerra, ma non trovarono altre informazioni, se non la conferma della loro provenienza dal Glow.

L'inverno del 2130 fu particolarmente duro per gli S'Lanter. Conosciuto in seguito come Grande Inverno in gran parte delle Lande, questo periodo di gelo prolungato colse la tribù completamente impreparata. Il panico si diffuse nella comunità. Sentendo di dover fare qualcosa per ridare speranza alla sua gente, Minishen, il loro leader, decise di creare la "Religione del Glow". Al suo popolo disse che nel Glow risiedevano le divinità che avevano creato gli S'Lanter. Per sostenere la sua versione, citò diversi passi dei documenti dei Vecchi in cui si descrivevano le figure dei "Padroni" e le tecniche che usarono per creare la tribù.

Il Grande Inverno poi finì, ma Minishen sapeva che in futuro non sarebbero mancati altri periodi difficili. Fu così che decise di andare fino in fondo con la sua menzogna, dicendo che era stato grazie alla benevolenza degli Dei del Glow se la tribù era sopravvissuta. E per i seguenti 30 anni, questa versione passò di generazione in generazione. Solo Minishen sapeva che la religione era soltanto una farsa. Quando morì, nel 2150 (*2050 nel testo originale, ma è un errore – NdRagfox*), portò il segreto nella tomba. E nessuno poté mai smentirlo, poiché nessuno di quelli che si avventurarono verso il Glow fece ritorno.

Arriviamo dunque nel 2161 (*2061 nel testo originale – NdRagfox*), pochi mesi prima che il protagonista di Fallout esca dal Vault 13. Un gruppo di Abitatori della Superficie partì alla volta del Glow con l'intento di scoprire la verità sulla loro origine. E la trovarono. Dal momento che le radiazioni all'interno della base erano ancora elevate, molti morirono. Solo uno riuscì a tornare ai Burrows. In punto di morte e in preda alle febbri, riuscì a dire: "Non ci sono Dei, laggiù. Soltanto la Morte..." La cosa, com'è ovvio, causò sconcerto nella popolazione.

All'inizio di Fallout 1, dunque, la comunità degli S'Lanter è nuovamente divisa e lo scoppio di una guerra civile sembra essere inevitabile. Da un lato ci sono gli Abitatori delle Grotte, fedeli ai loro istinti primitivi e animali, convinti sino in fondo dell'esistenza degli Dei. Dall'altro gli Abitatori della Superficie, gli intellettuali, che credono alle parole dello S'Lanter morente e le ritengono una prova sufficiente della non esistenza degli Dei del Glow.

**Chi comanda:** Rinar, la nipote di Neres-Ka. Risiede in una piccola casa dietro l'entrata del Grande Albero (alla fine del Giardino). Ha nove figli, per i quali si dimostra fin troppo protettiva. (Questi elementi si possono cambiare, a seconda delle risorse a nostra disposizione).

**Popolazione:** La comunità è divisa in due fazioni, gli Abitatori delle Grotte e gli Abitatori della Superficie. Per sessant'anni i due gruppi hanno vissuto d'amore e d'accordo, ma i recenti contrasti in ambito religioso stanno rovinando i loro rapporti...

Tutti gli S'Lanter, indifferentemente dalla fazione cui appartengono, sarebbero pronti a morire pur di difendere la loro leader, che in questo momento è anche l'unica persona in grado di evitare lo scoppio di una guerra civile. Molti non si fidano degli esseri umani, soprattutto gli Abitatori delle Grotte. Una volta superati o evitati gli elementi più ostili, tuttavia, non dovrebbe essere molto difficile riuscire a parlare con gli Abitatori della Superficie. Questi ultimi considerano gli umani cattivi solo perché c'è scritto nei loro testi antichi, ma non la considerano una verità assoluta. Un ospite umano probabilmente li incuriosirebbe.

