

PLSY
festival del gioco



Gilda del Grifone



LE RUNE DEL LUPO



GRUPPO
CHIMERA

PINO ALLA PINE DEL MONDO

AVVENTURA COMPLETA

PER DUNGEONS & DRAGONS 3.5 - 4°ED. - PATHFINDER

PRESENTAZIONE

Caro Dungeon Master / Caro Giocatore,

l'avventura "Fino alla fine del mondo" è stata pensata per essere giocata in torneo in una intensa sessione di gioco di 4 ore piene. Può essere giocata con stesso spirito, come avventura autoconclusiva a sé stante, oppure adattata a una campagna ormai avviata.

Nel primo caso, i Giocatori potranno crearsi i PG secondo il regolamento da torneo del Gruppo Chimera oppure utilizzare i PG Prefatti (entrambi possono essere trovati nella sezione "materiali" del sito www.gruppochimera.it) e una volta letta l'introduzione tuffarsi direttamente nel vivo dell'azione magari provando a completare l'avventura nel minor tempo possibile, come in una vera partita da torneo.

Nel secondo caso, sarà compito del Dungeon Master fare gli aggiustamenti necessari a collegare i Personaggi della sua campagna all'avventura, trovando un motivo per cui i PG potrebbero voler lavorare per il Primo Magistrato e cercare di salvare la città.

Se l'avventura ti piacerà, potresti voler partecipare ai nostri eventi da giocatore (controlla il sito www.gruppochimera.it o chiedi di essere iscritto alla newsletter), o magari aiutarci a crearne di nuove entrando anche tu nel Gruppo Chimera (per informazioni: info@gruppochimera.it).

Buon gioco

Il Gruppo Chimera.

Se vuoi affrontare quest'avventura come Giocatore, non leggere oltre! Anzi, non sfogliarla neanche!

In questa avventura ci sono molti colpi di scena e diverse informazioni che i Personaggi devono guadagnarsi in gioco: conoscendo in anticipo gli eventi perderesti ogni sorpresa e tutto il divertimento. Andresti a vedere un film di cui ti hanno raccontato la trama e il finale?

Fino alla fine del mondo	
PLAY 2012 - 23-24 Marzo 2012 – Modena	
Sistema di gioco: D&D 3.5 / 4°ed. / Pathfinder	
4-6 giocatori, 5-6 livello	
Combattimenti (scontri ed enigmi)	★★
Esplorazione (indagine e raccolta indizi)	★★★★
Interazione con PNG (diplomazia e dialogo)	★★★
Complessità nel padroneggiare l'avventura da parte del DM	★★★★
<p>Nella florida città costiera di Aligezia, dominata con pugno di ferro da un'aristocrazia mercantile, avvenimenti misteriosi stanno turbando l'ordine. I PG-nobili minori, ingaggiati dal Primo Magistrato per una missione apparentemente facile- dovranno destreggiarsi tra alchimisti persi nel loro lavoro e invasati di una setta che attende la fine del mondo, per ricostruire trame che mettono in pericolo l'intero universo. Letteralmente.</p>	
<p>Genere: investigativo, mistero, weird fantasy.</p>	
<p>In quest'avventura: colpi di scena spiazzanti, ambientazione ispirata a Venezia, dilemmi di etica</p>	
<p>Note sul testo: la versione caricata è quella utilizzata nel torneo. Per far sì che le squadre possano finire l'avventura nelle 4 ore di gioco previste, ci sono vari richiami al DM per tenere i giocatori concentrati ed eventi che avvengono dopo un tempo preciso (trigger). Chiaramente, se ai vostri giocatori piace indagare e non avete particolari limiti di tempo, potete ignorare i rimandi alle tempistiche e scatenare i trigger nel momento che ritenete più opportuno. Attenzione però a non esagerare: una volta acquisite le informazioni fondamentali, indagare oltre non serve più a nulla.</p>	

INDICE

Indicazioni regolistiche	4
Sinossi	6
Antefatto	7
Scansione temporale dell'avventura	10
1 – I PG rispondono alla convocazione	12
1.1 – A colloquio con il Primo Magistrato-	12
1.2 – Notizie urgenti dall'isola dei Lannoni	14
2 – Libere indagini	15
2A – Svolgere la loro missione	16
2A.1 – Raccogliere informazioni	16
2A.2 – Introdursi in casa	17
2A.3 – In casa di Dalzàrdo	20
2A.4 – La riconsegna di Dalzàrdo a Virgulzio	24
2B – Indagare in città	24
2B.1 – Contattare Simario all'Ospitale	25
2B.2 – L'isola dei Lannoni	31
2B.2 – Indagare sulla Setta dell'Avvento	35
2B.4 – Altre locazioni	43
3 – Gli Astri di Sangue	52
4 – L'avvento del Buon Signore	54
4.1 – Acqua alta ad Aligezia	55
4.2 – L'attacco dei mostri di metallo ed energia	55
4.3 – Il rapimento di Dalzàrdo	62
4.4 – L'automa ribelle	63
5 – Assalto alla crononave	65
5.1 – Localizzarla	65
5.2 – Salire a bordo	67
5.3 – Il custode del nuovo futuro	70
5.4 – Confronto con il Buon Signore	72
6 – Epilogo	74
7 – Ambientazione	76

INDICAZIONI REBOCISTICHE

RESIDUUM

Il residuum è un concetto introdotto in 4°ed.: qualsiasi oggetto più essere disincantato in una polvere magica di grande valore, che è componente irrinunciabile per compiere rituali e incantare oggetti magici.

In quest'avventura, **il residuum viene esteso anche alla 3.5 e Pathfinder**, e lo si ottiene tramite un processo alchemico che disintegra un oggetto magico. Qualsiasi alchimista lo potrà fare per conto dei PG (e ne sarà più che lieto, perché in pagamento può trattenere una parte del prodotto): il valore del residuum ottenuto (al netto del pagamento dell'alchimista) è:

oggetto di lista I	75 mo
oggetto di lista II	170 mo
oggetto di lista III	265 mo
oggetto di lista IV	360 mo

SPIDR DI ABILITÀ

Nella 4°ed. ogni volta che i PG si trovano in una situazione non di combattimento che mette alla prova le loro capacità, tale situazione viene risolta tramite una Sfida di Abilità: i PG devono effettuare una serie di tiri in abilità inerenti alla situazione, ottenendo un certo numero di successi (dipendenti dalla difficoltà della prova) prima di tre fallimenti.

In 3.5 e Pathfinder la meccanica usata è la stessa, come sequenza di prove di abilità da effettuare con successo prima di ottenere tre fallimenti.

PROVE DI ABILITÀ

Oltre a quelle indicate nell'avventura in seguito a eventi previsti, ricordati di inserire prove opportune per gestire gli avvenimenti e le situazioni che si creano nel corso dell'avventura.

Quando è importante che i giocatori non conoscano il risultato di una prova (o proprio di quale prova si tratti, in caso di abilità usate in modo reattivo) effettua le prove dietro lo schermo. Ad esempio rientrano in questa categoria prove di Percezione e Intuizione.

Dopo attento studio, siamo giunti alla conclusione che —salvo casi particolari, indicati nel testo— il grado di difficoltà è analogo nelle tre edizioni.

Le abilità saranno indicate come 3.5 / 4°ed.: in Pathfinder si userà l'abilità con nome analogo a una delle due abilità indicate.

Esempio:

Cercare / Percezione

il corrispondente in Pathfinder è Percezione

Disattivare Congegni / Manolesta

in Pathfinder "Disattivare Congegni"

Al massimo 2 persone possono provare ad aiutare chi sta facendo una prova.

Le prove "Abilità CD XXX": sono fatte se il giocatore richiede esplicitamente di farle.

Le prove "Abilità (qualcosa) CD XXX": sono fatte se il giocatore dedica la sua attenzione a quel qualcosa

— **Le prove indentate:** possono essere effettuate solo se i PG hanno eseguito con successo la prova di abilità nell'indentazione più a sinistra (cioè, si "sblocca" la possibilità di farle solo se i PG hanno superato una prova precedente)

Esempio 1

se una prova compare come "Osservare/ Percezione (libro) CD 15" significa che la prova viene effettuata solo se il PG esamina con cura il libro, con la CD come sopra.

Esempio 2

se una prova compare come:

Osservare/Percezione CD 16: vedi cose.

Osservare/Percezione CD 20: vedi altre cose.

— Dungeon CD 16: hai informazioni sul dungeon dove sei.

Il significato è che, se i PG decidono di fare una prova di Percezione, se arrivano almeno a 16 conoscono alcune cose; se nella stessa prova arrivano almeno 20, conoscono sia quelle a CD 16 che quelle a CD 20. Infine, se arrivano almeno a Percezione 16, "sbloccano" l'eventuale utilizzo dell'abilità Dungeon per scoprire altre informazioni (cosa che normalmente non potrebbero fare se non fossero prima riusciti nella prova di Percezione).

NOTA BENE:

Per ovviare al fatto che in 4°ed. squadre da 4-5-6 giocatori hanno PG dello stesso livello (laddove nelle altre edizioni il livello dei PG cambia a seconda del numero di giocatori in squadra) viene modificata la CD delle prove e la composizione degli scontri.

Quindi, **per quanto riguarda la sola 4°ed.,**

Sq. da 4 PG hanno una CD diminuita di 1

Sq. da 5 PG hanno una CD indicata,

Sq. da 6 PG hanno una CD aumentata di 1.

Esempio:

Osservare/Percezione 20

equivale a 19 per squadre da 4 PG, 20 per squadre da 5 PG e 21 per squadre da 6 PG.

