

Playtest per AD20

Avvertenze

Questa avventura è stata scritta come playtesting per il gioco AD20.

L'ambientazione del gioco è il sistema Orbalia.

Chiunque desideri ricevere il regolamento del gioco può scrivere all'indirizzo andeazoc@yahoo.it con oggetto "richiesta gioco AD20".



Preludio

Preparazione (Il Gruppo Militante)

La Compagnia Fluviale

Per creare uno scenario semplice da gestire ci si avvarrà della Compagnia Fluviale, una affidabile gilda mercantile che svolge lavori con puntualità e precisione.

Si invitino i giocatori a predisporre dei personaggi al soldo della Compagnia o che comunque siano in buoni rapporti d'affari con essa.

I personaggi possono scegliere di avere già lavorato insieme per la Compagnia, in modo da facilitare la coesione e la reciproca conoscenza del gruppo.

La Compagnia Fluviale è principalmente una gilda di mercanti che commerciano in cotone e stoffe, alimenti, ed altra mercanzia di valore. Tuttavia è rinomata per la serietà con cui esegue le consegne e per la garanzia della parola data: anzi, questa reputazione è il migliore investimento della Compagnia: per questo si serve solo di uomini seri e di esperienza.

Come Narratore descrivi con cura questo dettaglio, perché se i personaggi dovessero creare difficoltà alla Compagnia potrebbero subire ritorsioni. Si cerchi di evitare Paladini o Assassini, e si incoraggi qualcuno verso un personaggio adatto alle relazioni pubbliche.

D'altra parte questa serietà non è sinonimo di legalità. Se la Compagnia è onesta e attendibile per il cliente, altrettanto è vero che in alcuni casi la Compagnia non disdegna di eseguire incarichi particolari.

Sorveglianza, investigazione, servizi di sicurezza, reperimento di informazioni riservate, pedinamenti e in alcuni casi un innocuo contrabbando sono alcuni dei servizi che la gilda è in grado di offrire. La gilda comunque evita di mettersi nei guai con la legge e non tratta in alcun caso traffico di veleni, droghe, schiavi o prostitute. Invece può offrire passaggi a persone in fuga che non desiderano mettersi in evidenza.

Il sovrannaturale non è inconsueto alla gilda: avere una persona capace di creare diversivi e escamotage è piuttosto utile, così come può esserlo anche un religioso purché non sia troppo evangelico e sappia comportarsi come si deve, senza tirarsi indietro se c'è bisogno di dare una mano in azione.

Formazione dei Personaggi

Questa fase è cruciale per esaminare ed apprendere le regole di creazione dei personaggi; ciascun giocatore deve costruire il proprio a partire dal contesto di gioco; un Santo o un Folle potrebbero essere inadatti al gruppo.

Bene... se le regole sono chiare potete aiutare i giocatori a costruire i personaggi, altrimenti potete affidare loro dei PG che avete costruito in precedenza.



Introduzione (Il Contratto)

Belodonte

I personaggi sono convocati (o reclutati o assoldati, a seconda dei background scelti) da un esperto avventuriero sulla trentina [vedi scheda] il cui nome è Belodonte.

Belodonte è un corpulento omaccione, imbruttito da alcune cicatrici larghe e biancastre, che si esprime rozzamente con frasi colorite e gergali.

I compensi sono stabiliti singolarmente: alcuni sono affiliati alla Compagnia, altri mercenari; ciascuno può svolgere trattative con Belodonte a seconda della propria vocazione, necessità, desiderio o capacità.

Il contratto prevede un lavoro della durata di 25 giorni, rinnovabile. La ricompensa di base è 50 pezzi d'oro, ma è possibile contrattare; in tal caso il Narratore può fare riferimento all'abilità Eloquenza / Persuasione [Generiche Comunicative] senza penalità. Il fallimento della prova significa che il personaggio accetta le condizioni di Belodonte. Il successo concede al personaggio fino a 100 MO.

La Missione

In una bettola fumosa, frequentata da mercanti, prostitute e guardie corrotte, Belodonte convoca il gruppo in un seminterrato buio e sicuro. Belodonte ha contattato una decina di uomini, tra cui i nostri PG; come narratore integra il gruppo con PNG [vedi schede suggerite].

Belodonte dopo aver ordinato birre a spese proprie mette sull'avviso il gruppo

Una volta accettata la missione non ci si può tirare indietro; se accettate dovete ricordare che portate con voi la reputazione della Compagnia Fluviale.

Muovetevi con cautela, non combinate guai, siate rapidi e furbi. Se vengo a sapere di uno sgarro o un fiato di troppo, vi vengo a cercare personalmente...

Quindi Belodonte spiega la missione:

Ci pagano per trovare un uomo, il cui nome è Anficardio. È un trafficante poco noto, spesso coinvolto in affari poco puliti, ma che ha ottime fonti ed è utile a coloro che commerciano in droghe o simili. L'ultima volta è stato visto in città alcuni giorni fa, per piazzare una merce. Poi è sparito.

Dobbiamo setacciare i bassifondi e avere informazioni su cosa stesse smerciando e dove sia finito. Muovetevi come volete ma mai in più di due per volta e senza sollevare polvere.

Mi trovate qui tutti i giorni dopo il tramonto: chi ha una traccia me la riferisce al volo. In ogni caso ci rivediamo tutti qui tra tre giorni per fare il punto e vi dico la prossima mossa.

I personaggi possono discutere, fare domande (ma Belodonte non ha ulteriori informazioni su Anficardio), e dovrebbero formare le coppie o procedere in solitario, a seconda del carattere.



Atto Primo

Scena Prima

Anficardio

Invitate i giocatori a saggiare le proprie abilità. Chi possiede abilità di relazione può avere informazioni sul trafficante. Per le informazioni è indicata la quota di agevolezza da usare per la competenza. Alcune informazioni inoltre sono vere, altre false.

<u>Informazione</u>	<u>?</u>	<u>QA</u>
Anficardio è un trafficante che spesso lavora per la Brigata dei Galeati, una gilda di mercanti locali, dediti a traffici di droga.	V	10
Anficardio voleva piazzare una partita di oppio, ma ha chiesto al tipo sbagliato che lo ha fatto pestare a sangue.	F	10
Anficardio è sparito 3 giorni fa; prima di sparire intendeva piazzare una merce che non era droga, né veleno, ma probabilmente un oggetto.	V	10
Anficardio è morto. ha chiesto informazioni su una persona importante e c'è rimasto secco.	F	15
Anficardio frequenta una donna, Eridania, che fa la prostituta che potrebbe sapere dove sia e cosa fa.	V	15
Anficardio è stato pestato duramente da tizi venuti da fuori, e l'hanno ridotto in fin di vita.	V	15
Alcuni tizi che non sono della città hanno cercato Anficardio circa 4 giorni fa; sembravano pagati per trovarlo e non credo gli fossero affezionati... anzi...	V	15
Anficardio proveniva da una città a nord, Brolo Ferrato, dove aveva dei contatti.	V	15

Ecco alcune situazioni da giocare (il cui esito è influenzato dalle abilità dei personaggi):

- In una bettola vicino al porto, contatti un ceffo che ti deve un favore e che lavora a contratto per chiunque. Non sempre è attendibile e non sempre è sobrio, però...
- Una prostituta tra i vicoli ha sempre informazioni per chi è un buon cliente;
- L'usuraio è una persona viscida e infame, ma teme che la legge possa venirci tra i piedi. Sotto pressione potrebbe rivelare alcune voci;
- Chi capita in città per affari potrebbe aver alloggiato alla Locanda del Verro Ardito. L'oste è un tipo furbo e reticente, ma i garzoni sono giovani e ciarlieri;

Eridania

Eridania è una prostituta che aveva un certo affetto per Anficardio; Eridania è disposta a parlare solo ad un personaggio carismatico o intimidatorio.

Una settimana fa Anficardio mi si era presentato raccontando che aveva trovato un buon affare che poteva fruttargli in buon guadagno.

Però aveva anche paura di qualcuno che gli stava alle costole e io non so proprio chi fosse.

Alcuni giorni dopo però alcuni tizi stranieri si sono introdotti in casa mia ed Anficardio: lo hanno preso, pestato e torturato coi coltelli.

I sicari chiedevano di una mappa ed hanno parlato di un monastero.

Poi è riuscito a fuggire.

Non so dove si sia rifugiato, ma credo che si trovi su un battello fluviale, la Gardenia, che partiva quella notte, diretta a Amaranta, una cittadina a nord.



Partenza

A questo punto Belodonte deve comunque avere tutte le notizie che gli servono: come narratore valutate se i personaggi sono riusciti a reperirle oppure se Belodonte usi altri canali.

Inscenate i momenti di ritrovo del gruppo e lasciate che emergano attitudini, caratteri e relazioni.

Belodonte desidera parlare con Anficardio e sceglie di inviare un gruppo alla volta del battello.

Dovete raggiungere la Gardenia e portarmi qui quest'uomo. Se spuntano fuori dei tizi che vi minacciano, cercate di mediare la situazione, provate a comprare la vita di Anficardio ma se siete alle strette non esitate: lo voglio qui, a tutti i costi, e voglio sapere cosa vendeva.