**Forze armate:** Gli Abitatori delle Grotte sono armati con coltelli, artigli, fauci, denti e persino con piccole lance. Sono soliti cacciare in gruppo. Non esistono “guardie”: in caso di emergenza tutti, giovani o vecchi, sono pronti a combattere.

**Luoghi importanti:** Il Grande Albero – usato come luogo d’incontro, ha anche una taverna. In mezzo di quest’albero ormai secchi c’è una zona usata per le prove di forza. Dietro alla Sala dell’Assemblea c’è una sezione con tre location: una libreria, che contiene libri e altre fonti d’informazione; un laboratorio, che contiene diversi dispositivi; un piccolo tempio dedicato agli Dei del Glow. In quest’ultimo si trovano diversi scritti, nonché un altare di scarsa fattura. Il Giardino: un giardino che si trova dietro al Grande Albero.

**Persone importanti:** Rinar, la leader degli S’Lanter. Kally-Ya, una figlia di Rinar. Mek, l’Abitatore delle Grotte che sa dove si trova il Glow.

**Situazione attuale:** I Burrows sono testimoni di uno scontro tra fazioni opposte. Quelli che credono ancora nell’esistenza degli Dei del Glow contro quelli che invece sono scettici. La situazione sta volgendo al peggio.

Quando il protagonista arriva: nella jungla ci sono diverse trappole per tenere lontani gli stranieri, ma ci sono vari modi per superarle. Una volta superati questi ostacoli, tuttavia, il giocatore cade vittima di un agguato da parte di quattro Abitatori delle Grotte. Dalla parte opposta a quella da cui sono giunti gli assalitori appaiono due Abitatori che si schierano al fianco del protagonista. Prima che la battaglia cominci, tuttavia, una voce fuoricampo intima “Fermi!”. A quel punto appare Rinar. La leader rimprovera i due gruppi per aver cercato di uccidersi a vicenda. Osserva anche il giocatore e, constatato che non si tratta di un mutante, gli dice di andare al Grande Albero con uno degli Abitatori della Superficie a fargli da guida. Al giocatore NON è concesso deviare dal cammino e se cerca di farlo viene subito attaccato da un gruppo di Abitatori delle Grotte (a questo punto, ovviamente, il giocatore può fare il bastardo e ammazzare comunque i quattro che l’hanno attaccato...). Una volta giunto all’Albero, la quest “Alla ricerca del Sacro Glow” può cominciare.

### **Quest Associate:**

*Alla ricerca del Sacro Glow:* la quest principale della location. Rinar espone al giocatore i loro problemi, dicendogli che sono passati sessant’anni dall’ultima volta che un umano e uno S’Later si sono parlati. Ma sono tempi difficili. Rinar descrive anche la profonda spaccatura che si è venuta a creare nella tribù e chiede al giocatore di cercare il Glow. Se il protagonista chiede perché abbia scelto lui e non uno S’Later, Rinar lo porta con sé in una stanza segreta nascosta dietro ad un pannello. Qui tira fuori un vecchio diario, scritto da Neres-Ka in persona! Mancano alcune pagine, ma gli umani sono identificati come i responsabili della cattura degli S’Later nei tempi passati. Parla di armi e altre cose simili. Rinar crede che questi umani siano le persone che gli S’Later considerano essere le loro divinità. Vorrebbe che il giocatore le portasse una prova, così da evitare una guerra civile nella sua comunità. Per guidare il giocatore al Glow, Rinar gli assegna come guida un Abitatore delle Grotte. Quest’ultimo ha anche il compito di testimoniare alla sua gente che gli Dei del Glow non esistono.

Come prova, il giocatore può portare il diario di Chi-Pa, o qualsiasi altra cosa (come un ologramma o simili). Se lo fa, gli S’Lanter saranno suoi alleati: gli Abitatori della Superficie gli offriranno lealtà, gli Abitatori delle Grotte rispetto.

NOTA: Se il giocatore torna ai Burrows senza prove, gli sarà concesso di entrare, gli saranno chiesti ragguagli sui suoi progressi e gli sarà dato da mangiare.