DIPLOMAZIA (3-5 E PARTINDOER)

è vero che spesso i PG sapranno meglio dei giocatori cosa dire e, ancor più, come farlo, però nell'ambito del torneo, pensiamo sia giusto premiare particolarmente l'apporto dei giocatori. Pertanto:

- ♦ applica modificatori opportuni (tra -10 e +10) a seconda dei modi e delle argomentazioni utili o dannose dei PG, e dei pregiudizi o disponibilità dei PNG. Dove possibile daremo delle linee guida su cosa considerare positivo e cosa negativo nei rapporti con i PNG, ma puoi desumerle anche della situazione contingente.
- nel caso i giocatori restino sul vago e non specificano ("*Provo a convincerlo...*") richiederli esplicitamente. Se i giocatori non specificano comunque modi e argomenti, applica una penalità di -4 al tiro (-8 se mancano entrambe).

Ritentare: in genere non si potrà ritentare.

Glielo puoi concedere se al giocatore o ai suoi compagni vengono in mente argomentazioni assai valide a cui prima non aveva pensato ma come attitudine di partenza degli astanti si considererà la peggiore tra quella attuale e quella che avevano inizialmente, e il PG avrà un -4 (eventualmente cumulativo) al tiro (oltre ai normali modificatori).

Nel caso ci riprovi un compagno (ed è chiaro il legame con chi ci aveva già provato), il malus è di -2.

Tempo: Una prova di Diplomazia richiede in genere almeno un minuto. Una prova di Diplomazia affrettata è fatta come azione di round completo, ma implica un -10 alla prova.

PERCEPIRE INTENZIONI / INTUIZIONE

Un PG ha diritto a un tiro per dubitare di qualcosa che gli viene detto solo se lo richiede esplicitamente.

Invece, per cogliere uno stato d'animo il tiro sarà solitamente concesso automatico.

Contro un raggiro applica modificatori anche pesanti (da -5 a +20), secondo credibilità del raggiro a cui si è soggetti, volontà di credere o meno e pericolo che comporta il raggiro

SINOSI

AVVENTURA IN BREVE

In uno scorrere temporale diverso dal nostro, la città di Aligezia dà i natali al grande alchimista Dalzàrdo Sezzi. Questi, nel corso della sua vita, crea un nuovo tipo di potere, in grado di produrre energia magica annientando materia dal mondo reale: in questo modo ottiene l'immortalità e realizza meraviglie oltre ogni dire. Tuttavia, nonostante sia di indole molto buona, dopo millenni di vita perde ogni senso della misura, e questo lo conduce a terminare la materia presente nell'universo. Rendendosi conto dell'errore, per uscire da questo vicolo cieco, Dalzàrdo cerca con l'ultima energia rimasta di tornare indietro nel tempo e trasferire la propria conoscenza nel se stesso del passato, per darsi una seconda possibilità.

Per fare ciò -però- ha bisogno di qualcuno nello scorrere temporale del passato che lo chiami al momento giusto: impianta quindi nel passato un culto, la Setta dell'Avvento, il cui unico scopo è quello di attenderlo ed officiare i riti necessari per portarlo nel passato.

Per secoli i suoi cultisti raccolgono il residuum necessario e attendono il giorno degli Astri di Sangue, che segna il momento in cui dovranno fare il rituale di convocazione di Dalzàrdo: tale giorno giunge mentre i PG stanno indagando proprio su Dalzàrdo del presente e su misteriose sparizioni avvenute nella zona.

La Setta effettua il rituale di convocazione, la crononave di Dalzàrdo del futuro (che ora si fa chiamare "Buon Signore") giunge nella laguna, e subito egli manda dei suoi automi a recuperare il sé stesso del passato per effettuare il trasferimento mentale. Mentre Aligezia è allagata dall'acqua alta causata dalla crononave e sempre più cose vengono dissolte per alimentare la permanenza del Buon Signore in questa nuova linea temporale, i PG devono contrastare gli automi, capire cosa sta succedendo (anche grazie alla defezione di uno degli automi) e affrontare il Buon Signore.

Lo fermeranno o si faranno convincere a lasciarlo riprovare con una nuova linea temporale intatta? E per fermarlo, distruggeranno solo lui, o elimineranno anche il Dalzàrdo del loro presente, ancora innocente ma in prospettiva destinato a diventare il Buon Signore in un remoto futuro?

RATTEPATO

BOSA È ARRIVATO E BOSA SUCCEDEVA

UN ALCHIMISTA BENIVOLE

In uno scorrere temporale precedente al nostro, Dalzàrdo Sezzi è un alchimista nato e vissuto per la prima parte della sua vita ad Aligezia. La sua abilità nell'alchimia e gli studi iniziati per prolungare la conservazione del pesce lo portano a scoprire un rituale alchemico in grado di "bruciare" residuum per bloccare l'invecchiamento e la degenerazione delle cellule. Tale fondamentale scoperta viene però dileggiata dai Patrizi, in quanto il costo economico in residuum per mantenere fresco il pesce è spropositato. Dalzàrdo non demorde, e prosegue con i suoi studi cercando un modo per produrre residuum a basso costo, e trovando il mondo di ottenerlo dalla materia normale, non magica. Questo gli consente non solo di produrre grandi quantità di residuum, ma gli apre un intero settore di studi totalmente nuovo. Il fatto che la materia cessi del tutto di esistere e non si trovi più in nessun piano di esistenza non lo turba più di tanto: cosa sarà mai un sasso nei confronti di energia infinita e vita eterna?

Dalzàrdo inizia ad utilizzare questa nuova fonte di energia per diventare sempre più potente ed erudito. La sua incapacità di trattare con il genere umano fa sì che agli albori dei suoi studi nessuno se ne sia mai interessato, rendendolo così l'unico depositario del suo sapere. Quando più avanti il suo potere ha iniziato a destare dell'interesse, Dalzàrdo era già troppo distante dal genere umano, considerava tutti inferiori e non ha mai insegnato a nessuno nulla di tutto quello che ha imparato.

Giunto al termine della sua esistenza di umano, è stato per lui un passo molto

naturale quello di prolungare la propria esistenza non passando alla non vita —il solo pensiero di diventare un mostro gli fa ribrezzo— ma tramite l'immortalità da vivo. Questo richiede quantità di residuum immensamente maggiori, e ciò lo porta ad esplorare una nuova frontiera del bruciare materia: scopre infatti che bruciare esseri animati produce molto più residuum che non bruciare ciottoli.

Bruciare così degli essere animati, fa scoprire a Dalzàrdo che la materia così usata scompare così tanto da essere persino dimenticata, a meno che non si sia presenti al rituale. Anche questo non fa scattare nessun campanello d'allarme in Dalzàrdo: anzi, avendo ora a disposizione un'immensa quantità di energia, il suo potere diventa illimitato.

DALZÀRDO, L'IMMORTALE

Eliminato il problema della mortalità, la conoscenza di Dalzàrdo cresce sempre di più, fino a sconfinare nella fantascienza: per esempio il suo cervello non è più sufficiente per incamerare tutte le informazioni, quindi lui crea delle memorie artificiali; inoltre, grazie alla sua infinita disponibilità di energia, crea dei robot semi senzienti in grado di soddisfare ogni necessità dell'umanità.

Per un certo periodo, agisce come un semi-dio benevolo, assumendo il titolo di Buon Signore e garantendo la beatitudine all'umanità resa come lui immortale e liberata da ogni fatica e bisogno, ma poi si rende conto di un grave problema: la materia non è infinita.

Dedica quindi il suo genio e la sua smodata conoscenza accumulata a studiare il nuovo problema: come vincere l'entropia.

PROCESSO MATERIA—ENERGIA

L'annichilazione della materia produce residuum grezzo: cristalli molto grandi (come quelli che si ottengono disincantando oggetti di grande potere magico) ma impuri (come quelli che si ottengono disincantando oggetti magici di bassa qualità).

Brucciare il residuum grezzo produce enormi quantità di energia e residuo entropico, una polvere nera impalpabile che non è davvero materiale, è non-essere condensato, se manipolato o oggetto di eccessiva attenzione si dissolve in entropia e fumo. Alcuni lo paragonano a colore disincarnato, colore senza materia da colorare. Altri sostengono sia una eco solida della scomparsa della materia, un'ombra quadrimensionale degli atomi, l'impronta lasciata dalla materia nel nulla. Altri ancora propongono che sia materia che ancora non si è accorta di non esistere, semplice nodo puntiforme dei rapporti materiali e conoscitivi che intratteneva con il resto del mondo, che si scioglie non appena ci si rende conto che è conoscenza di qualcosa che non è, quindi non è conoscenza. I leibniziani propongono di interpretarlo come monade vuota, un punto di vista sul cosmo che non c'è più, mentre gli scolastici lo definiscono come "nullitas" e i pragmatici invece affermano "chisseneffrega, funziona così e basta" - e probabilmente hanno ragione loro.

Passano i millenni, ed egli consuma questo e ogni altro piano d'esistenza, insieme con tutti gli dei, e infine divora gli altri uomini, diventando il tiranno di un universo quasi del tutto 'esaurito'. Ma ecco l'intuizione: l'unico modo per salvarsi è tornare indietro nel tempo, per ripartire con un universo ancora tutto da disintegrare.

Insomma, una volta assorbiti tutti gli universi spazialmente paralleli, può ancora assorbire gli universi temporalmente paralleli che si creano ogni volta che si torna indietro nel tempo. In questo modo avrà infiniti universi a disposizione, e confida che avendo quindi a disposizione un tempo infinito, prima o poi riuscirà a trovare la soluzione all'entropia.