Fate decidere al gruppo se procedere via fiume o via terra (a cavallo).

In entrambi i casi il gruppo sarà pedinato da alcuni uomini; se tra i personaggi qualcuno dispone di abilità utili a notare gli inseguitori, potete effettuare delle prove nascoste, altrimenti non possono scoprire nulla.

Scena Seconda

La Gardenia

Quando il gruppo avvista il battello Gardenia notano immediatamente che una battaglia è in corso.

Vi trovate in un punto poco lontano dal battello che scorgete ancorato in una rada con un pontile di legno.

L'imbarcazione è attraccata ad un porticciolo di posta lungo il fiume, in una piana senza case nei dintorni.

Alcuni salici vi proteggono alla vista degli sconosciuti.

Un gruppo di uomini armati si sta accanendo sui marinai del battello che combattono con poche speranze.

L'equipaggio della Gardenia era composto di una decina di uomini, di cui almeno la metà sono caduti; pur essendo armati non sembrano particolarmente esperti nel combattimento.

Gli aggressori sono una decina, di cui tre giacciono a terra: sono ben armati, indossano armature e portano scudi e asce pesanti.

[vedi schede suggerite]

I personaggi devono decidere se intervenire nella battaglia o lasciare gli uomini al loro destino. Se ingaggiano battaglia devono affrontare 7 armati, ma 2 saranno accerchiati dai 4 marinai restanti.

Gli esiti possono essere i seguenti:

- 1) il gruppo resta nascosto e solo alla fine, quando i sicari lasciano il campo, possono indagare; i sicari incendiano la barca coi cadaveri dei caduti;
- 2) il gruppo partecipa alla battaglia, i sicari si ritirano e fuggono ma Anficardio è morto. Se il gruppo indaga potrebbe trovare alcune tracce ed una lettera indirizzata ad Eridania addosso ad Anficardio; nella lettera...
- 3) il gruppo sgomina i sicari (se fa prigionieri dovrebbero condurli da Belodonte) e perquisisce i cadaveri. Se il gruppo indaga potrebbe trovare alcune tracce addosso ai sicari (un contratto...) ed una lettera indirizzata ad Eridania addosso ad Anficardio; nella lettera...
- 4) altri esiti vanno gestiti improvvisando; certo la compagna



non approva torture o uso di droghe. I sicari però potrebbero essere costretti con mezzi magici a rivelare che sono stati assoldati da qualcuno della città di Brolo Ferrato, che nei ricordi del milite sembra essere un monaco.

Se la battaglia si fa difficile per il gruppo fate ritirare i sicari, i quali sono egualmente provati e vedono i compagni a terra. Inoltre i marinai massacrano senza pietà due sicari.

Addosso ad Anficardio è possibile ritrovare una lettera autografa. Questo sempre che il corpo non sia stato dato alle fiamme.

Addosso ad un sicario è possibile trovare un contratto scritto con riferimenti cifrati nel linguaggio di una cosca del nord.

Indizi

La lettera

La lettera trovata addosso a Anficardio è indirizzata ad Eridania. Con un testo semplice ma efficace Anficardio racconta alla ragazza il suo amore per ella, ma la consapevolezza di non disporre dei mezzi economici per trarsi da una vita sventurata.

Tuttavia l'uomo riferisce nella lettera di aver trovato uno scritto in un testo sottratto ai monaci della città di Brolo Ferrato che può renderlo ricco.

Lo scritto è composto di due parti: un testo scritto in una lingua antica ed una mappa che riproduce un percorso. Aveva trovato un compratore ma questi è morto inaspettatamente.

Preoccupato, ha nascosto la mappa presso un amico, Drudo, che risiede nella città di Brolo Ferrato, mentre intendeva recare con sé lo scritto da vendere ad un altro acquirente.

Nella parte finale l'uomo promette a Eridania che le porterà in dono la libertà che ella ha sempre sognato.

Il contratto

Lo scritto è in lingua comune, ma appare ambiguo e privo di senso. Sembra usare dei riferimenti criptati.

Il foglio comunque è siglato da un glifo in calce.

Il foglio è sigillato con cera marchiata, probabilmente col glifo di un anello.

Se un personaggio supera la prova di decifrazione (che richiede una difficoltà 25 con Gergo della Cosca oppure con Intuire Linguaggi) proseguite con la descrizione; altrimenti verrà decifrata da Belodonte.

Il mercenario è stato assoldato con un gruppo: la ricevuta promette "altri" 500 pezzi d'oro quando porteranno la prova della morte della "preda" e lo scritto che reca con sé.

In futuro, quando i personaggi conosceranno il Celliere, è possibile che un personaggio con una memoria notevole (abilità Ricordare su una quota di 15 con caratteristiche Intelligenza e Percezione) riconosca il simbolo disegnato sull'anello che egli porta al dito come lo stesso segno che siglava questo contratto.



Primo Ritorno

Il gruppo dovrebbe tornare da Belodonte per riferire degli accadimenti. Probabilmente consegnano a lui anche eventuali indizi ritrovati.

Qui il gruppo viene momentaneamente messo in pausa per un giorno, nel quale possono svolgere gli affari che desiderano, curarsi, oppure indagare per proprio conto su quanto hanno saputo.

Belodonte elargisce 5 pezzi d'oro a testa per meglio equipaggiarsi.

Seconda Missione

Il giorno dopo Belodonte affida al gruppo loro una nuova missione poiché devono rintracciare la persona di nome Drudo, che risiede nella città di Brolo Ferrato, e di acquistare da lui la mappa che custodisce.

Ovviamente il nome della Compagnia Fluviale non deve emergere in alcun modo. Per l'affare vengono consegnate 500 monete d'oro.

Belodonte informa il gruppo che se Drudo dopo diverse offerte ed insistenza non intende comunque vendere la mappa, dovranno simulare di abbandonare gli intenti. Ma in seguito dovranno rintracciare la mappa e rubarla al possessore. Anche in questo caso, la Compagnia non deve saltare fuori anche se qualcosa va storto...

Oltre a questo dovranno reperire informazioni su quali monasteri vi siano in città, quali voci vi si riferiscano, e quanto altro sia possibile ottenere.

Belodonte cerca di spiegare al gruppo che sebbene l'affare non sia del tutto legale, vi sono motivi di fondo che giustificano eticamente la questione.

Tuttavia, se qualcuno dei personaggi ritiene di non doversi impelagare in simili questioni, lo comprende e lo invita a ritirarsi.

Se invece essi accettano allora si fanno carico di tutti i rischi, inclusi quelli di essere arrestati o uccisi, ed in ogni caso la Compagnia non deve essere coinvolta.

In caso di arresto è probabile che la Compagnia corrompa guardie o giudici, in modo da evitare il peggio ai propri uomini che sappiano tenere fede agli accordi presi.

Belodonte infine invita i personaggi di maggiore Intelligenza (ma l'Aspetto può giocare brutti scherzi e Belodonte potrebbe sopravvalutare qualcuno) a prendere iniziative purché utili e proficue.



Atto Secondo

Brolo Ferrato

La città - esterno

Il gruppo di avventurieri giunge da sud, dal lato della Porta a fiume, una apertura protetta tra due bertesche circolari, e guardata da militi armati.

Brolo si presenta come un borgo cinto da alte e spesse mura turrite.

All'esterno, a destra ed a sinistra della Porta a Fiume, si ammassano le topaie del popolo in due grandi rioni addossati alle mura, misere costruzioni in legno, che formano dedali sporchi e affollati.

Tra le strette rughe plasmate dalle opache abitazioni si mestano insieme tapini indigenti che chiedono la carità, squallidi figuri che scrutano con occhi torvi, scialbe donnacole e volgari baldracche che ostentano le lucrose fattezze.

In alcuni slarghi oppressi tra le stamberghe vengono approntati dei miseri mercati di infime qualità, dove si mescolano stracci e cibo, vino e rozze stoviglie e dove venditori e acquirenti sbraitano stentorei le proprie brighe.

La città - interno

La Porta del Fiume introduce alla città, attraverso un percorso cinto tra due muraglie piantonate da truppe. La Porta conduce alla Via Maestra, la strada principale che si snoda tra le case di legno fino alla Piazza del Fontanile.

Le case all'interno del borgo sono in pietra, coi tetti in tegole di ruvida pelle conciata sorretti da travi in pino.

Ai due lati della Via Maestra si arroccano i due quartieri popolari (noti come "il Fiumale" e "il Becero") le cui case fittamente affiancate formano dedali scuri in mezzo ai quali scorrono i rigagnoli torbidi degli scoli. Il Fiumale è luogo dei pescatori e dei battellieri di fiume, ed il quartiere offre un caratteristico mercato del pesce. Il Becero è il quartiere dei contadini, dei mezzadri senza terra, degli allevatori a giornata.

La Via Maestra si allarga al centro del borgo per formare una piazza (nota come La Fontana) in mezzo alla quale è posta la fontana cittadina, che fornisce acqua potabile alla popolazione. Ai lati della Piazza due grandi edifici si fronteggiano maestosi: uno è il Palazzo del Popolo, dove alloggia il Capitano del Popolo che governa la città e comanda le truppe; l'altro è il Monastero dei Glifi, distinguibile per la grande facciata della Chiesa prospiciente la piazza, che interrompe il muro di cinta dei possedimenti ecclesiastici.