*La moglie del taglialegna:* Kally-Ya, una delle figlie di Rinar, è scomparsa. Un evento simile, in condizioni normali, non allarmerebbe nessuno; tuttavia, alcuni membri della tribù sono andati nel luogo in cui era stata vista l’ultima volta e hanno scoperto che era tutto a soqquadro, come se ci fosse stata una violenta lotta. C’erano anche impronte. Impronte umane. Rinar pensa che una delle tribù di umani sia riuscita a superare le trappole e le guardie e l’abbia rapita. È dell’opinione che il giocatore sia l’unico a poter discutere con i colpevoli.

Quando il giocatore arriva nel luogo della sparizione vede le impronte, non più fresche, ma comunque visibili (non ha piovuto da molto tempo). Se il personaggio ne ha l’abilità può scoprire che si tratta di impronte umane... un po’ strane. Comunque, se il giocatore segue le tracce alla fine troverà un ponte di legno che attraversa il fiume; se il PG o uno dei PNG ha l’abilità Rivela Trappole, il gruppo si accorgerà della presenza di trappole sul ponte. Altrimenti, camminandoci sopra, il ponte crollerà facendo cadere il personaggio nel fiume. Una volta superato il ponte, il giocatore dovrà superare

un tot di trappole ed enigmi. Chi ha montato tutti questi trabocchetti altri non è che un discendente di un vecchio survivalista.

Prima che diventi troppo confuso, facciamo un po' di chiarezza riassumendo il background che c'è dietro la quest. Un vecchio survivalista di nome Bill Hatch, dopo aver subito mutazioni a causa del virus (da qui le impronte umane un po' strane), vive da solo dall'altra parte del fiume. Suo padre era il figlio di un survivalista che aveva costruito una casa nella foresta per la sua famiglia (il padre di Bill aveva rapito una donna dei Jackal e dai lei era nato Bill). Il survivalista è completamente pazzo. La sua instabilità mentale cominciò a manifestarsi quando i suoi genitori morirono e dopo essere stato punto da uno scarabeo mutante. Nonostante le febbri procurate dal morso, lui sopravvisse, ma da lì in poi la sua mente diede segni di squilibrio. Sapendo di dover continuare la sua stirpe, Bill rapì una donna mutante da Junktown, tre anni prima degli avvenimenti attuali, ma adesso lei è morta. Sconvolto dal dolore, una mattina Bill è uscito per cacciare e si è imbattuto in... Kally-Ya. L'ha rapita e ora è convinto che sia sua moglie.

Le trappole intorno alla casa sono state piazzate dal nonno di Bill (per tenere alla larga quei dannati Liberali. Bill le usa ancora, pur non avendo la più pallida idea di cosa sia un Liberale). Bill è convinto che nel bosco sia nascosto un mostro (il Liberale, appunto) ed è per questo che non le smantella.

Incontrandosi con Bill, il giocatore potrà parlare con lui per un po', ma molto probabilmente si troveranno a combattere per la "sposa". Nella casa del survivalista si trovano delle munizioni e un po' di armi.

*I ladri di bambini:* Qualcuno o qualcosa sta rapendo i piccoli degli S'Later. La tribù, superstiziosa com'è, pensa che il responsabile sia un bestia feroce. Gli unici segni che lascia sono zone di terreno completamente devastate, come dopo una lotta agguerrita (non dimentichiamo che anche i bimbi degli S'Later sono forti combattenti). Non si trovano tracce di alcun tipo, né tantomeno odori che possano identificare l'aggressore. La "bestia" ha preso il nome di Wisp e assunto caratteristiche che sconfinano nel mito. L'unica soluzione provvisoria è stata quella di stabilire un coprifuoco e gli Abitatori delle Grotte hanno piazzato molte trappole aggiuntive sulla riva del fiume.

