

#### **TRAMA:**

*Un grosso industriale, dopo aver ascoltato le parole di Yaces decide di seguirlo per andare a Lemuria, località unica per la sua posizione visto che le sue coordinate a quanto pare sono poste al centro del multiverso. Purtroppo però il ricco industriale non vuole andare a Lemuria per visitarla e vivere la sua tranquillità ma per porre una base da utilizzare all'avvio di nuove strade commerciali da indirizzare verso tutte le dimensioni, magari con l'aiuto anche di personaggi poco raccomandabili. L'importante è guadagnare più soldi per raggiungere posizioni sempre più di potere nella dimensioni di Gaia e cioè sulla Terra. Per questo non ha interessi di altro tipo. Però per fare questo deve farsi amici altri poteri forti con cui avviare trattative e commercio.*

*Grazie alle sue ingenti fonti economiche e grazie a un fortuito incontro con Yaces in una festa dove erano entrambi invitati, è riuscito a raccogliere informazioni su Lemuria e nello stesso tempo a farsi invitare per poter attraversare il portale di Etherea, unica via di ingresso a Lemuria. Intanto anche altri personaggi hanno avuto lo stesso invito. Alcuni appartenenti a potenti casate di vampiri, altri famosi scienziati, altri avventurieri, esploratori e alchimisti. Intanto sulla Terra una guerra nascosta tra Vampiri e Cacciatori si prolunga da molti anni e per alcuni cacciatori Lemuria potrebbe essere il luogo adatto per uccidere alcuni dei più potenti vampiri in circolazione, grazie anche all'incantesimo protettivo che la grande sacerdotessa ha lanciato per proteggere Lemuria, la sua divinità e la sua storia, che annulla quasi totalmente poteri magici e armi di qualsiasi genere. Tra l'altro è da tanto che se ne parla ma in molti libri mitologici Lemuria è anche un luogo ambito da tanti bibliotecari che da sempre provano a rintracciarla coinvolgendo ingegneri, meccanici e quanto altro si possa trovare sulla Terra per poter realizzare macchinari e artefatti utili per raggiungerla.*

#### **MISSIONE:**

*Yaces in un suo chiacchierare su Lemuria parlava di ricostruire le cinque antiche casate ridando lustro e potere alle stesse, custodi del passato, presente e del futuro. Proprio per questo motivo alcuni nobili rappresentanti di casate di vampiri hanno deciso di andare a far visita a Lemuria. Loro non sanno che in quel luogo troveranno altre razze, classi e religioni. Che Lemuria sarà terra di conflitto tra i tre fratelli Yaces, Athanvar e Arcano. I primi due a difendere il piccolo villaggio porta del multiverso e il terzo, spinto dalla sete di potere, alla ricerca di un'occasione per recuperare in tutti i modi la chiave extemperor in possesso di Yaces. Ci saranno insurrezioni e altre inaspettate iniziative e questo innervosirà non poco i nobili vampiri che convinti della loro missione si recheranno in quel luogo per poter avviare nuovi affari con il ricco industriale. Il loro scopo sarà quello di prendere possesso di una casata per poi avviare in una nuova dimensione i loro loschi affari, ma soprattutto di rintracciare una dimensione che gli permette di potersi muovere liberamente senza nessun vincolo o costrizione legate all'esposizione solare.*

*Per far questo avranno bisogno di contattare esploratori, ricercatori e perchè no anche maghi e alchimisti.*

*Inoltre l'oscuro Arcano li coinvolgerà al fine di poter avere alleati in più per raggiungere il suo scopo. Lo stesso Arcano però non si schiererà liberamente da nessuna parte anzi, spingerà i worgen a muoversi verso i vampiri al fine di aumentare la confusione utile a distrarre i due fratelli dalle sue malefatte.*

*Intanto i worgen, anche loro presenti a Lemuria grazie all'invito di Yaces, vista la possibilità di poter assumere più potere entrando in possesso di una casata e quindi di uno dei cinque elementi che costituiscono Lemuria, hanno deciso di complicare la permanenza dei vampiri nel villaggio e magari perchè no di ucciderli, anche perchè Arcano si è proposto anche con loro come alleato.*

#### **REGOLAMENTO:**

*Per questo evento non è stato redatto un regolamento specifico a cui fare riferimento. Per portarlo avanti i partecipanti devono seguire il messaggio iniziale che viene consegnato all'ingresso del portale di Etherea e andare avanti nel gioco liberamente, utilizzando le caratteristiche del personaggio, costruendo una storia spontanea e seguendo in linea generale l'introduzione dell'evento scritto nel file "EVENTO". E' possibile legare a questo evento il proseguo di altre attività larp svoluppate in altri luoghi e altre storie non legate a Lemuria.*