Attorno al tempio si possono notare le ampie abitazioni dei nobili del paese, latifondisti o ricchi mercanti, che dominano la vita politica del borgo.

Il quartiere attiguo alla Porta Maggiore è noto come «il Mercantile» ed è il quartiere degli artigiani, dei mercanti e di alcuni liberi proprietari terrieri. In diversi punti si allestiscono i mercati rionali.

Questo quartiere è un poco più agiato e meglio edificato degli altri due, e non



è un caso che una delle guarnigioni si eriga nelle vicinanze.

In tutti i quartieri è possibile albergare in locande: una povera e umida nel Fiumale, una piccola ma abbastanza costosa nel Mercantile due ampie e dignitose nel Becero, di cui una proprio sulla Piazza.

Drudo

Trovare Drudo è facile ma può non essere banale. Rivolgersi alle autorità significa mettere in allerta gli alti poteri e forse i chierici. Chiedere nei quartieri popolari può essere fruttuoso ma può portare a incontri spiacevoli senza adeguate giustificazioni.

In generale le abilità dei personaggi possono permettere di ottenere informazioni, ma possono evitare o alimentare attenzioni o sospetti, ed anche procacciarsi contatti o inimicizie. Anche le Reputazioni possono contribuire agli esiti dei contatti.

Se un personaggio accetta una prova consueta (15) allora si espone al rischio di essere notato e di attirare l'attenzione.

Se un personaggio accetta una prova complicata (20) allora evita di esporsi a tale rischio.

Drudo è un mercante di spezie, nel quartiere Mercantile. La sua bottega, che svolge anche funzioni di farmacia, è piuttosto conosciuta nel borgo.

Per indole ma anche per convenienza Drudo svolge anche mansioni di fiduciario, ovvero è consegnatario di beni altrui che conserva e protegge dietro pagamento di un compenso. Drudo gode di ottima fama in questo

senso, perché affidabile, serio e puntuale. Inoltre ha contatti che lo tutelano da minacce o pressioni, ed ha anche riferimenti fuori città che serbano per lui beni troppo appetitosi per tenerli a portata di mano.

Fuorché con l'uso di magia, Drudo non intende venire meno all'accordo con Anficardio, salvo prove concrete della sua morte. In tal caso può fornire sia la mappa che il testo del rituale dietro un compenso.

I documenti sono nascosti in casa, in un nascondiglio in un muro delle cantine. I personaggi possono carpire la notizia ed introdursi nell'abitazione per sottrarla. Ovviamente questo è un reato...

La Mappa

Se i personaggi riescono a ottenere la mappa, fornite loro quella delle segrete [vedi Mappe].

Il Testo del Rituale

Se i personaggi riescono a ottenere il testo che Anficardio desiderava vendere, dovrete informare i giocatori del rituale che viene descritto nell'Atto Terzo.

Incontri spiacevoli

Se i personaggi attirano l'attenzione su loro, diventano bersaglio di alcuni sicari assoldati da occulte persone influenti. I sicari non devono dare troppo nell'occhio e devono evitare di incappare nelle guardie cittadine e di farsi cogliere in flagrante.

L'attacco dei sicari può avvenire:

- di notte, nei vicoli dei quartieri più poveri;



- a personaggi soli, privi di compagno;
- persuadendo un personaggio a presentarsi ad un incontro che si rivela una imboscata;
- nella locanda, accedendo dalla finestra o comunque con ogni precauzione ed accorgimento; in caso di trambusto si danno alla fuga...

Incontri utili

I personaggi possono anche avere altre informazioni sia se attirano l'attenzione su loro sia se usano specifiche abilità.

Le informazioni possono concernere Drudo e il suo mestiere. In particolare possono trovare chi fornisca loro una mappa della sua abitazione e l'indicazione che i documenti più preziosi sono in cantina.

Altre informazioni possono riguardare il monastero.

Il Monastero

Religione e Credo

Il fondamento religioso del monastero ritiene la scrittura il mezzo eletto per la perpetuazione e conservazione della conoscenza. I religiosi sono tutti eruditi, amanti della lettura e nel monastero ha sede una biblioteca ampia e ben curata.

Ogni giorno viene svolta una celebrazione pubblica in chiesa, dove si leggono alcuni scritti di precetti e si incoraggia la popolazione all'erudizione. Inoltre i monaci tengono una scuola alla quale chiunque può partecipare per imparare a leggere e scrivere, e

apprendere le discipline maestre (la grammatica, la dialettica e la retorica) e ancelle (lingue antiche, astronomia, algebra, codifica musicale, narrazione).

I ritmi del convento sono scanditi regolarmente secondo precetti codificati, che assegnano a ciascuno compiti primari e secondari, a seconda della vocazione e delle necessità e che contemplano la fabbricazione di carta, papiro e pergamena, la rilegatura, la copiatura di testi, la conservazione dei testi e la catalogazione delle opere, ma anche momenti di studio accademico come la **disputazione** (confronto tra due tesi in opposizione), il **questionamento** (incedere di quesiti e di risposte), e la **memorazione** (abilità nel ricordare scritti celebri).

Pettegolezzi popolari

Informazione	?	QA
L'Abate si chiama Ottone.	V	10
Il Priore si chiama Anaforo.	V	10
Nome e mestiere di un monaco.	V	10
Il fondamento religioso del monastero ritiene la scrittura il mezzo eletto per la perpetuazione e conservazione della conoscenza.	V	10
Due settimane fa un monaco è morto cadendo dal tetto del monastero; alcuni ritengono sia un incidente, altri un suicidio.	V	10
L'Abate Ottone è fortemente classista, mal sopporta i popolani e ritiene inutili le cerimonie pubbliche.	V	15
Il Priore Anaforo è persona moderata e gentile; sostiene la scuola, le cerimonie e il popolo lo ritiene cordiale e capace.	V	15
La biblioteca dispone di centinaia di testi, custoditi e ricopiati dai monaci. La si reputa una delle più fornite del territorio...	V	15
I monaci praticano la magia...	V	20
Il tempio si erige su un antico maniero appartenuto a una stirpe estinta di nobili ricchi e potenti	V	20
L'Abate Ottone è persona pericolosa, ambigua, e cela oscuri segreti.	V	25



Eretici e Santi

Il monastero vive di due anime, intrecciate e distinte; la prima è costituita dai monaci di fervente ideale, la seconda da figuri avidi e privi di scrupoli.

Monaco	Ruolo	Fede
Ottone	Abate del monastero	
Anaforo	Priore del monastero	
Firmino	Cellario, gestisce le celle	
Lasso	Archivista, capo bibliotecario	
Cosmezio	Infermiere	
Niveberto	Gerente della scuola	

Coloro () che sono animati da convincimenti puri ritengono che la conoscenza debba essere diffusa quanto più possibile, raggiungendo chiunque, incoraggiando i deboli e rinsaldando i forti.

Altri () credono che la conoscenza sia un crogiolo da cui si forgiino gli spiriti capaci e sia destinata a chi sa raggiungerla e conquistarla, decretando chi sia saggio e chi stolto.

Questi ultimi hanno travisato il credo religioso e interpretato la conoscenza come mezzo per raggiungere il potere. Nel monastero proprio l'abate si è fatto patrocinatore di questa eresia, al contrario del priore che risulta essere invece una persona temperata e sobria.

Retrosцена

La colpa di Anficardio è solo quella di avere recuperato la mappa e lo scritto da uno degli accoliti dell'abate, un monaco inizialmente eretico ma roso dal dubbio teologico di dover diffondere quanto possibile la conoscenza invece di riservarla ad una casta oligarchica.

Il monaco in un momento di crisi ha ceduto le pergamene al mercante, confidando così di dare risonanza

all'arcano segreto; ma l'abate venutone a conoscenza lo ha fatto togliere di mezzo, buttandolo giù dal tetto.

Appunto l'abate è il mandante dell'omicidio di Anficardio, al fine di tutelare il segreto sepolto nel monastero e studiarne le potenzialità.

Voci dei bassifondi

Informazione	?	QA
L'anello di Firmino riporta lo stesso Glifo del contratto.	V	15
Il Priore è persona misurata, santa e sobria. Gentile, disponibile, è avverso all'abate che gli oppone una parte del monastero.	V	20
L'Abate guida una congrega di eretici, e persegue la ricchezza e la potenza. Per questo ha contatti anche con loschi individui che lo forniscono di strani materiali di uso ignoto.	V	25
Anficardio ha avuto una grave colpa. Ha preso contatti con un monaco vicino all'Abate, un eretico, ed ha recuperato da questi una mappa e uno scritto che poi intendeva vendere.	V	25
Il monaco che ha tradito l'Abate è stato ucciso per questo motivo.	V	25
Nel monastero è celato un segreto che l'Abate studia con brama e gelosia.	V	30

Relazioni sociali e inclinazioni

I monaci sono accorti e colti; non è facile ottenere informazioni scomode o delicate, e spesso si può ricevere una risposta, cortese ma secca, di diniego.