La madre dell'ultimo cucciolo rapito chiede al giocatore di aiutarla a ritrovare suo figlio. Esaminando la "scena del crimine", il giocatore trova rami spezzati, terreno smosso, ecc. i tipici segni di lotta, insomma. Uno sguardo più attento rivela che il responsabile, chiunque sia, ha fatto del suo meglio per coprire le proprie tracce. Gli S'Lanter, non conoscendo gli umani, non sanno che è possibile usare questo trucco per cacciare; per loro, non farsi individuare è una cosa che va fatta solamente quando si appresta a colpire la preda, non dopo che è già stata catturata/uccisa. Sparsi in giro per la location si trovano anche dei pezzi di tessuto che gli S'Lanter non hanno notato. Tali brandelli recano alcuni simboli ben definiti: se il giocatore ha già incontrato i Jackal riconoscerà immediatamente quei simboli. Se il giocatore, invece, non conosce questi predoni e mostra i pezzi di tessuto a Rinar o a un altro membro della tribù, questi gli dirà che si tratta di qualcosa appartenente ad un umano (scrollando le spalle). Suggestirà anche di cercare un accampamento umano per trovare conferme. Quale che sia il caso, Rinar è molto chiara: se i rapitori sono umani, del sangue sarà versato. Sia la gente di Junktown sia quella dell'Hub riconoscerà il simbolo dei Jackal.

Una volta giunto nell'accampamento dei Jackal, il giocatore può ottenere informazioni in diversi modi. L'unica cosa certa è che i Jackal non hanno i bambini, ma sanno chi li ha. Pare che un Jackal di nome T-bone sia stato assunto da qualcuno per verificare la leggenda degli "uomini bestia" che abiterebbero i territori a sud, nei pressi del cratere radioattivo. Nel corso delle sue ricerche si sarebbe imbattuto in un piccolo S'Lanter che si era avventurato lontano dal fiume. Da allora, lui e una banda di ladri, evitano le trappole e si spingono lungo il fiume per rapire altri cuccioli. Per T-bone e gli altri, gli S'Later sono semplici animali (i bambini non parlano inglese fino a quando non diventano adulti; prima parlano soltanto la loro lingua e imparano l'inglese solo per tradizione, in onore dei Vecchi). T-bone dice al giocatore di aver venduto i cuccioli ad una strana carovana che gira su e giù per le Lande. La carovana è guidata da un uomo che si fa chiamare "Il Grande P.T. Barnum". Il suo "carrozzone" non è altro che una "mostra" itinerante. La cosa bella è che se il giocatore prova disgusto per il fatto che T-bone abbia rapito e venduto dei bambini, può ucciderlo tranquillamente: ai Jackal non potrebbe fregare di meno. Sfruttando varie fonti, il giocatore scopre dove si trova la carovana e può interrogare il suo proprietario. La sua strana storia è la seguente:

Tutti i suoi antenati erano proprietari di circo. Dopo la Grande Guerra, suo nonno insegnò a suo padre tutto ciò che c'era da sapere sul mestiere. Sapeva che un giorno le cose sarebbero migliorate e che la gente avrebbe di nuovo avuto bisogno di divertirsi. La sua famiglia visse in un Vault (lo stesso da cui provengono gli abitanti dell'Hub) per qualche tempo, finché non uscirono e si stabilirono nell'Hub. Una volta lì, suo nonno aprì un nightclub pieno di maghi e cose del genere. Beh, suo padre prese il posto del nonno e quel locale gode ancora di un discreto successo. P.T. si sentiva diverso, però. Voleva viaggiare, vedere il mondo. Comprò quindi una carovana e si avventurò per le Lande™. Nei suoi viaggi ha raccolto diverse cose e si è persino inventato delle creature per conto suo (seguendo il famoso detto del Barnum originale, ossia "la madre dei cretini è sempre incinta"). All'inizio il suo show consisteva di qualche ballerina, alcuni acrobati e cose del genere. Per un po' gli affari andarono bene (soprattutto tra i Khan, che adoravano le sue ballerine). Con il passare del tempo, tuttavia, i suoi artisti cominciarono ad abbandonarlo. Alla fine si ritrovò da solo