VIAGGIARE NEL TEMPO

Il viaggio nel tempo non è impossibile, per chi ha a disposizione quantità impensabili di energia, ma presenta tutta una serie di problemi: spostare la materia nel passato è molto oneroso e ha un costo esponenzialmente più elevato quanto più distante si vuole andare e quanto più tempo si vuole restare nel passato. Inoltre è difficile navigare con precisione nel tempo -il minimo errore può portare a uno scostamento di mille anni. Quindi, il suo scopo non è tornare fisicamente indietro nel tempo (in breve tempo il costo della sua permanenza diventerebbe insostenibile, anche avendo un universo intatto a disposizione), ma trasferire la propria conoscenza, memoria e coscienza -tutte cose immateriali- in un nuovo corpo del nuovo continuum temporale, lasciando poi tornare il suo vecchio corpo, ormai ridotto a involucro vuoto, al futuro di morte termica che lo attende. Ma durante i suoi studi fantascientifici, il Buon Signore ha anche scoperto che mente e corpo sono strettamente correlati: trasferire una coscienza in un diverso cervello cambia la coscienza, e poiché egli non desidera cambiare niente di sé stesso, né tanto meno perdere dei ricordi, la migliore soluzione possibile è per lui quella di trasferirsi nel se stesso del nuovo continuum temporale. Questo però significa tornare indietro in una finestra temporale molto ristretta: quando lui è già maturo, ma non ancora abbastanza potente da potersi opporre al riversamento della coscienza (sa che la sua paranoia gli impedirebbe di accettare di perdere la propria coscienza a favore di un sedicente se stesso del futuro... e in effetti, tanto torto non ce l'ha: tu accetteresti?). Questo ci riporta al secondo problema.

La soluzione che trova è far sì che qualcuno nel nuovo scorrere temporale lo chiami al momento giusto. Per fare ciò, architetta un piano ingegnoso: in un passato remoto agisce su di una religione esistente, vaga-

mente messianica ed escatologica, modificandone dei dettagli per i propri scopi. Comunica a un prelado che il messia che attendono è lui, e che ritornerà quando la gli Astri diverranno di Sangue (infatti, lui si ricorda di un evento della sua giovinezza ben preciso e unico: un fenomeno meteorologico rarissimo, in seguito al quale la Luna e il Sole sopra Aligezia si sono tinti di rosso), per portare pace, giustizia, libertà, meno tasse per tutti e un miliardo di posti di lavoro. Impone quindi che un gruppo ristretto di questo culto si adoperi per propiziare il suo arrivo e, quando giungerà il giorno degli Astri di Sangue, celebri il rituale che gli permetterà di tornare indietro nel tempo in quel momento preciso del nuovo continuum.

LA SETTA DECC'AVVENTO ACC'OPERA

La Setta dell'Avvento svolge bene il suo lavoro, e -seguendo le indicazioni del dio- usa un rituale per dissolvere cose (alberi e animali, per lo più) e accumulare il residuum che al Buon Signore servirà per restare ancorato al nuovo continuum il tempo sufficiente a effettuare il riversamento mentale. Opera in modo molto prudente da una triremi che non rientra mai in porto, con cui si sposta per raggiungere il luogo in cui effettuare il rituale, e su cui immagazzina il residuum ottenuto.

Da qualche giorno ha però notato alcuni segni profetizzati che indicano l'imminenza degli Astri di Sangue. Dal momento che non avevano ancora raccolto la quantità di residuum indicata dal dio, hanno deciso di giocarsi il tutto per tutto e dissolvere un'intera Fattoria del Pesce, quella sull'isola dei Lannoni, con tutti i Pesci e gli allevieri, cosa che dà loro residuum quanto basta.

SCANSIONE TEMPORALE DECC'AVVENTURA

L'avventura è a scansione temporale, ovvero il suo progresso è scandito da eventi che avvengono in precisi momenti del tempo reale. Tali eventi avvengono qualsiasi siano le azioni dei PG e a prescindere da quanto tempo sia effettivamente passato in gioco.

L'autonomia e importanza delle azioni dei PG si esplicita nella consapevolezza con cui si trovano a vivere tali eventi (i.e.: quanto più indagano in maniera efficace, tanto più possono aspettarsi tali eventi e prepararsi ad essi) e nel modo in cui reagiscono ad essi.

N° sessioni			con sessioni di gioco da 4 ore.
1	2	3	Eventi previsti
20 min	20 min	½ ore	Arrivo di Carindo da Virgulzio. Termine della conversazione
1 ½ ore	2 ½ ore	4 ore	Appaiono gli Astri di Sangue
no	3 ore	4 ½ ore	Scontro con la Setta (VERSIONE ESTESA)
2 ore	4 ore	6 ore	Automi in caccia.
2+ ore	4+ ore	6+ ore	Scontro con gli Automi
2 ½ ore	4 ¾ ore	7 ½ ore	Rapimento di Dalzàrdo
3 ore	5 ½ ore	8 ore	I PG arrivano alla crononave
no	no	8+ ore	Nuovo scontro (a cura del DM)
no	6 ore	9 ½ ore	Esperienza mnemo-psichica (VERSIONE ESTESA)
3 ¾ ore	7 ½ ore	11 ore	Porta senziente
4 ore	8 ore	12 ore	Termine avventura

SPANSIONE TEMPORALE DECC'AVVENTURA

0' -20' - INTRODUZIONE

I PG ricevono l'incarico di portare Dalzàrdo dal Primo Magistrato (Virgulzio Della Marisenda).

TRIGGER 20'

NOTIZIE SU SIMARIO E L'ISOLA DEI CANNONI

Mentre sono lì, una guardia cittadina (Carindo) comunica al Primo Magistrato che un alleviere (Simario) è convinto che sia sparita una Fattoria del Pesce da un'isola sulla quale i PG sono sicuri non ci sia nessuna Fattoria. Sembrerebbero quindi solo i deliri di un pazzo, e allora perché il Primo Magistrato dà loro importanza

20' - 120' - ESPLETAMENTO DECC'CORO MISSIONE E INDAGINE CIBERA

I PG possono svolgere la loro missione senza grossi problemi. E' difficile entrare in casa, perché Dalzàrdo, preso dai suoi esperimenti, non sente nulla, ma una volta in sua presenza è disposto a seguirli senza fare storie.

Informazione 1: ha elaborato un rituale alchemico che è in grado di conservare vivo e incorrotto il pesce, sia vivo che morto, ma a prezzo di grandi quantità di residuum.

Informazione 2: si diletta di costruzione di automi e usa frasi ricorrenti che saranno poi anche usate dal Buon Signore.

In alternativa o dopo lo svolgimento della loro missione, possono poi indagare su:

1) sparizione della Fattoria de' Lannoni: è sparita dal mondo e dalla memoria degli uomini, ma è esistita -restano tracce scritte e altri indizi rimandati ad essa- e non è la prima cosa che sparisce. Indagando bene possono ricollegare la cosa alla Setta dell'Avvento

2) in città opera un culto deviato di Avandra: la Setta dell'Avvento opera nell'ombra, è particolarmente attiva perché ritiene imminente l'arrivo del loro Messia e ha cercato di uccidere Simario. Indagando bene possono ricollegarla alle inquietanti sparizioni e scoprire quali sono le loro aspettative rispetto alla venuta del loro Buon Signore.

In questo contesto, è possibile anche incontrare un antipaticissimo Profeta di Sventure, che si fa odiare ma che ha visioni di come sarà il mondo alla fine del dominio del Buon Signore. Un deserto di nulla.

TRIGGER 90'

BCI ASTRY DI SANBUE

La luna (se è notte) o il sole (se è giorno) si tingono di rosso, seminando il panico tra la popolazione. Per la Setta dell'Avvento è il segnale che è giunto il momento per fare il rito che chiamerà dal futuro il Buon Signore.

I PG hanno ancora mezz'ora per indagare e poi il Buon Signore fa il suo ingresso in questa nuova linea temporale.

TRIGGER 120'
AUTOMI IN BARBARA

Aligezia viene inondata dall'innalzamento dell'acqua della laguna, causato dall'arrivo della crononave del Buon Signore. Questi, immediatamente manda i suoi automi a individuare e recuperare il Dalzàrdo del presente, e i PG potranno vedere una pattuglia di questi mostri di metallo ed energia che scende sulla città.

120' - 150' - SCONTRO CON GLI AUTOMI

I PG o perché vogliono difendere Dalzàrdo, o perché viene chiesto loro di aiutare a difendere la città, affrontano in combattimento un automa.

TRIGGER 150'
RAPIMENTO DI DALZÀRDO

Mentre i PG sono impegnati nel combattimento, gli altri riescono invece nella loro missione e rapiscono Dalzàrdo, conducendolo via in volo.

Un automa resta però indietro, diserta e si consegna alla città e ai PG.

150' - 180' - COERCIZZAZIONE BUON SIGNORE E RUVISINAMENTO

L'automa disertore si consuma rapidamente fino ad annullarsi, ma nel frattempo risponde (lentamente, per problemi di software) alle domande dei PG. Può rivelare molte cose sul Buon Signore e sui suoi scopi, ma l'informazione fondamentale che dà è la posizione della crononave.

In alternativa i PG possono ottenere la stessa informazione indagando sulla Setta dell'Avvento: i cultisti si stanno infatti recando in nave presso il loro Buon Signore.

Sapendo dov'è, non è difficile raggiungere la crononave.

Attorno alla nave, parti sempre maggiori di realtà vengono annientate per ottenere il residuum necessario per restare nel passato,

80' - 240' - NECCA TRA DEC BUON SIGNORE - SCONTRO PINACE

Tutta l'energia del Buon Signore è nell'effettuare il trasferimento mentale in Dalzàrdo del presente, quindi le difese della nave sono al minimo.