Alcuni reparti della biblioteca sono accessibili, ma sotto la attenta vigilanza di monaci archivisti; alcuni sono propensi a diffondere qualsiasi informazione dispongano, tutelando solo la salvaguardia del documento; altri sono inclini a offrire solo alcuni testi, fuorviando i curiosi specie se incolti.

Il Narratore deve ricordare che nelle situazioni relazionali occorre che il personaggio superi opportune prove di



convincimento, persuasione, seduzione, eloquenza, leadership, carisma, inganno, o quant'altro sia possibile... i personaggi con alti valori di comunicazione o aspetto possono trarne vantaggio...

I monaci possono essere ospitali con chi dimostri evidente padronanza in ambiti eruditi, con un apposito colloquio con il richiedente ed addirittura ricevere vitto ed alloggio presso la camerata comune dei monaci (quota di agevolezza 25).

Amici insperati

Se i personaggi giocano con difficoltà e non trovano nessuna strada da percorrere, allora il Narratore potrebbe intervenire con personaggi esterni che forniscano un aiuto.

Il primo aiuto può venire dal Priore. Questi può contattare i personaggi, avendo avuto informazioni da alcuni fedeli dei bassifondi. Il Priore sospetta

che l'Abate abbia ucciso il monaco e potrebbe ben guardare a chi potesse fornire giustizia.

L'aiuto può essere fornito fornendo una idea sulla struttura del monastero, favorendo l'accoglienza in foresteria di personaggi eruditi che possano passare per studiosi di religione.

Può dare indicazioni su monaci pericolosi.

Può aprire la biblioteca ai personaggi, purché non si facciano scoprire.

Un secondo aiuto può giungere da Belodonte che, mandato un ladro esperto in casa di Drudo, sottrae i documenti e li passa al personaggio più carismatico. Questo incontro può lasciare dubbi e sospetti nei personaggi: poco importa, ma adesso hanno mappa e indicazioni sul rituale.



Atto Terzo

Il Segreto

Antiche Storie

Nella biblioteca del monastero è possibile ricostruire gli accadimenti del passato che hanno dato origine a questa oscura vicenda.

La ricerca richiede almeno tre giorni e il superamento di una prova di lingua atavica da 25.

Nelle caverne che si estendono sotto le segrete del monastero è sepolta una fonte sotterranea che ribolle tra vapori sulfurei.

La fonte è il nucleo centrale di un funesto e complesso rituale col quale un essere umano dotato di opportune conoscenze e poteri sovranaturali è in grado di sviare indeterminatamente la Morte e di perpetuare la propria esistenza nel limite che si estende tra il Piano Materiale e quello Oscuro.

Il risultato è di accedere allo stato di non morte, al prezzo della sanità mentale, conducendo ad una follia perpetua ma inestimabile.

Per un amante della conoscenza l'immortalità corrisponde ad un apprendimento senza limite, esteso nei secoli fino a raggiungere saperi tanto vasti quanto profondi. Una tentazione irresistibile per chi ha votato al sapere la vita e ne ha fatto il proprio credo.

Il Rituale

Il procedimento non è banale: numerosi testi devono essere confrontati e esaminati con cura. In questa avventura non è previsto che i personaggi entrino in possesso di questa specifica conoscenza, quanto invece alcuni generici aspetti.

In particolare, con uno studio attento o per mezzo di indagini con espedienti magici è possibile riuscire a sapere che:

- il rituale è possibile solo nelle viscere del monastero, dove il soggetto deve immergersi nelle acque e deve essere aiutato da almeno tre serventi; l'acqua che venga rimossa dalla sede naturale perde ogni effetto;
- il rituale è possibile solo per chi padroneggi la magia con maestria: un errore corrisponde ad una prigione eterna di dolore fuori da spazio e tempo;
- il rituale richiede numerosi giorni e senza alcuna interruzione, durante i quali la concentrazione (spesso difficile da mantenere) deve essere rigorosa sia per il ricevente che per i serventi;
- i rischi sono notevoli: dalla follia, alla morte, dalla sospensione vitale alla pietrificazione cosciente...



L'Edificio

Accessi

Nel caso che i personaggi si introducano nel monastero si consultino le mappe proposte in appendice. In alcuni casi è possibile (personaggi colti) essere invitati e accolti nei locali; in altri casi è possibile introdursi con sotterfugi o incantesimi...

Trappole

Nel caso di intrusioni si potrebbe incappare in trappole che proteggono il monastero. La biblioteca è ben protetta perché costituisce il vero tesoro per tutti i monaci, che non sopporterebbero furti o distruzione di documenti. I locali meno protetti sono le cucine, le dispense ed il refettorio. Anche la chiesa non è protetta.

Incontri spiacevoli

I monaci possono essere ferrei con intrusi e esigere giustizia dal Capo del Popolo (solitamente il taglio della mano destra per un furto, o la morte per l'omicidio).

I confratelli eretici potrebbero somministrare la morte in ogni caso, per poi tramutare il malcapitato in un non morto con adempimenti di sentinella nei sotterranei. In questo caso riservatevi di descrivere ai giocatori che in seguito accederanno ai meandri l'orrore di vedere un proprio compagno rianimato artificialmente che si oppone loro...

Nei sotterranei i monaci hanno un piccolo esercito di esseri non morti (scheletri e zombi) asserviti per la difesa dei luoghi...

Indizi e Passaggi

Documenti

In biblioteca è possibile trovare con una certa difficoltà (-50% di base, ma che diminuisce del 10% per ogni ora trascorsa nelle ricerche) alcuni indizi importanti.

Il passaggio segreto

La fontana del chiostro nasconde un passaggio segreto; il passaggio conduce ad un tunnel che scende nelle viscere sotto il monastero che sembra custodisca delle antiche segrete di un precedente castello.

La leggenda

Nelle caverne che si estendono sotto le segrete del monastero è sepolta una fonte sotterranea. La fonte è il nucleo centrale di un rituale col quale un essere umano è in grado di perpetuare la propria esistenza ed accedere allo stato di non morte.

Solo con uno studio più approfondito (che richiede molto tempo) è possibile carpire i segreti del rituale, i rischi e le modalità.

Ruolo del Narratore

Nuovo incarico

Se i personaggi proseguono nelle indagini, creano autonomamente lo sviluppo della storia, lasciateli svolgere i loro ruoli e le relative azioni. In particolare è possibile che tessano rapporti utili coi monaci o con altri cittadini.

Se decidono di svolgere azioni di sotterfugio gestite le specifiche azioni.



Se i personaggi sono indecisi sul da farsi interviene Belodonte con un nuovo incarico.

Belodonte può ricevere informazioni anche da altre fonti e indagare di conseguenza. Oltre tutto non è noto chi sia il committente della ricerca.

In primo luogo Belodonte potrebbe commissionare ai personaggi un'indagine sul mistero del monastero, richiedere di rintracciare il segreto, e indicare la biblioteca.

Se i personaggi riescono ad accedere nel monastero e alla biblioteca, gestite l'avventura fino a quando le cose sembrano risolversi o precipitare.

Eventualmente i personaggi possono essere salvati dal Priore, che li sostiene nell'indagine sospettando dell'abate (a cui per altro può soffiare il posto).

In ogni caso Belodonte richiede loro di trovare l'accesso per le segrete e quindi per le caverne, per avere una mappa o un resoconto dell'ambiente e per avere certezza che il luogo del rituale esista.

Equipaggiamento

I personaggi potrebbero essere tentati di procurarsi ulteriori armi ed accessori. Gestite le questioni senza eccessi.

Accesso alle Segrete

La Fontana

La fontana del chiostro nasconde un passaggio segreto; è possibile aprire una botola nel suo fianco muovendo opportunamente un glifo che decora i suoi bordi.

Il passaggio conduce ad un pozzo parallelo alla condotta della fontana che scende nelle viscere sotto il monastero, e nel quale è stata apposta una scala di corda.

Le Segrete

La descrizione delle stanze è nella sezione Mappe. Le segrete sono un ricordo del vecchio castello che sorgeva qui ed erano adibite a celle di detenzione e tortura. In realtà una delle stanze nasconde l'accesso alle caverne naturali che sottostanno alle segrete. È in questa ultima zona che è racchiusa la fonte rituale.

Le Caverne

La descrizione delle stanze è nella sezione Mappe.



Mappe

Il Borgo

Descrizione

Il borgo di Brolo Ferrato è descritto nel Secondo Atto.

La mappa è fornita di seguito: potete mostrarla ai giocatori oppure disegnarla mentre vi procedono...

Il monastero ed il Palazzo del Popolo comunque sono riconoscibili per un personaggio di media intelligenza.

Il Monastero

La mappa è fornita di seguito: potete mostrarla ai giocatori oppure disegnarla mentre vi procedono...

Il monastero è immediatamente riconoscibile per un personaggio di media intelligenza.

Esterno

Il monastero è cinto da un alto muro di pietra, che lo separa dal resto del villaggio. Oltre il muro svettano la chiesa (con un grande portale a tutto sesto che si affaccia sulla piazza), e due ambienti distinti presso gli angoli nord e sud del muro di cinta.