con i suoi animali mutanti e le sue meraviglie inventate. Stava per tornare all'Hub con la coda tra le gambe, quando sentì le voci a proposito degli "uomini bestia". Si diceva fossero strane creature che vivevano nel cratere radioattivo a sud. Questi animali pareva parlassero come uomini e cacciassero con armi. Pochi tornarono da quel luogo e quei pochi non erano in grado di raccontare cosa trovarono. Quando P.T. iniziò a fare domande, tutti scrollarono le spalle. A chi interessavano quelle strane creature, quando c'erano famiglie da sfamare, mutanti da respingere e vite da vivere? (nota a margine: questa è una delle ragioni principali per cui gli S'Lanter sono rimasti sconosciuti così a lungo. Molti avevano problemi più grossi a cui pensare e a nessuno interessa più di tanto).

P.T. sviluppò una vera e propria ossessione per queste voci. Sapeva che quelle creature che nessuno aveva mai visto l'avrebbero reso famoso. Per un anno raccolse informazioni, finché non riuscì a individuare approssimativamente il luogo dove abitavano. Sapendo di non avere l'equipaggiamento adatto per imbarcarsi in un'impresa simile, andò da un Jackal di sua conoscenza e gli chiese di catturargli la bestia leggendaria. E il Jackal lo fece.

Quando il giocatore trova la carovana, P.T. dà chiari segni di squilibrio ed imbraccia un fucile. Il giocatore può cercare di farlo ragionare, infiltrarsi di nascosto nel suo accampamento, oppure fargli saltare la testa. Se il giocatore parla con lui, P.T. gli racconterà la sua storia, ma per nessuna ragione al mondo gli consegnerà i bambini. Questo a meno che il giocatore non gli porti qualcosa di meglio (la verità è che aveva provato a mostrare i cuccioli ad alcuni viandanti, ma questi si erano presto annoiati di guardare dei piccoli roditori pelosi). Corre voce dell'esistenza di un raro scorpione rosso che vivrebbe nei dintorni di L.A. e lui lo vorrebbe a tutti i costi. Pare che, dopo il fallimento con gli "uomini bestia", P.T. voglia tornare all'Hub, ma suo padre ha bisogno del veleno di uno scorpione rosso per scopi che non ci è dato sapere. Non sono molte le persone che hanno attraversato le Lande e sono tornate vive e vegete. Una volta che il giocatore ha ucciso lo scorpione rosso, P.T. consegna i bambini al giocatore e va per la sua strada.

Una volta che i bambini vengono riconsegnati ai genitori, anche gli Abitatori delle Grotte diventano leali nei confronti del giocatore, dal momento che alcuni dei rapiti facevano parte di quella fazione. La madre che ha affidato la quest al giocatore gli darà qualche cosa come ricompensa.

*La via commerciale:* è l'unica quest che si attiva dopo che il giocatore ha portato la prova che gli Dei del Glow non esistono. Dopo che il giocatore si è guadagnato la fiducia degli S'Lanter (o almeno degli Abitatori della Superficie), Rinar gli chiederà di aprire accordi commerciali con gli umani. Ma solo con queglii umani che il giocatore ritiene adatti. Se il giocatore prova a chiedere a Junktown, le autorità non si mostreranno interessate. Gli unici interessati all'accordo sono l'Hub e i Khan. L'Hub aprirà una rotta commerciale e il giocatore potrà vedere qualche carovana raggiungere i Burrows, di tanto in tanto. E il giocatore riceverà anche una ricompensa per aver scoperto un altro cliente per le compagnie carovaniere dell'Hub.

I Khan attaccheranno il villaggio e cercheranno di uccidere tutti. Se il giocatore torna dopo il massacro, tutto ciò che troverà saranno rovine e qualche S'Lanter, che lo attaccherà a vista (gli S'Lanter diventeranno suoi nemici ed qualsiasi S'Lanter presente nel gruppo del giocatore lo attaccherà non appena metterà piede nel villaggio.)