All'interno, Dalzàrdo cerca di convincere i PG a lasciarlo fare, mostrando loro i suoi successi: ha sconfitto malattia, povertà, ingiustizia, la morte stessa, creando un regno millenario di pace e felicità assoluta. Se incalzato ammette che alla fine ciò porta alla distruzione dell'universo, ma che non ha intenzione di commettere gli stessi errori in questa nuova linea temporale.

Se i PG accettano e lo lasciano fare, l'universo sarà di nuovo distrutto, ma dopo mille e mille linee temporali consumate, il Buon Signore troverà la soluzione.

Se i PG uccidono Dalzàrdo del presente, lui effettua il riversamento in un'altra persona (un PG? - Il PG con più alta INT?) ma questo porta a perdere gran parte della saggezza accumulata: si riparte da capo.

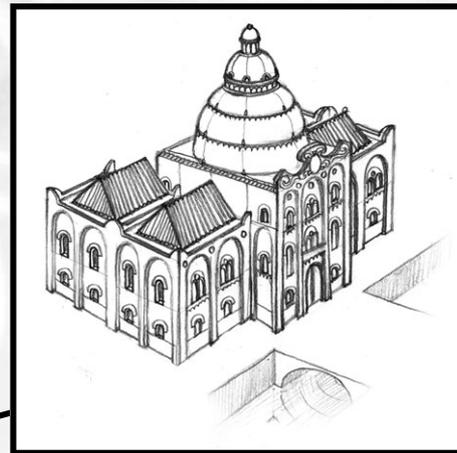
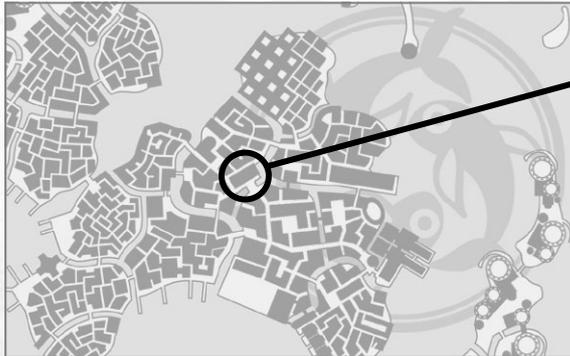
Se i PG lo uccidono, ma non uccidono il Dalzàrdo del presente, tutto da capo.

Se i PG uccidono lui e il Dalzàrdo del presente, la minaccia del Buon Signore svanisce.

1 - I PG RISPONDONO ALLA CONVOCAZIONE DA O' A 20'

Questa prima scena è l'introduzione alla avventura ed è una importante fase di gioco di ruolo, nella quale i PG hanno la possibilità di fare sfoggio dei loro personaggi.

Ricorda che uno dei PG ha ricevuto un biglietto da Virgulzio.



1.1.1 - VIRGULZIO PRESENTA DALZARDO E SI DIMOSTRA DI POSIZIONE ARISTOCRATICA

Virgulzio si rivolge a voi senza esitazioni:

"Alcuni amici comuni mi hanno detto che siete abili, motivati e sapete essere discreti, perciò vorrei darvi modo di dimostrarcelo."

Lascia ai PG il tempo di dire qualcosa e poi prosegui:

"Dalzardo Sezzi, l'alchimista, sta andando in una direzione errata e inopportuna: sostiene che il popolo dovrebbe avere gli stessi diritti dei Patrizi..." qui Virgulzio sorride sarcastico

"Sia voi che io sappiamo che le sue idee, o meglio le sue illusioni, sono sciocche e a sua fiducia malriposta. Il popolo non saprebbe cosa farsene di più libertà e più diritti: siamo anzi noi Patrizi che consentiamo loro di vivere in modo decoroso imponendo ritmi giusti e non lasciando che precipitino nell'ozio e per questo muoiano di fame. Ne convenite?"

Non invita i PG a sedersi, e anche questa è una prova per studiare le loro reazioni: se restano in piedi accettando senza fiatare questa leggera scortesia, oppure se chiedono di potersi sedere (lo concede senza problemi) o si siedono tout-court (e allora sarà lui a passare sopra questa leggera mancanza di educazione.

1.1 - A BOCCHINO CON IL PRIMO MAGISTRATO

Conoscete la casa del Patrizio Virgulzio della Mirasenda perché è senza dubbio quella più opulenta della intera Aligezia. Avete sperato tante volte di essere introdotti nel suo Palazzo, ma prima d'ora non era mai successo.

State attendendo da circa un quarto d'ora in una sala minore, quando la porta a due battenti di fronte a voi si apre. Venite introdotti in una sala lussuosa con le pareti tappezzate di colore scuro a cui sono appesi enormi quadri degli antenati della dinastia Della Mirasenda. Al centro della sala c'è un tavolo ovale di legno scuro, attorno al quale ci sono molte sedie con schienale e seduta imbottite.

Tutti i servitori escono, lasciando nella sala solo voi e un dragonide dalle scaglie nere, seduto al tavolo: il Primo Magistrato.

Si tratta di Virgulzio della Mirasenda: Primo Magistrato e il capofamiglia dei Della Mirasenda, quindi di fatto il Patrizio più influente e importante in città. I PG lo sanno dalla Introduzione, nel caso, ricordatelo loro.

Di qui in poi prosegui la conversazione a piacimento.

Virgulzio è convinto di ciò che ha detto, e ha posizioni radicalmente aristocratiche: uno stato saldo e giusto è quello in cui governa solo chi ha le capacità per farlo. Se un alleviere va da un mastro vetraio e pretende di insegnargli come deve soffiare il vetro, viene deriso: perché se va da un governante e pretende di insegnargli come deve governare, bisogna starlo a sentire?!? (sì, Virgulzio ha letto la versione fantasy della Repubblica di Platone)

Ha chiesto il parere dei PG e discorrerà volentieri con loro sia perché è persona colta, che ama fare conversazione, sia perché vuole capire con chi ha a che fare.

PG più moderati saranno incalzati nel nome della presunta evidente superiorità dei Patrizi e di esempi storici che puoi bellamente inventare

"Ricordatevi della Guerra delle Acqua Basse, che combattemmo per volontà del governo popolare e fu sul punto di condurci a totale disfatta! Questo succede quando un pescatore pensa di essere un generale, e un alleviere uno statista!"

PG eccessivamente radicali saranno raffreddati

"Eppure, anche loro hanno una loro utilità, se sanno stare al loro posto. Pensate ai vostri piedi: sono infinitamente più umili della vostra testa, ma senza di essi non andreste da nessuna parte"

PG adulatori incontrano freddo sarcasmo e velata irrisione

"Sapete, talvolta mi capita di avere la sensazione di parlare davanti ad uno specchio, che ripete quello che dico ed è sempre d'accordo con me... ma se volevo parlare a uno specchio potevo restare in camera mia... non trovate?"

È bene essere d'accordo con lui su ciò che dice, ma in modo attivo, proponendo delle posizioni interessanti, non semplicemente annuendo; Virgulzio è un Patrizio colto, non si fa abbindolare dai PG con facilità. Questo comportamento può dare un bonus positivo a tutti i tiri di interazione sociale con lui. Comportamenti opposti, danno invece un malus agli stessi tiri.

1.1.2 - VIRGULZIO DESIDERA CHE I PG SIA PIÙ DISCRETO POSSIBILE.

"Ebbene, veniamo al punto... Vorrei incontrare l'alchimista Dalzàrdo per offrirgli il mio consiglio e mostrargli il suo errore. E' un ingenuo, ma l'ingenuità è una malattia che si può curare. Bisogna però farlo senza far nascere maldicenze tra i Popolani, e quindi non posso mandare uno dei miei servi: per quanto fidati sono pur sempre mangialische. D'altro canto, non posso andare io da lui: sarebbe disonorevole per il Primo Magistrato recarsi a casa di un Popolano qualunque. Per questo ho pensato a voi: in qualità di Patrizi, so di poter contare sulla vostra riservatezza, e sono sicuro che saprete prelevare l'alchimista Dalzàrdo con la massima discrezione e portarlo a palazzo senza dare nell'occhio. Fatelo, e avrete la mia gratitudine"

Percepire emozioni/ Intuizione CD 20 (con modificatore: infatti se a Virgulzio i PG piacciono sta meno in guardia): è possibile scoprire che Virgulzio non dice tutta la verità (in effetti, vuole anche informarsi sui suoi ultimi progressi nel campo dell'alchimia, ma questo non ha intenzione di dividerlo con i PG).

Virgulzio non promette nulla di effettivo ai PG: se loro faranno per bene il loro dovere ci saranno eventualmente altri incarichi con cui si potranno guadagnare la sua fiducia e la sua riconoscenza. Questo però non è rilevante ai fini della avventura.

1.2 - NOTIZIE URGENTI DALL'ISOLA DEI LANNONI TRIBBER A 20'

Questo evento deve essere utilizzato per concludere il discorso con Virgulzio, nel caso in cui i PG si stiano attardando. Fallo accadere subito prima che i PG se ne vadano da Virgulzio nel caso in cui la conversazione sia stata invece breve.

D'improvviso, alla porta della grande sala, la stessa da cui siete entrati, sentite un bussare concitato. Virgulzio alza lo sguardo perplessa e poi vi fa segno di aprire.

Piccola pausa per eventuali azioni.

Un umano vestito con gli abiti della milizia cittadina è sulla porta, con l'aria sconvolta. Ha occhi solo per Virgulzio ed inizia subito a parlare in tono concitato:

"Patrizio Virgulzio, è successo di nuovo! Un alleviere ai Campi Nuovi... Simario Allini, si chiama... giura che fino a ieri c'era una fattoria sull'isola dei Lannoni! Hanno dovuto portarlo all'Ospitale!"