Chiesa

La chiesa è un grande ambiente alto oltre 12 metri e sorretto da colonne di marmo che formano tre navate. Ai lati delle navate laterali si scorgono alcuni tavoli con sedili in marmo che assumono il ruolo di postazioni della scuola per il popolo. La chiesa è l'unico ambiente accessibile al volgo.

Dietro l'altare, che sorregge un grande leggio con un volume rilegato in pelle, si notano due porte di metallo.

In una parete laterale si distingue un'altra porta, però in legno.

In alcuni momenti della giornata i monaci accolgono giovani e adulti e gestiscono delle scuole pubbliche.

Se un ospite chiede udienza, viene inizialmente accolto in chiesa, dove eventualmente ci si sposta nel chiostro, se il monaco è di rango elevato.

Chiostro

Dalla chiesa e da altri ambienti si può accedere al chiostro, un quadrato di 12 metri di lato, con un percorso perimetrale coperto da archi a sesto acuto retti da colonne tortili. Identici archi si affacciano sul giardino fiorito del chiostro, adornato da una fontana al centro e alberi di papiro.

Celliere

Il celliere o cellario è il monaco addetto sia alla gestione degli alloggi dei frati, sia della dispensa del convento: è un frate di rilievo, di nomina dell'abate ed ha mansioni importanti. La camera del celliere è ampia e con due porte, una verso il chiostro ed una verso il cortile esterno. La stanza è corredata di librerie e scrittoio, oltre che del giaciglio.



Dormitori

I monaci non hanno una grande riservatezza: dormono, mangiano e vivono sempre in compagnia, senza privacy, tranne che per l'abate, il priore e il cellario. Tutti gli altri monaci, tranne gli archivisti, dormono insieme nel grande ambiente a due piani che costituisce il dormitorio.

Sagrestia

In questo locale i monaci si cambiano l'abito talare e preparano le funzioni. Considerato il credo dei religiosi spesso tengono qui anche il materiale per la scuola (pergamena, inchiostri, penne). Se un ospite viene accolto da un singolo monaco potrebbe essere accolto in questa sala, specie se è di rango elevato.

Capitolo

La sala capitolare accoglie le assemblee dei monaci in cui discutono e assumono le decisioni comuni. Il capitolo è arredato con sedili e alcuni scaffali coi codici canonici e regolari. Se il consiglio dei monaci si deve riunire per discutere con ospiti, sarà in questa sala.

Archivisti

La sala degli archivisti è il dormitorio di questi particolari monaci. Uno degli archivisti è il Capo Bibliotecario, che gestisce la biblioteca, assegna i lavori di manutenzione e copiatura dei testi, cataloga e sistema i volumi in inventario.

Biblioteca

La biblioteca è articolata in due piani: un livello al piano terra e uno al piano superiore. Il piano inferiore è destinato alle opere di immediata consultazione o poco pregio, ma anche a quelle in fase di restauro o copiatura.

Il primo piano è molto più ampio e accoglie tutte le opere del monastero. Arredato con tavoli, sedie e leggio, è luminoso e con finestre a tutto sesto sui quattro lati.

Cucina

È la sala in cui si preparano i pasti comuni: i monaci svolgono a turno questa mansione considerata modesta e di penitenza.

Refettorio

È la sala in cui si consumano i pasti comuni: mentre si mangia in religioso silenzio c'è sempre un monaco di turno che legge testi pregiati.

Dispensa

Locale destinato alla conservazione dei viveri e del vino. L'acqua invece si attinge alla fontana.

Priore

La cella del priore è ben arredata, confortevole, con alcuni libri di pregio.

Abate

La cella dell'abate è ben arredata, confortevole, con alcuni libri di pregio.



Le Segrete

Personaggi, indizi ed abilità

Come narratore non dovete fornire indizi gratuiti ai personaggi; questo anche perché è opportuno valorizzare le singole capacità possedute da ciascuno.

Chi possiede abilità culturali o analitiche, può essere incoraggiato ad usarle: un fallimento deve costituire uno stimolo per un successivo sviluppo del personaggio. Promuovete l'uso di alcune abilità come Storia Antica e storia Moderna, Seguire tracce, Scrittura Antica, Religione, ecc...

Cenni storici

Fino ad un millennio fa tutto il continente cadeva sotto la dominazione di un unico popolo, noto come gli Atavi.

Circa mille anni fa l'Impero degli Atavi si disgregò a causa di lotte politiche interne e iniziò la barbarie.

Circa 500 anni dopo, sulle rovine dell'Impero, videro la luce i primi regni barbarici, che condividevano la lingua d'origine atavica e che iniziarono a ritenersi i successori della potenza imperiale. Così iniziarono le guerre imperiali, che prolungate per un periodo di circa due secoli, dilaniarono le terre generando solo massacri ed incertezza.

Ad oggi i regni barbarici sono precari, instabili, retti da delicati equilibri interni contraddistinti da intrighi di corte e che possono condurre a contrasti periferici nei territori di confine.

La lingua atavica invece si trasformò in lingua volgare comune a tutti i regni ed oggi è la lingua universale parlata.

Ambienti

Cenni generali

Le segrete in origine erano delle terme, che gli antichi Atavi avevano costruito dopo aver accertato le proprietà taumaturgiche delle acque vulcaniche. Le sale 1, 2, 3, 4 sono le diverse sale termali: la prima è lo spogliatoio, la 2 è il calidarium, la 3 il tepidarium, la 4 il frigidarium.

Con il crollo imperiale atavico le terme sono state dimenticate e sepolte. Successivamente durante la formazione dei regni barbarici venne eretto un castello e le terme, perduta la funzione originaria, vennero trasformate in segrete, con celle di detenzione e tortura. La struttura termale venne modificata drasticamente, così alcuni passaggi chiusi ed altri costruiti.

In seguito quando il castello cadde in rovina, si eresse il borgo guidato da una oligarchia aristocratica e sulle rovine del castello venne edificato il monastero; ma delle segrete venne perduto il ricordo e l'accesso, fino a quando alcuni monaci reperirono le mappe.

Nota

Se i personaggi hanno la mappa, un personaggio che superi un tiro salvezza su Intelligenza può metterla in relazione il luogo in esame.

Porte

Tutte le porte sono di legno e metallo, abbastanza robuste e tutte, tranne quelle delle celle, sono chiuse con serrature di media qualità.

Per sfondare una porta occorre superare una prova sulla caratteristica Forza, ma si genera un notevole chiasso.



Per aprire una serratura si può ricorrere alla specifica abilità o alla magia.

Stanza 1

Il pozzo in cui vi state calando termina in una stanza, approssimativamente quadrata, con un lato di 8 metri. La parte terminale è costituita da una scala coi pioli in legno. La stanza è costruita in mattoni grigi, di lavorazione antica, con sedili in pietra che poggiano sulle pareti. Le due porte in legno sono chiuse. Mosaici di foggia antica decorano pareti, soffitto e pavimento.

Questa sala è di origine atavica e costituiva lo spogliatoio delle terme.

Stanza 2

Dopo un breve corridoio si accede ad una stanza simile alla precedente. È costruita con gli stessi mattoni, ma è meglio conservata. I mosaici raffigurano scene con uomini e donne nudi che giocano e si divertono. Sono presenti alcune iscrizioni in atavico.

È il calidarium, la sala delle acque calde. Le scritte descrivono le modalità con cui fare i bagni, l'ordine di accesso alle vasche.

Stanza 3

Ancora una sala analoga e di stesse dimensioni. I mosaici raffigurano scene con uomini e donne nudi che banchettano. Sono presenti alcune iscrizioni in atavico.

È il tepidarium, la sala delle acque tiepide.

Stanza 4

Ancora una sala analoga e di stesse dimensioni. I mosaici non si distinguono bene e diversi scaffali occupano le pareti.

Un tavolo con diverse sedie ospita un leggio sgombro, alcune ampole di

inchiostri e diverse penne. Un libro è riposto chiuso sul tavolo.

È il frigidarium, la sala delle acque fredde. I monaci hanno trasformato la sala in uno studio, e con opportune abilità (es. tracce) si può osservare che viene usata abitualmente.

Il libro è una sorta di diario, con appunti di studi dei monaci sulle origini termali del luogo.

Sugli scaffali si possono reperire alcuni tomi come i seguenti:

- Testo su creazione e controllo di cadaveri semoventi e sulle procedure per inferire mansioni di sorveglianza e di lotta.
- Testo atavico sulle proprietà delle acque termali ed in particolare sulla proprietà di arrestare il processo di invecchiamento.
- Testo su evocazione e controllo di creature che abitano grotte e caverne sotterranee. Si descrivono capacità visive, venefiche, di caccia, di riproduzione, e l'uso di parti per fabbricare tessuti, armature, pozioni e utensili.
- Testo su creazione di non morti da feti umani.
- Testo su creazione di non morti da cadaveri non interi o da arti morti.

Corridoio 1

Il corridoio è coevo delle terme. È costruito in mattoni grigi e su esso di aprono numerose porte di ferro con chiavistelli sull'esterno. Le celle sono piccole e disabitate. Anelli di prigionia, arredi corrotti e resti di catene fanno pensare a luoghi di detenzione.

Corridoio 2

Il corridoio è in parte costruito ed in parte scavato nella roccia; sembra un restauro di un ambiente atavico.

Mosaici rovinati, sedili in pietra rotti, tracce di porte murate.



Corridoio 3

Il corridoio è scavato nella roccia e risale al periodo del castello. Altre numerose porte di ferro con chiavistelli sull'esterno. Le celle sono piccole e disabitate. Simili alle precedenti, ma le tracce di sangue e resti di strumenti possono far pensare a luoghi di tortura.

Corridoio 4

Simile al corridoio 3 [vedi]. Una svolta conduce ad una porta che, rispetto ad altre sembra pulita ed usata di recente.

Corridoio 5

Questo passaggio è ancora più recente e sembra scavato nella roccia. In effetti è una costruzione dei monaci, iniziata in un periodo non antecedente a 50 anni fa.

Le due porte del corridoio 5.A sono usate di recente, ben oliate, con scritte religiose del credo regolare.

Le celle sono anch'esse moderne; le tracce all'interno fanno supporre che siano state usate di recente: resti di feci umane, un coltello sporco di sangue e altre tracce ematiche suggeriscono un destino crudele dei prigionieri.

Corridoio 6

Simile al corridoio 5 [vedi].

Stanza 5

L'ampia sala è coeva delle terme ataviche. Fulgidi mosaici con scene di caccia, di sesso, di gioco e di banchetti illustrano lo stile di vita degli antichi. Lo scopo della sala è ignoto senza uno studio lungo (es. un anno) e appropriato.

Stanza 6

La sala appare del tutto simile alla 5. La sala vuole imitare in modo puerile e ossequioso lo stile della stanza 5, ma ad un occhio esperto le scene mostrano incongruenze nel vestire, nei gioielli, ad in particolari storici che rivelano la modernità della costruzione.

Stanza 7

Questo ambiente scavato nella roccia è recente ed il suo scopo è ignoto. Una abilità opportuna rivela una costruzione dei monaci, iniziata in un periodo non antecedente a 50 anni fa.

Stanza 8

Questo ambiente scavato nella roccia è recente e rivela chiaramente il suo scopo: è un laboratorio alchemico. Alambicchi, ampolle, strumenti e contenitori poggiano su ampi tavoli. Affissi a ganci metallici pendono cenci per la pulizia delle mani e degli utensili.

Una abilità opportuna rivela lo scopo di creare non morti e pozioni per il loro controllo. È possibile reperire 4 dosi di una pozione il cui effetto è di incrementare le magie di controllo dei non morti del +50%. Inoltre è possibile trovare una pozione di paralisi (che i monaci usano per paralizzare le loro vittime) per 1 ora circa, salvo tiro salvezza su Robustezza.

Stanza 9

Questo ambiente è scavato nella roccia di recente; sembra un dormitorio, poiché vi sono alcuni letti a castello, delle madie, sedie e un tavolo.

In una cassa sono deposte numerose torce a resina, poi alcune armi (mazze ferrate, mazzafrusti, coltelli).



In una madia c'è del cibo, avvolto in panni: pane, insaccati, formaggio, frutta e verdura. Un barile è pieno d'acqua. Un altro barile contiene del vino.

Altrove vi sono vari arnesi: due catene, una corda di 10 metri, due chiavi, un'ampolla d'olio, due ampolle d'acqua, un sacco con fuliggine.

Stanza 10

Questo ambiente è una stanza da letto e studio ma di un solo individuo. Un solo letto è rassettato in un angolo; poi c'è uno scrittoio con una sedia con comodi cuscini e alcune pergamene scritte.

Lo scritto è un resoconto di recenti studi e scavi. Con una breve lettura è possibile avere un'idea del senso di questo luogo, delle caverne sotterranee e del rituale che si sta studiando.

Un personaggio che superi una prova di Intelligenza o Presentimento con una penalità -50% comprende che è l'abate stesso l'artefice del piano e l'autore dello scritto.

L'accesso alle caverne

Passando per un tunnel stretto e umido, coperto di muschio si giunge ad un pozzo, che si cala nelle roride viscere della roccia.

Apparentemente non c'è alcun mezzo per scendere: né corde, né scale; e le pareti del pozzo sono viscide e scivolose (penalità scalare -50%).

Il pozzo è profondo circa 10 metri. Una caduta richiede un tiro salvezza su Robustezza: se fallisce si perdono 100 PC; se riesce se ne perdono comunque 50.

Le Caverne

Cunicoli di passaggio

Le caverne sono un dedalo di cunicoli talmente intricati che non viene fornita una mappa tradizionale.

Invece sono descritte solo le stanze principali, dove i passaggi si allargano fino a formare ambienti più ampi.

I tunnel possono essere così descritti:

Vi trovate in un cunicolo stretto scavato nella viva roccia, nel quale è possibile passare solo in fila indiana. Solo il primo è in grado di scorgere avanti se munito di fonte luminosa.

Coloro che brandiscano armi a due mani o in asta si rendono conto di non poterle assolutamente usare a causa degli spazi ristretti. L'uso di scudi medi e grandi impedisce l'uso di armi.

Il cunicolo compie giri tortuosi, quindi si divide in ulteriori percorsi e spesso si aprono altri passaggi laterali o nel pavimento. Se si osserva con attenzione possono essere notati anche quelli nel soffitto.

Disegnare una mappa è impossibile, perdetevi presto l'orientamento, a meno di segnare ogni passaggio con un apposito segno.

Le tecnica con cui la mappa è impostata è la seguente: le caverne sono situate a livelli, contrassegnate da lettere (A, B, C, D, ecc...); da qualsiasi caverna di un livello è possibile accedere casualmente e con stessa probabilità a caverne del livello precedente o successivo.



Per esempio dalla caverna 2 del livello B è possibile raggiungere una qualsiasi caverna dei livelli A, B e C ovvero una caverna col numero compreso tra 0 e 6.

Se i personaggi non prendono precauzioni e non hanno abilità utili perdono l'orientamento e finiscono in una qualsiasi caverna scelta dal Narratore.

Per tornare in una caverna già visitata devono ritrovare la strada superando una prova di abilità utile (orientamento, seguire tracce, ecc...) con una quota di agevolezza pari a 20.

Se usano accorgimenti possono ridurre la penalità ma mai godere di bonus; tra questi per esempio segnare le strade col gesso, lasciare pezzetti di stoffa, formare frecce con pietrisco, ecc... Tuttavia non sempre questi espedienti riescono; ecco alcuni suggerimenti di possibili disturbi:

Trovi due macchie di sostanza biancastra, ma non distingui quale sia tra queste il gesso che hai usato.

Il brandello di stoffa si è spostato: forse una corrente d'aria, o forse il passaggio di qualche creatura...

Nella grotta cola l'umido e rende inservibile qualsiasi gesso o inchiostro.

Caverne

Descrivete ai personaggi i cunicoli che attraversano come indistinguibili, intricati, stretti e profondamente bui.

Fate sentire solo rumori inquietanti, passi, crolli, strisciare di corpi, stridii di pipistrelli, ecc...

Poi quando lo ritenete opportuno descrivete la sala in cui sono capitati.

0 - ampiezza circa 20x20 metri

Dal pozzo nelle segrete ci si cala in questa grotta, buia e umida. Sembra che la grotta sia scavata in una roccia tenera e friabile che rischia di franare a momenti. Ogni tanto qualche piccolo crollo di ghiaia cade dalle pareti. Nella grotta si aprono almeno sei passaggi verso tunnel angusti e madidi di acqua.

1 - ampiezza circa 20x30 metri

La grande sala è una caverna naturale formata da corsi d'acqua sotterranei. Le pareti sembrano scavate in roccia simile al marmo, liscia e scivolosa, su cui scorrono rivoli di acqua che formano polle biancastre sul pavimento. Tutti i cunicoli che si dipartono da qui sembrano scendere e l'acqua in eccesso scorre quieta verso le arterie oscure.

2 - ampiezza circa 20x30 metri

È una bassa caverna naturale, alta meno di due metri e scavata da corsi d'acqua sotterranei. Le pareti sono di roccia liscia e scivolosa, come granito chiaro. In terra scorrono rivoli d'acqua che formano polle biancastre. Vi sono più fenditure nella roccia di cui non si scorge la destinazione ma che sembrano avere una pendenza che attira l'acqua corrente.

3 - ampiezza circa 30x30 metri

Un anfratto naturale si apre incavato in una rena friabile e molle come argilla, dai colori caldi e viscosi. Gocce di liquido ocre trasudano dalla volta oscura e si tuffano nell'acquitrino melmoso che ricopre tutto il suolo. Alcuni pertugi sono ostruiti da frane di arenaria; altri si aprono nei fianchi rocciosi e spariscono nel buio.

4 - ampiezza circa 30x30 metri

Sbucate in un recesso ampio e irregolare, costellato di stalattiti e stalagmiti che in alcuni punti si congiungono in colonne



ocra. Il calcare ha originato questo budello alto oltre 30 metri, in cui si aprono cavità oscure, cunicoli, piscine naturali e volte che sfuggono alla vista.