Virgulzio agghrotta le sopracciglia e risponde subito:

"La tua solerzia è stata riconosciuta, Carindo. Ora attendi fuori che io termini questa conversazione, poi ne ripareremo in modo più appropriato."

Carindo si guarda intorno un po' sperduto e sembra notare ora che Virgulzio non era da solo. Fa quindi un rapido inchino ed esce dalla porta.

Percepire Intenzioni / Intuizione

CD 15: Carindo aveva scambiato i PG per dei servitori di casa, per questo non aveva fatto caso a loro;

CD 20: Virgulzio non è stato per nulla contento che i PG venissero a sapere questa notizia.

Dopo questa breve interruzione Virgulzio licenzia i PG, non dando loro nessuna informazione di sua volontà su questo evento, né dando spazio per proseguire la conversazione precedente. Su domanda diretta, dichiara che si tratta di questioni organizzative delle sue Fattorie del Pesce *"e non c'è argomento più noioso e inopportuno tra Patrizi che parlare di economia spicciola, non credete?"*

I PG sono scortati da dragonidi in livrea direttamente fuori dalla casa per altra via e non hanno modo di vedere la guardia (la cosa è intenzionale).

Mentre se ne vanno, notano che su alcuni muri sono stati dipinti soli di colore rosso, il simbolo della Setta dell'Avvento.

BOSA STA SUBBEDENDO?

Virgulzio ha incaricato molti suoi uomini, tra cui Carindo (suo uomo di fiducia nella guardia cittadina) affinché tenessero gli occhi aperti su alcune bizzarrie che hanno attirato la sua attenzione e che lo inquietano. Persone diverse sono pronte a giurare che delle cose spariscono -dal mondo e dalla memoria-, e se all'inizio potevano essere semplicemente i deliri di un pazzo isolato (i gas della palude a volte fanno brutti scherzi), ora le testimonianze raccolte con discrezione da Virgulzio non lasciano dubbi: sta succedendo qualcosa. Che sia un progetto malvagio per manipolare le menti o una malattia mentale contagiosa, il Primo Magistrato vuol vederci chiaro. Questo caso è particolarmente clamoroso, ed ecco spiegato l'entusiasmo di Carindo.

Quando i PG sono usciti, il Patrizio si fa raccontare per filo e per segno quello che è successo, non fa commenti, ringrazia la guardia cittadina e congeda anche lei, restando assorto a fissare il vuoto, cercando di far combaciare le informazioni in suo possesso, senza successo.

1.2.1 - PARLARE A CARINDO

Se i PG vogliono interrogare Carindo, la guardia che ha intempestivamente avvisato Virgulzio delle presunte sparizioni sull'isola dei Lannoni, possono attenderlo (uscirà dall'entrata principale un quarto d'ora dopo i PG), altrimenti la trovano di servizio al palazzo della Milizia delle Acque, di cui fa parte come ufficiale semplice.

E' una persona ambiziosa ma anche diretta e franca. Non avrà alcun problema ad ammettere di lavorare per i della Mirasenda (anzi, ne è fiero) ma gli è stata richiesta discrezione e quindi si terrà sul vago: affermerà solo di avere l'incarico di tenere

gli occhi aperti e segnalare qualsiasi cosa di strano gli capiti di vedere (vero ma parziale: Virgulzio gli ha chiesto specificatamente di occuparsi delle misteriose sparizioni).

Se invece i PG lo convincono a sbottonarsi, spiegherà loro che sembra siano sparite cose e persone, di cui resta traccia su documenti scritti, ma che risultano svaniti dalla realtà e -cosa ancora più inquietante- dalla memoria delle persone. In questo modo sono spariti già un boschetto, diverse forniture di Pesce e un servitore di casa della Mirasenda.

2 - CIBERE INDRIBINI DA 20' A 120' (2 ORE)

Al termine di questa scena dai tempi forzati i PG hanno la possibilità di seguire le strade che preferiscono, girare per la città e investigare a loro piacimento.

Due sono le linee d'azione principali previste:

- A. **Svolgere la loro missione**, recuperare Dalzàrdo e portarlo dal Primo Magistrato
- B. **Indagare in giro per la città**, vagando senza meta, indagando attivamente sulle cose che sembrano essere scomparse o cercando di interagire con la setta umana di cui si parla nell'introduzione.

Al termine di questa fase (i.e. quando arrivano gli automi guerrieri) i PG dovrebbero avere almeno un'infarinatura riguardo tre informazioni fondamentali:

1. **Dalzàrdo è un geniale brav'uomo che ha inventato un modo per conservare più a lungo i Pesci, ma ad un costo di residuum spropositato.**

2. **alcune cose sono state effettivamente annientate**, in maniera radica e inquietante, cancellate sia dalla realtà che dalla conoscenza dei più. Se i PG venno più nel dettaglio possono scoprire che questo sembra collegato al residuum grezzo e ad una polvere nera.
3. **c'è all'opera un setta segreta** che prepara la venuta di un Buon Signore (la quantità di informazioni di dettaglio dipenderà da quanto la squadra è brava a investigare: a un livello base si sa solo che c'è e che opera in città per fini misteriosi; a un livello avanzato si possono anche raccogliere informazioni su scopi e metodi)

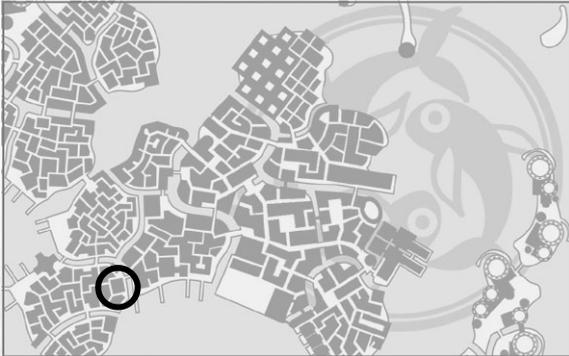
L'informazione 1 è ovviamente ampiamente fornita nella missione di cui sono stati incaricati (fase A).

Se tuttavia i PG la evitano (la rimandano tanto che l'avvento degli automi arriva prima che l'abbiano portata a termine), si può recuperare nella parte di indagini libere (v. dopo).

2A - SVUCCERRE CA CORO MISSIONE

2A.1 - RACCOLGERE INFORMAZIONI

I PG sanno dove è casa di Dalzàrdo e possono dirigersi in quel luogo quando preferiscono.



2A.1.1 - FAR DOMANDE IN BIRO

Se decidono di spendere un po' di tempo a cercare informazioni su di lui, in generale scopriranno che è piuttosto famoso come alchimista e ingegnere, ma anche ritenuto inaffidabile perché con la testa tra le nuvole, dotato di scarso senso pratico e troppo sensibile e di buon cuore.

Raccogliere informazioni / Bassifondi CD 15: storie divertenti che presentano Dalzàrdo come un inetto. Dalzàrdo ha inventato un metodo per conservare il pesce che è più costoso che allevare il pesce stesso! E quando un mercante gli ha commissionato un automa danzante, lui ha accettato la commessa, e dopo dieci anni sta ancora lavorando sugli studi preparatori. E si dice che una volta abbia usato residuum per curare un gatto (un gatto!!!).

Raccogliere informazioni / Bassifondi CD 20: si tratta comunque di una persona geniale e di grandi qualità. Malgrado tutte le sue stranezze, continua ad avere clienti, perché alcune delle lavorazioni alchemiche più complesse le riesce a fare solo lui. Ed è l'unico alchimista che si intenda anche di ingegneria, idraulica, scultura e vetraria.

2A.1.2 - APPOSTARSI PER STUDIARNE LE ABITUDINI

L'alchimista non esce praticamente mai, se non una volta a settimana (l'ultima volta due giorni fa) per andare a piedi a Ca' Alchemi dove prende le commesse, si procura gli ingredienti necessari e porta gli elaborati alchemici richiesti la settimana prima.

L'interlocutore su domanda diretta, ammetterà che continua ad avere clienti perché -malgrado la sua svagatezza- Dalzàrdo è uno dei pochi a riuscire a sintetizzare i preparati alchemici più complessi.

Ogni giorno, a mezzogiorno, un garzone della vicina locanda "Sirena Serena" gli porta del cibo, per lo più marino e frutta, che viene messo in un panierino e portato su da un verricello idraulico.

Non ha servitù, e si occupa di tutto lui.

2A.1.3 - INFORMARSI SU AMICIZIE E CONTATTI

Dalzàrdo non ha parenti in vita e ha molti conoscenti e contatti, ma nessun amico, se non di facciata: non fa vita sociale, tende a dimenticarsi volti e nomi delle persone, non mostra particolare interesse per l'altro sesso, e gli stessi colleghi alchimisti lo trattano con condiscendenza (anche se in realtà molti di loro sono invidiosi). Come risultato, nessuno viene mai a trovarlo e lui non esce mai.

Tuttavia, ogni tanto viene da lui qualche umano per chiedergli pozioni e distillati che vuole ottenere senza passare per la Corporazione degli alchimisti, controllata dai Patrizi (si tratta per lo più di umani della Mano Nera).

2A.1.4 - INFORMARSI SULLE SUE ATTIVITÀ PICO-POPOCARI

Patrizi *E' troppo svagato per essere davvero un nemico di Aligezia, ma è vero che è troppo di buon cuore e qualcuno potrebbe approfittarsi di lui. Si dice abbia usato residuum per curare un gatto (un gatto!).*

Popolani *E' una brava persona, sempre con la testa tra le nuvole ma generoso e gentile. Se qualcuno va da lui, se può lo aiuta... a modo suo, magari... ma con tanta buona volontà. Se questo vuol dire essere un ribelle perché non passa tutto per la Corporazione, beh, ci vorrebbero più ribelli in città.*

Se cercano di contattare qualcuno di specifico (ad esempio la Corporazione degli alchimisti, o un magistrato ad hoc, o...) per avere informazioni su Dalzàrdo, v. cercare informazioni in città.