Alcuni piccoli animali viscosi si nascondono da voi, con guizzi in mote sulfuree, che emanano vapori mefitici. Tonfi pesanti sembrano provenire da stagni incastrati tra i denti di pietra millenaria. In numerosi punti la grotta si stringe per formare gallerie che si inoltrano nell'ignoto.

5 - ampiezza circa 50x50 metri

La caverna puzza di muffa e marcio. Un nugolo di pipistrelli si stacca con stridii dalla roccia e affolla la sala per un attimo, per poi sparire nelle numerose aperture che si aprono a varie altezze nella parete.

Il materiale sembra sedimentario, di origine calcarea, all'apparenza compatto, a grana molto fine con toni grigio-ocra.

L'aria è appestata di miasmi e l'umido la rende ancora più irrespirabile: sembra che vi sia un ribollire d'acque sulfuree.

6 - ampiezza circa 20x20 metri

Il cunicolo termina in una grande apertura: sotto di voi si presenta la superficie scura e immobile di un lago, da cui affiorano denti di roccia innalzati verso il soffitto.

Squarci nella roccia aprono passaggi oscuri, alcuni parzialmente allagati, altri ad una altezza di mezza dozzina di metri dallo specchio opaco dell'acqua.

7 - ampiezza circa 30x30 metri

Il tunnel che state percorrendo ha una forte pendenza verso il basso. L'acqua del suolo diventa sempre più alta e infine il cunicolo si inabissa in acque opache.

Percorrendo sott'acqua il resto del pertugio si raggiunge un antro inabissato,

in cui piccoli rettili scivolano svelti nelle fessure rocciose.

L'acqua è torbida, infestata da erbe limacciose e viscide, che impediscono di scegliere con sicurezza la direzione.

In alcuni punti comunque si aprono dei fossi dei quali è impossibile scorgere la profondità e che conducono in gallerie talvolta cieche, talvolta lunghe.

8 - ampiezza circa 30x30 metri

Il cunicolo è parzialmente allagato ma permette di respirare. Termina senza preavviso in una grande sala naturale ma vi trovate a circa 10 metri d'altezza su uno sperone roccioso; sotto di voi bolle una sorta di lago rossastro e melmoso che rilascia vapori densi di zolfo.

Dalle acque color ruggine emergono pinnacoli di roccia scura che si levano formando aguzze punte verso la volta.

Tra alcuni di questi sono legate delle corde che formano una sorta di ponte oscillante, avvolto dai fumi maleodoranti. La passerella, che sembra insicura e dondolante, corre fino ad una apertura nella roccia, nella parete opposta.

Per superare il ponte occorre superare una prova sulla Destrezza, senza modificatori.

L'acqua è bollente, infligge 25 danni da fuoco per ogni segmento (tranne protezioni magiche). Un personaggio con armatura inoltre affonda e rischia di annegare.

9 - ampiezza circa 30x30 metri

Il tunnel ha pendenze alternate e sale e scende senza concedervi di comprendere a quale profondità siate giunti. Infine sfocia in una ampia sala coperta da una pietraia.

I vostri passi causano subito una piccola slavina, con sassi che precipitano dalla volta e dalle pareti irregolari. Dopo un assordante frastuono la situazione sembra stabilizzarsi; ma non c'è da



fidarsi. Avanzare nella pietraia significa esporsi al rischio di frane di pietre.

Se c'è un crollo, usare il tiro salvezza su Rapidità per dimezzare l'offesa pari a 50 PC; è però concessa l'armatura per ridurre i danni (usare l'offesa come in combattimento).

10 - ampiezza circa 100x100 metri

La sala è la più grande vista finora. Sgombra da stalagmiti e colonne, sembra levigata e ripulita. Al centro della caverna alcune onde e bolle increspano la superficie di un lago scuro come inchiostro.

Il lago è la dimora di un mostro anfibio. Se i personaggi fanno rumore la creatura emerge e cerca di divorarli [vedi scheda].

11 - ampiezza circa 10x10 metri

La caverna si allarga e forma un imbuto rovesciato. Scheletri di animali giacciono a pezzi sul suolo, alcuni anche lanciati sulle sommità delle stalagmiti. Dalle spaccature situate ai bordi dell'imbuto provengono sordi scalpiccii. In alto l'imbuto gocciola acqua biancastra.

12 - ampiezza circa 10x10 metri

La grotta che vi si para di fronte è illuminata da globi iridescenti appesi alle pareti ed alle stalattiti. Per terra numerose orme umane hanno disegnato un sentiero grigio, che si inoltra tra le pieghe pallide e arrotondate della roccia.

Il sentiero di articola in diverse direzioni e forma bizzarri ghirigori sul suolo.

13 - ampiezza circa 10x10 metri

La piccola grotta è illuminata e arredata. Le pareti sono state abbellite da graffiti che recitano carmi sulla conoscenza e la sapienza.

Per terra sono posti folti tappeti che ovattano i passi e che fanno cerchio intorno ad una vasca di pietra grande abbastanza per ospitare un uomo.

In un angolo della sala una sorgente calda sgorga dentro un bacile di pietra, vicino al quale sono sistemati alcuni secchi.

Nella stanza si trovano anche sedie coi braccioli, due tavolini ovali, quattro bracieri ardenti, e due scaffali con libri e pergamene. Molti arredi sono impreziositi con intagli e fregi in scrittura atavica, e la vasca è ricoperta di simboli arcani, rune e scritte di difficile decifrazione. È la sala cercata...

Incontri

Quando e se il Narratore lo ritiene opportuno è possibile far incontrare i non morti che custodiscono le caverne. Generalmente i non morti si muovono per i cunicoli, percorrendoli senza fonti luminose [vedi schede].


Le creature hanno il solo scopo di proteggere l'antro dagli estranei. Chiunque non sia conosciuto viene immediatamente attaccato.

Nella sala 10 inoltre vive una creatura che anche i monaci evitano: un idra dalle sette teste che divora qualsiasi cosa, non morti inclusi.




Schede creature e personaggi

Scheletro

Mostro	SCELETRO	Classe	NON MORTO	
	<u>Caratteristiche</u>		<u>Combattimento</u>	<u>Immagine</u>
Forza	45	Priorità d'azione	-20%	
Robustezza	40			
Destrezza	30	Attacco	25%	
Rapidità	30	Offesa	+25	
Intelligenza	0	Schivata	05%	
Presentimento	0	Parata	20%	
Comunicazione	0			
Percezione	25	Protezione	30	
Aspetto	0			
Tenacia	100	Stadi Salute	100	
<u>Attacchi speciali</u>	Nessuno			
<u>Difese speciali</u>		Immunità attacchi mentali	100%	cfx.4
		Resistenza ad illusioni	50%	cfx.4
		Immunità veleni	100%	cfx.4
<u>Azioni speciali</u>	Nessuno			
Descrizione				
<p>Gli scheletri sono creature non morte, animate magicamente per mezzo della magia o di poteri divini. La missione degli scheletri è solitamente la custodia di un luogo, la protezione del suo creatore o simili. In alcuni casi lo scheletro si forma automaticamente per condizioni eccezionali: una morte violenta di cui desidera vendicarsi, la fine imperitura in un luogo maledetto o la condanna per aver fallito nella vita. Gli scheletri appaiono come strutture ossee umane, in posizione eretta ma prive di lineamenti, muscolatura o organi. Non hanno occhi, lingua e tendini, eppure hanno capacità percettive ed ambulatorie.</p> <p>Alcuni scheletri brandiscono armi arrugginite e rovinate, col filo smussato e facili alla rottura. Altri possono colpire con gli artigli ossei del carpo. Gli scheletri non hanno intelligenza, non possono sviluppare pensieri o ragionare. Per questo non possono essere né convinti a recedere dai propri intenti anche se per ottimi motivi. Al momento della creazione viene loro instillato un compito, molto semplice, che portano a compimento per l'eternità, salvo distruzione. Per lo stesso motivo non possono essere affetti da incantesimi che colpiscano la mente (ipnosi, suggestione, cancellazione mentale, ecc...) e possono resistere alle illusioni nel 50% dei casi.</p> <p>Poiché non sono vivi essi sono immuni anche a veleni, droghe, ed attacchi contro la carne. Viceversa possono essere colpiti da attacchi elementali e fisici, come armi, fuoco, acido, ecc...</p> <p>Gli scheletri possono trovarsi in gruppi, anche numerosi: dipende dalla situazione per la quale è stato creato. In alcuni casi orde di scheletri servono altre creature non morte dotate di alta volontà ed crudele astuzia che hanno perpetuato la propria esistenza oltre la morte (vampiri, sacerdoti non morti, negromanti sospesi dalla vita, ecc...).</p> <p>Possono esistere altre creature a prima vista simili agli scheletri, ma che in realtà sono decisamente più potenti e pericolosi: alcuni avventurieri sono rimasti sorpresi per essersi fidati delle apparenze.</p>				




Zombi

Mostro	SCELETRO	Classe	NON MORTO	Livello	2	Pt. 1525
<u>Caratteristiche</u>		<u>Combattimento</u>		<u>Immagine</u>		
Forza	45	Priorità d'azione	-60%			
Robustezza	40	Attacco	25%			
Destrezza	10	Offesa	+25			
Rapidità	10	Schivata	Nessuna			
Intelligenza	0	Parata	Nessuna			
Presentimento	0	Protezione	50			
Comunicazione	5	Stadi Salute	150			
Percezione	50					
Aspetto	0					
Tenacia	100					
Attacchi speciali Artiglio contagioso						
<u>Difese speciali</u>		Immunità attacchi mentali	100%	cfx.4		
		Resistenza ad illusioni	50%	cfx.4		
		Immunità veleni	100%	cfx.4		
<u>Azioni speciali</u>		Nessuno				
Descrizione						
<p>Gli zombi sono cadaveri umani soggiogati da volontà perverse ed animate magicamente per mezzo della magia. La loro missione è la custodia di un luogo, la protezione del suo creatore o simili.</p> <p>Gli zombi hanno un aspetto terribile e chiunque li veda deve superare un tiro salvezza su Volontà oppure per 2 segmenti non è possibile effettuare alcuna azione (combattere, magie, ecc...) tranne vomitare di schifo.</p> <p>Le creature hanno muscoli, carne, pelle e capelli umani, ma orribilmente corrotti e decomposti: brandelli cascano per terra mentre si muovono e col puzzo ammorbano l'area circostante. Sono privi di lineamenti, e tra le membra spesso si agitano vermi sarcofagi.</p> <p>Stanno sempre in posizione eretta, non dormono né mangiano, ed assolvono inflessibili al compito impartito.</p>		<p>Alcuni zombi brandiscono armi arrugginite e rovinate, col filo smussato e facili alla rottura. Altri possono colpire con gli artigli.</p> <p>Essi non hanno intelligenza, non possono sviluppare pensieri o ragionare. Per questo non possono essere né convinti a recedere dai propri intenti anche se per ottimi motivi.</p> <p>Al momento della creazione viene loro instillato un compito, molto semplice, che portano a compimento per l'eternità, salvo distruzione.</p> <p>Per lo stesso motivo non possono essere affetti da incantesimi che colpiscono la mente (ipnosi, suggestione, cancellazione mentale, ecc...) e possono resistere alle illusioni nel 50% dei casi.</p> <p>Poiché non sono vivi essi sono immuni anche a veleni, droghe, ed attacchi contro la carne. Viceversa possono essere colpiti da attacchi elementali e fisici, come armi, fuoco, acido, ecc....</p>		<p>Se lo zombi colpisce con l'artiglio, la ferita può infettarsi. Se la vittima non supera un tiro salvezza su Robustezza comincia a perdere 10 PC per segmento. Quando raggiunge zero PC la vittima sviene, ma continua a perdere PC. Se raggiunge lo stato di morte viene rianimata come zombi, con lo stesso ordine impartito al primo zombi.</p> <p>È possibile incontrarne gruppi, anche numerosi: dipende dalla situazione per la quale sono stati creati.</p> <p>In alcuni casi orde di zombi servono altre creature non morte dotate di alta volontà ed crudele astuzia che hanno perpetuato la propria esistenza oltre la morte (vampiri, sacerdoti non morti, negromanti sospesi dalla vita, ecc...).</p> <p>Possono esistere altre creature a prima vista simili a zombi, ma che in realtà sono decisamente più potenti e pericolosi.</p>		



Hydra

Mostro	HYDRA	Classe	ANIMALE ANFIBIO	Livello	6	Pt.	4500
Caratteristiche		Combattimento		Immagine			
Forza	200	Priorità d'azione	-90%				
Robustezza	400	Attacchi multipli	75%				
Destrezza	75	Offesa	+125				
Rapidità	50	Schivata	35%				
Intelligenza	5	Parata	35%				
Presentimento	5	Protezione testa	40				
Comunicazione	5	Protezione corpo	80				
Percezione	50	Stadi Salute	1000				
Aspetto	5						
Tenacia	50						
Attacchi speciali	Attacchi multipli (uno per testa)						
Difese speciali	Pelle ricoperta di scaglie	100%	cfx.2				
	Resistenza ai veleni	50%	cfx.2				
Azioni speciali	Nessuno						
Descrizione							
<p>Le Idra sono enormi rettili con più teste (da tre a nove). Il corpo è coperto di scaglie molto dure, come bronzo, di colore grigio oca, che conferiscono una discreta difesa e protezione. Le teste hanno occhi rossastri che vedono abbastanza bene al buio (75%) e le possenti mascelle sono fornite di denti aguzzi. L'Idra è un animale solitario, che vive in laghi sotterranei, posti in grotte profonde e buie. Selvaggia, di indole feroce e irrequieta, è impossibile da addomesticare. Generalmente è solitaria, e si sposta solo per la riproduzione (ogni sette anni circa) o per eventi eccezionali. Non si accoppiano: la femmina depone le uova, in un secondo tempo il maschio le feconda, i piccoli nascono dopo 6 mesi di solitudine e si uccidono tra loro o fuggono e sono già autonomi.</p>		<p>Ciascuna testa è in grado di effettuare un attacco autonomo per cui si hanno attacchi multipli senza penalità d'azione. Le leggende raccontano che quando la testa di un'Idra viene tagliata, questa ricresce subito; in realtà esistono diverse specie e solo alcune hanno questa caratteristica. La seguente tabella suggerisce la frequenza di imbattersi in una specie; la manifestazione di una caratteristica esclude le altre. Alcune specie non hanno nessuna di queste caratteristiche.</p>		<p>L'Idra con teste rigeneranti, ricrea la testa in un turno dopo la perdita. L'Idra con resistenza ai veleni, ha il 50% di neutralizzare un qualsiasi veleno di qualsiasi tipo. L'Idra con soffio di fuoco (da ciascuna testa!) causa 75 di offesa da fuoco, dimezzabili con tiro salvezza su Rapidità. L'Idra con soffio di gelo (da ciascuna testa!) causa 50 di offesa da gelo, dimezzabili con tiro salvezza su Rapidità. L'Idra con coda velenosa aggiunge un ulteriore attacco di coda, simile ad un enorme scorpione e la vittima perde 50 PC per veleno, dimezzabili con tiro salvezza su Robustezza. L'Idra con morso velenoso aggiunge al danno da morso un ulteriore perdita di 25 PC per veleno, dimezzabili con tiro salvezza su Robustezza.</p>			
		Teste rigeneranti	25%				
		Resistenza ai veleni	75%				
		Soffio di fuoco	15%				
		Soffio di gelo	15%				
		Coda velenosa	35%				
		Morso velenoso	05%				
<p>La specie usata per la avventura di playtesting è quella con resistenza ai veleni (e quindi non rigenera le teste, non soffia e non avvelena), ma il Narratore potrebbe decidere di non usarla oppure farla incontrare al gruppo ma con l'intenzione di farli solo fuggire e senza ingaggiare un combattimento; dipende dallo sviluppo della storia e se alcuni personaggi sono sacrificabili...!</p>							

Sommario

Preludio 2

Preparazione (Il Gruppo Militante) 2

La Compagnia Fluviale 2

Formazione dei Personaggi 2

Introduzione (Il Contratto) 3

Belodonte 3

La Missione 3

Atto Primo 4

Scena Prima 4

Anficardio 4

Eridania 4

Partenza 5

Scena Seconda 5

La Gardenia 5

Indizi 6

Primo Ritorno 7

Atto Secondo 8

Brolo Ferrato 8

La città - esterno 8

La città - interno 8

Drudo 9

La Mappa 9

Il Testo del Rituale 9

Incontri spiacevoli 9

Il Monastero 10

Religione e Credo 10

Pettegolezzi e verità 10

Preti e Santi 11

Atto Terzo 13

Il Segreto 13

Antiche Storie 13

Il Rituale 13

L'Edificio 14

Accessi 14

Trappole 14

Incontri spiacevoli 14

Indizi e Passaggi 14

Documenti 14

Il passaggio segreto 14

La leggenda 14

Ruolo del Narratore 14

Nuovo incarico 14

Equipaggiamento 15

Accesso alle Segrete 15

La Fontana 15

Le Segrete 15

Le Caverne 15

Mappe 16

Il Borgo 16

Descrizione 16

Il Monastero 16

Esterno 16

Chiesa 16

Chiostro 16

Celliere 16

Dormitori 17

Sagrestia 17

Capitolo 17

Archivisti 17

Biblioteca 17

Cucina 17

Refettorio 17

Dispensa 17

Priore 17

Abate 17

Le Segrete 18

Personaggi, indizi ed abilità 18

Cenni storici 18

Ambienti 18

L'accesso alle caverne 21

Le Caverne 21

Cunicoli di passaggio 21

Caverne 22

Incontri 24

Schede creature e personaggi 25

Sommario 28

La storia è gratuita; la distribuzione ed il suo uso sono liberi.

Per qualsiasi suggerimento o commento scrivete a andrezoc@yahoo.it.

I font usati sono Comic Sans MS e Bliss.