2A.2 - INTRODURSI IN CASA

La casa dell'alchimista è nel Ponente della città, nel quartiere popolare di Acquerosse. Le strade non sono pavimentate, l'umidità trasuda dal terreno e si arrampica sulle pareti di legno e terra. Più che case, sono palafitte di legno e solo pochi caseggiati hanno fondamenta in pietra: quello di Dalzàrdo è uno di questi. Il palazzo è a tre piani, ma solo il terzo sembra abitato: dalla luce filtra dalle persiane chiuse e del fumo di un colore verdognolo esce da uno dei comignoli. Porte e finestre sono chiuse e quelle del piano terra anche protette da inferriate.

Sia la porta che tutte le finestre sono chiuse. Le finestre hanno pesanti scuri di legno e sono sbarrate dall'interno, mentre la porta, di legno rinforzato, è chiusa a chiave e bloccata da un apri-porta idraulico. Le finestre del piano terra sono inoltre protette da inferriate un po' arrugginite ma ancora salde.

Bussare o tirare la corda del campanello non servirà a nulla, così come non avrà effetto chiamarlo a gran voce visto che Dalzàrdo è concentrato sui suoi esperimenti. E' altresì sconsigliato farsi strada con la forza, sfondando porta o finestre in quanto qualsiasi azione contro la proprietà attirerà le Guardie Cittadine. Inoltre i PG dovrebbero portare a termine il loro compito nella massima discrezione.

I PG dovranno quindi escogitare una soluzione creativa per penetrare nell'abitazione.

In sostanza sono due i percorsi possibili, ma qualora i giocatori proponessero una soluzione originale se ritieni possa funzionare lasciali provare, settando la difficoltà e il tipo di abilità coinvolte sull'esempio di quanto riportato qui sotto.

SCOPERTI DALLE GUARDIE

Sia che abbiano provato ad sfondare una porta a colpi d'ascia, sia che si siano fatti notare cadendo dal tetto o provocando gli strepiti di Nonna Amelinda, se i PG si trovano di fronte alle Guardie Cittadine è un bel problema.

La pattuglia chiederà loro spiegazioni, e i PG dovranno fare leva sulla propria abilità dialettica e sul proprio rango per non finire nei guai.

Offri ai PG la possibilità di tirarsi fuori dai pasticci con facilità (è sufficiente una prova di Raggirare o Diplomazia o Intimidire CD 10), ma le Guardie li obbligheranno ad allontanarsi dalla casa di Dalzàrdo e li terranno d'occhio. Se i PG non vogliono dare nell'occhio, suscitare attenzioni indesiderate o essere notato, dovranno lasciar passare 12 ore prima di tornare in zona.

2A-2-1 - INCURSORI SUL TETTO

Questo primo approccio è forse il più immediato. Senza farsi notare, uno (o più) dei PG potrebbe arrampicarsi sulla parete dell'abitazione, muoversi sul tetto senza fare rumore e quindi penetrare nella casa da uno dei comignoli, che è sufficientemente spazioso visto che è il camino di un forno alchemico.

SFIDA DI ABILITA' ENTRARE DAL TETTO

Per riuscire nell'impresa sarà necessario ottenere almeno **tre successi contro CD 15**.

Le abilità che possono essere utilizzate sono:

- ◆ Scalare; Saltare; Equilibrio / Atletica (per arrampicarsi, saltare sul tetto, scendere dal camino ecc...)
- ◆ Acrobazia / Acrobazia (per camminare lungo le travi del tetto, stare in equilibrio, scendere dal camino, ecc...)
- ◆ Muoversi silenziosamente; Nascondersi nelle ombre / Furtività (per non essere visti, per muoversi silenziosamente, ecc...)

Una prova riuscita di Osservare / Percezione (per individuare il percorso migliore, quello con più appigli, il più sicuro, ecc...) offre un bonus di +2 alle prove successive.

In queste prove non è possibile aiutarsi.

Se ottengono tre fallimenti prima di tre successi non riusciranno ad accedere alla casa e saranno scoperti dalle guardie (vedi "Scoperti dalle guardie", pag. precedente).

Se hanno successo: il camino scelto sbuca al secondo piano, in una stanza vuota (v. dopo) da cui si può scendere per andare ad aprire la porta di ingresso. L'incursore si troverà davanti all'apri-porta idraulico di cui si parla dopo, con una leva per attivarlo.

2A-2-2 - SCASSINATORI ALLA PORTA

I PG potrebbero voler aprire la porta scassinando la serratura.

In primo luogo devono **distrarre Nonna Amelinda** (v. dopo) che li tiene d'occhio, chiedendo loro cosa stanno facendo se si attardano sulla soglia della casa.

Poi devono **scassinare la serratura**.

Studiare la serratura: Osservare / Percezione (serratura) CD 20: la serratura è strana, molto più profonda del normale, anche se i meccanismi del chiavistello sono a portata di arnesi da scasso.

Cercare trappole: Cercare / Percezione CD 20: la porta non sembra essere protetta da trappole, o almeno non da trappole che colpiscono chi è all'esterno. Forse una volta attraversata la porta bisognerà fare attenzione, perché l'impressione (anche a giudicare dalla profondità della serratura) è che ci siano congegni collegati alla porta.

Scassinare: Scassinare Serrature / Manolesta CD 20: la serratura si apre, la porta no...

Devono ancora **far scattare l'apriporta**

Infatti Dalzàrdo ha creato un apri-porta automatico a energia idraulica, che può essere attivato o dall'interno (da dietro la porta o direttamente dallo studio di Dalzàrdo) o tramite una chiave speciale (che per altro Nonna Amelinda ha, v. dopo) particolarmente lunga.

I PG devono ingegnarsi a trovare qualcosa di lungo e sottile (un attizzatoio per il fuoco, una bacchetta magica se vogliono correre il rischio, un bastone tagliato ad hoc,...) o utilizzare molto bene l'abilità Disattivare Congegni / Manolesta CD 25 per riuscire a far scattare l'apriporta.

Si sentirà uno sciabordio d'acqua, un cigolare di contrappesi, lo stridere di ingranaggi di legno e poi lentamente la porta si aprirà da sola. Ooooh!

Il meccanismo è molto delicato. Se i PG provano a interagire con esso in un modo qualsiasi (guardare come funziona, accelerare/rallentare l'apertura della porta, chiudere senza utilizzare il meccanismo,...) si blocca, ed è poi necessaria una prova di Conoscenze (ingegneria) / Manolesta CD 20 per rimetterla in funzione.

2R-2-3 - TRUPPATORI DI AMOREVOCI VECCHINE

Un'altra soluzione prevede un approccio più votato alla dialettica. Sulla soglia della casa adiacente a quella di Dalzàrdo siede infatti una innocua vecchina, Nonna Amelinda, intenta a lavorare all'uncinetto coccolando di tanto in tanto un gattone grasso e assopito accoccolato sulle sue ginocchia. La vecchina, in ciabatte e con i capelli velati, rivolgerà più di un'occhiata inquisitiva ai PG, se questi ciondolano nei pressi della casa di Dalzàrdo.

Nonna Amelinda, guarda caso, ha una copia delle chiavi di casa di Dalzàrdo, e se i PG riusciranno a raggiurarla o a convincerla le metterà a loro disposizione.

L'amabile vecchina, nonostante la non più verde età, è tuttavia ancora piuttosto lucida, e i PG non avranno gioco facile a convincerla. Potranno fingersi parenti di Dalzàrdo giunti ad Aligezia per fargli una sorpresa, potranno sostenere che l'alchimista sia in pericolo (*"Non risponde! non vede i fumi colorati che escono dal camino! sarà già privo di sensi, dobbiamo fare in fretta!"*) o escogitare un altro espediente.

SFIDA DI ABILITA'

CONQUISTA LA FIDUCIA DI NONNA AMELINDA

Per conquistare la fiducia di Nonna Amelinda, dovranno ottenere almeno **tre successi contro CD 15**.

Le abilità che possono essere utilizzate sono:

- ◆ Raggiurare / Raggiurare (per raccontarle credibili fandonie)
- ◆ Diplomazia / Diplomazia (per convincerla)
- ◆ Intimidire / Intimidire (Nonna Amelinda è sì anziana, ma vorrebbe festeggiare ulteriori compleanni).

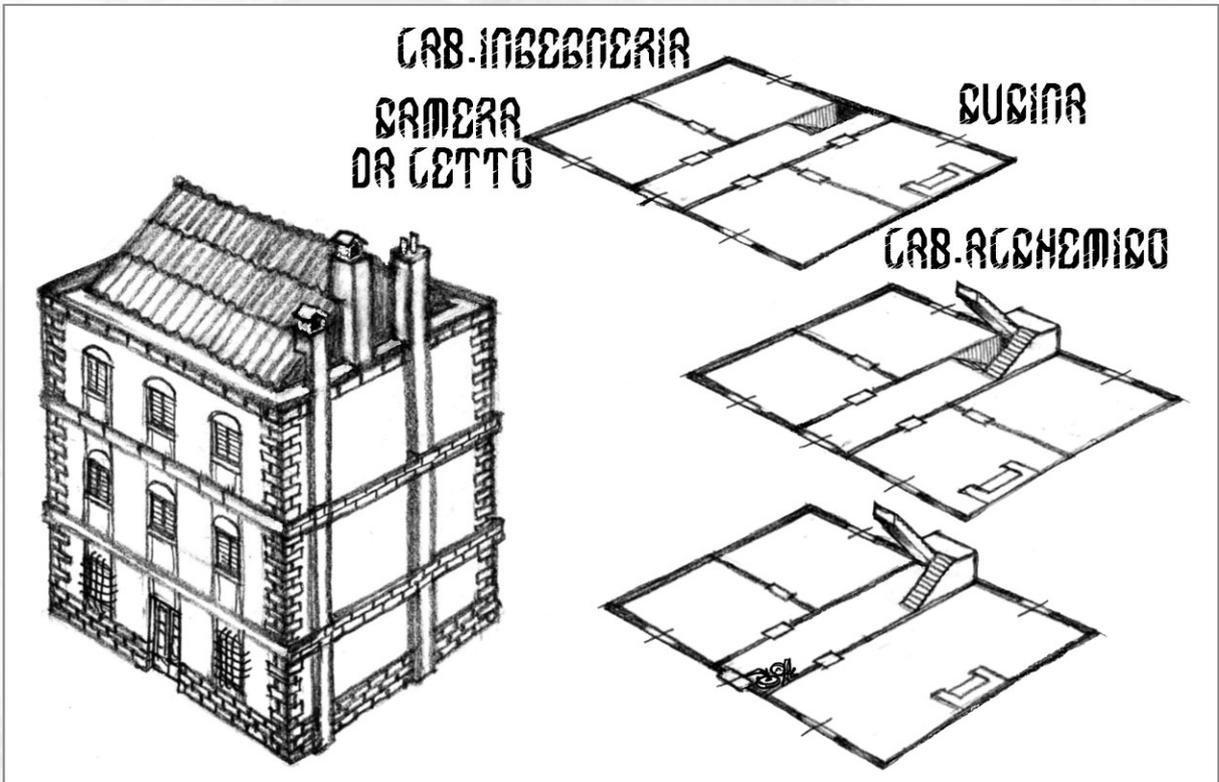
Una prova riuscita di Percepire Intenzioni / Intuizione (per valutare al meglio il comportamento della vecchina) offre un bonus di +2 alle prove successive.

Se ottengono tre fallimenti prima di tre successi non riusciranno ad accedere alla casa e Nonna Amelinda urlerà a gran voce chiamando le guardie (vedi BOX)

Se hanno successo: la vecchina recupera da casa una chiave lunga quasi mezzo metro (!) che infila con cura nella toppa, dando tre robusti giri.

Si sentirà uno sciabordio d'acqua, un cigolare di contrappesi, lo stridere di ingranaggi di legno e poi lentamente la porta si aprirà da sola. Ooooh!

Nonna Amelinda non ha nessuna voglia di farsi tre rampe di scale con la sua gamba malandata, l'artrite e tutto il resto, quindi sarà più che disponibile a far andare su da soli i PG, a patto che la chiamino se ci sono problemi. Céрто.



2R.3 - IN CASA DI DALZARDO

2R.3.1 - BIRRE PER LA CASA

Il palazzo popolare in cui Dalzàrdo vive è a pianta rettangolare, su tre piani, con un corridoio centrale che dà sulle scale e quattro grandi stanzoni ai lati del corridoio (due per parte) a ogni piano. Tutte le stanze dei primi due piani sono state svuotate da mobili e suppellettili, che sono stati venduti per far cassa con cui comprare residuum per i suoi costosissimi esperimenti di conservazione del pesce. Le stanze svuotate sono poi diventate magazzino / ripostiglio / discarica per esperimenti falliti, scarti di processi alchemici e prototipi.

In essa si possono trovare: stampi di argilla crepati, ingranaggi con i denti rotti, pulegge, sculture di cera lasciate a metà, legname, botti e anfore di preparati alchemici (tutte vuote), scatole di scarti metallici, segatura imbevuta di sostanze alchemiche, alambicchi incrinati, vasche di acqua marina vuote o con pesci rossi che ci nuotano dentro,...

Le stanze dell'ultimo piano (il secondo) sono le sole abitate. Di queste le uniche importanti sono i due laboratori.

CAMERA DA LETTO

La stanza è buia e in disordine, con un letto sfatto, un armadio aperto e semi-vuoto e vestiti stropicciati sparsi ovunque.

CUCINA

La cucina è dominata da un grosso camino modificato in forno alchemico ad alta temperatura, collegato con un grande mantice meccanico, un tavolo, e -vicino alla finestra della stanza- un verricello con attaccato un paniere.

Il verricello permette di calare fuori dalla finestra il paniere, tramite cui ogni giorno a mezzogiorno il garzone della locanda "Sirena Serena" recupera i piatti sporchi del giorno prima e mette il cibo.

LABORATORIO DI INGEGNERIA

La stanza è ingombra di meccanismi a orologeria composti da ruote dentate, pulegge, molle, schemi tecnici e schizzi, molti appesi alle pareti o aperti sul pavimento. In un angolo della stanza, su di un tavolo, ci sono busti e volti femminili di ceramica dipinta.

In questo laboratorio Dalzàrdo sviluppa le sue meraviglie di ingegneria. Alcune sono realizzate su ordinazione (scenografie mobili

per i teatri, giocattoli, manichini animati per feste patrizie), e in particolare da oltre dieci anni sta lavorando alla realizzazione di una ballerina meccanica, senza mai riuscire a raggiungere il grado di perfezione cui mira. Altre sono studiate per seguire il suo sogno di sollevare le persone dalla fatica fisica: in questa categoria rientrano il verricello della cucina, l'apri-porta all'ingresso, e altri progetti mai realizzati come la dràgola autoremanente, il maggiordomo meccanico, le ali battenti per il volo non magicamente assistito,...

Tutti i prototipi nella stanza hanno in comune il fatto di non essere compiuti (i movimenti si bloccano a metà) o proprio rotti.

Osservare / Percezione (automi) CD 20: i macchinari sembrano avere tutti inciso sopra dei codici del tipo ES 794-01, ES 794-10, ES 792-02, ecc.

LABORATORIO ALCHEMICO

La stanza è incredibilmente disordinata: c'è un bancone da lavoro pieno di alambicchi e beute di vetro, ma anche una quantità smisurata di fogli e appunti, sparsi sul tavolo, raccolti in alte pile sulle sedie, e in parte rovinati per terra. L'aria della stanza è viziata da odori stravaganti.

Dalzàrdo è in piedi di fronte al banco da lavoro, indossa dei guanti e sta tenendo con una tenaglia un bricco pieno di un liquido fumante. Con grande cautela versa questo liquido in un altro contenitore dove si trova una polvere azzurra, che subito inizia a scoppiettare e a produrre dell'altro fumo.

Dalzàrdo è un umano dall'aria trasandata. Indossa un grembiule a collo alto di cuoio alchemico, con su un camice che una volta doveva essere bianco, ma ora è chiazzato in più punti. I suoi capelli sono castani e gli occhi scuri persi nel vuoto, come se pensasse sempre a qualcos'altro.

2A.3.2 - CERCARE NEL LABORATORIO DI DALZÀRDO

Il laboratorio di Dalzàrdo è davvero zeppo di oggetti e strumenti, tenuti per altro con grande cura anche se nel disordine più totale. I PG possono anche frugare la stanza, ma non troveranno nulla di anormale: tutto lì dentro ha a che fare con la sua professione. Naturalmente, se cercano in presenza di Dalzàrdo questi non sarà molto contento e dirà loro cose del tipo "fate attenzione con quelle beute lì", "nooo il mio alambicco di fiducia", "attenti a quella polvere, se viene a contatto con l'aria potrebbe esplodere"... Di fatto però Dalzàrdo non oserà opporsi a dei Patrizi.

Cercare / Percezione CD 10: la stanza è effettivamente zeppa di ingredienti, scarti di lavorazione, strumenti e prodotti alchemici, ma null'altro. Anche gli appunti sembrano essere solo e unicamente di argomento alchemico.

Cercare / Percezione CD 20: in alcuni punti della stanza vi è una polvere nera, che attira la vostra attenzione perché lascia macchie molto ostinate, ma quando viene toccata o agitata sembra sparire nel nulla.

— **Conoscenze (arcano) / Arcano CD 20:** sulle prime pensavate fosse residuum bruciato, ma è troppo impalpabile.



APPUNTI DI DALZÀRDO

Osservare / Percezione CD 15: gli appunti sono scritti specularmente, da destra a sinistra e questo li rende molto difficili da leggere (a meno di metterli davanti a uno specchio). Inoltre, ogni foglio è scritto a più riprese, in direzioni diverse, e accostando argomenti diversi.

Prima che i PG impazziscano nel vederci complotti cosmici a opera della Regina Bianca di Alice al di là dello specchio, rassicurali: Dalzàrdo è mancino e, come Leonardo da Vinci, scrive in quel modo perché così la mano non passa sull'inchiostro fresco e può scrivere più velocemente. Provare per credere.

— **Decifrare scritte CD 15 / Percezione CD 20:** dal poco che ne capite con un'osservazione sommaria, si tratta (pensa un po'!) di appunti di argomento alchemico.

Per poterli trarre un senso PG devono poterli esaminare con calma (chetando le proteste di Dalzàrdo, rubandoli, esaminandoli mentre lui è fuori casa...) e per almeno un paio d'ore (ogni ora in più dà un +1 alla prova):

Conoscenze (natura) o (arcano) / Natura o Arcano CD 20: Dalzàrdo sta lavorando contemporaneamente su tre fronti: rendere meno costoso il suo rituale di conservazione della materia organica, provando a estenderlo ad organismi ancora vivi; usare per quel rituale altre polveri rare invece che residuum; ottenere residuum in maniera più efficiente, producendone di più o di qualità più pura. L'ultima sembra quella in cui ripone più speranze.

— **Conoscenze (arcano) / Arcano CD 15:** tutta la letteratura magica afferma che è impossibile cercare di ottenere il residuum in modo non tradizionale: nessuno a vostra memoria ci è mai riuscito. Gli appunti di Dalzàrdo non chiariscono se lui ci sia riuscito o meno.

2R-3-3 - PARLARE CON DALZÀRDO

Quando i PG distraggono Dalzàrdo dal suo lavoro, questi si mette subito sulla difensiva:

"Chi siete? Cosa volete? Come avete fatto ad entrare?"

Per ottenere di portare via Dalzàrdo, i PG possono adottare vari metodi (tutti con CD 20):

- ◆ Convincerlo che sia giusto così: Diplomazia o Raggiare;
- ◆ Intimidirlo: Intimidire;
- ◆ Prenderlo con la forza: questo metodo riesce sempre, perché lui non fa resistenza, ma di certo non dispone bene Dalzàrdo nei confronti dei PG. Se i PG hanno imprigionato Dalzàrdo con la forza e intendono recuperare informazioni da lui in seguito, devono fare almeno un tiro sociale (Diplomazia o Raggiare CD 25) per convincerlo a parlare.

Dalzàrdo può dare diverse informazioni ai PG e non sarà reticente a farlo. **Nel parlare, usa come intercalare "Ehmm"** per prendere tempo quando deve pensare a cosa dire (ma fai attenzione a non esagerare, non è che lo dice una volta ogni due parole), e utilizza alcune frasi (in grassetto) che è importante che i PG sentano, visto che sono quelle che il Dalzàrdo venuto dal futuro ripeterà quando saranno a colloquio con lui.

Esempi:

Ehmm, sono a vostra disposizione, patrizi.

Accomodatevi. Ehmm, ci sono delle sedie.

Non sono abituato a ricevere.. ehmm.. visite.

C'è un po' di disordine. Ehmm, non fateci caso.

A che cosa stai lavorando?

Volete sbeffeggiarmi anche voi? La conservazione del pesce! Non per qualche settimana o qualche anno, per sempre. Sia da vivo che da morto. Ehmm, sono così vicino a trovare una soluzione... Ma non c'è mai abbastanza tempo per fare tutto...

Cosa c'è di speciale nelle tue ricerche?

*Credo che **la scienza dovrebbe aiutare tutti a vivere meglio** e so che posso fare qualcosa per tutti coloro che vivono male oggi! Ehmm... però c'è così poco tempo, mi sembra che le mie giornate durino così poco. **Devo ampliare le mie conoscenze**, questa è la cosa più importante di tutte. Ehmm...*

Come mai le tue ricerche non conducono da nessuna parte?

*Ehmm... c'è bisogno di tanto tempo per i mie studi. **Non c'è mai abbastanza tempo per fare tutto!***

Davvero pensi che ci possa essere uguaglianza tra tutti?

Chiaramente Dalzàrdo sa che questa domanda posta da dei Patrizi è una minaccia, per cui nicchia:

Ehmm... senza offesa - Patrizi - posso dirvi che la scienza ci insegna che le differenze che ci dividono sono dovute all'ambiente in cui siamo cresciuti, più che a delle differenze di razza, capacità innate o sangue.

E' vero che hai cercato di sobillare il popolo a ribellarsi?

*No affatto! Chi vi ha detto una fandonia del genere? **Volere un mondo migliore per tutti** e non solo per qualcuno vuol dire essere un ribelle?*

Perché Virgulzio ti vuole?

Non lo so! Ehmm... spero perché si interessa finalmente alle mie ricerche!

Cosa sono meccanismi che abbiamo trovato nell'altra stanza?

*Degli esperimenti! So che **con la scienza potremo rendere la vita degli uomini migliore** e sto lavorando per questo. Ehmm... però è difficile! Ci va tempo! Ho*

provato a costruire qualche prototipo, ma nessuno mi ha dato fiducia. Ehmm... voi Patrizi -con il dovuto rispetto- sembrate volere solo giocattolini belli da vedere!

Cosa sono i codici che abbiamo visto sui meccanismi?

Dalzàrdo non è molto contento di scoprire che i PG hanno girato per casa sua impunemente.

Ah vedo che avete dato una bella occhiata in casa prima di venire a parlare con me! E' solo un codice che do ai miei giochi per fare... Ehmm... ordine mentale. Si tratta dell'anno in cui li ho fatti e di un progressivo.

Cos'è la polvere nera (vedi Cercare nel laboratorio di Dalzàrdo)?

Quale polvere? Ah quella? Credo siano tracce residue di alcuni esperimenti, ma... Ehmm... non ricordo esattamente quali.

Dalzàrdo dice la verità: ha fatto un sacco di esperimenti per tirare fuori il residuum grezzo dalla materia, nessuno soddisfacente e davvero non ricorda quale di queste prove ha generato la polvere nera.

Stai cercando di ottenere il residuum in modo meno costoso?

Dalzàrdo è un po' sospettoso a questa domanda.

Sì, ma la strada è ancora lunga. Ehmm... Perché?

Di fatto non ha ancora ottenuto risultati che giudica apprezzabili e sa che la letteratura in materia dice che non è possibile, ma lui è convinto di sì.

Ricorda che Dalzàrdo non ha motivo di mentire: lui non ha ancora fatto nulla e anzi è convinto di stare operando per il bene della scienza.

28.4 - LA RIBONDEGGIA DI DALZÀRDO A VIRGULZIO

Ai fini dell'avventura non è strettamente necessario che i PG portino effettivamente Dalzàrdo dal Primo Magistrato -anche se non farlo significa inimicarselo.

Per esempio, i PG dovrebbero poter decidere di tenere per sé Dalzàrdo e nasconderselo. Possono tranquillamente imprigionare in qualche modo Dalzàrdo a casa propria, ma ricorda che le case di Aligezia non hanno cantine.

Se invece lo riportano a Virgulzio, questi farà prendere immediatamente Dalzàrdo in consegna dalle sue guardie e dai suoi servitori e ringrazierà i PG, dicendo che si ricorderà di loro in futuro. Se i PG insistono, Virgulzio fa dare loro un sacchetto con un centinaio di monete d'oro, dicendo *"Quindi voi siete di quelli che si comprano, buono a sapersi."*

Non è stata una buona scelta.

È ORA CHE SI FA?

I Giocatori potrebbero essere spaesati dal fatto che hanno completato la missione e non ne è stata data loro un'altra. Ci sono spunti che dovrebbero spingerli a indagare su Simario e l'isola dei Lannoni o a prendere contatto con i Popolani, ma se non li seguono e restano a guardarsi in faccia come allocchi, fai loro incontrare il Profeta di Sventura, o incrociare Carindo che sta tornando in servizio dopo aver lasciato palazzo Della Marisenda.

28 - INDAGARE IN CITTA'

In questa parte abbiamo preso in considerazione tre linee di indagine principali:

1. **Contattare Simario**, che si trova ancora in Ospedale (info 2. vedi pag. 15), assistere al suo tentativo di avvelenamento, eventualmente sventarlo, e risalire a fatto che c'è una setta segreta che lo vuole morto (info 3 base)

2. **Visitare l'isola dei Lannoni**, trovare tracce dello svanimento e del rituale effettuato per farlo avvenire (info 2), ricondurle alla famiglia Alibrighi, contattarla e scoprire che la moglie del Patrizio Anziano della famiglia è affiliata alla setta segreta di cui sopra (info 3 base)

3. Visitare il **Quartiere degli Dei** e incontrare il Profeta di Sventura, che si rende odioso, ma ha sogni profetici di distruzione e morte e ha il dente avvelenato con la setta segreta che lo ha espulso (info 3 base/avanzato)

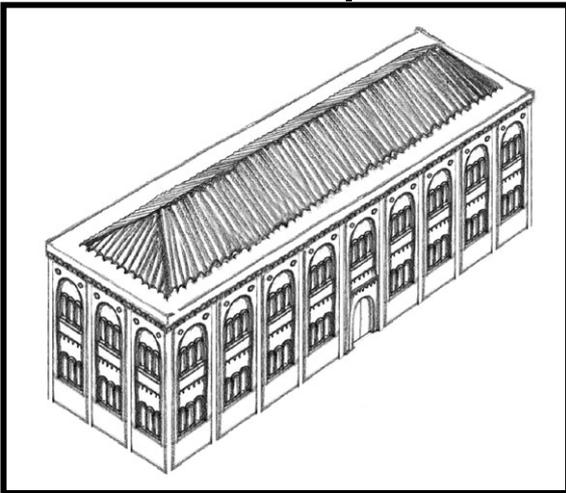
Inoltre, nel caso dell'avventura estesa, i PG devono avere in questa fase uno scontro con degli sgherri della Setta dell'Avvento, rigorosamente dopo gli Astri di Sangue.

Se i PG ignorano queste linee d'indagine per visitare altri luoghi della città, per ciascuna locazione abbiamo elaborato tre spunti diversi per fornire ai PG una delle tre informazioni base: di volta in volta scegli l'informazione che manca ancora loro ed sviluppa lo spunto adattandolo alla situazione specifica.

Es1: i PG hanno parlato con Simario e sanno che ci sono cose che spariscono (info 2) e che c'è una setta che agisce nell'ombra (info 3 base). Non hanno però ancora affrontato la missione per il Primo Magistrato, contano di farlo il giorno dopo, e hai l'impressione che non ce la faranno: allora quando vanno a teatro, si imbattono nell'info 1.

Es2: i PG hanno già le info 3 base, quando vanno in biblioteca si fa riferimento allo spunto per ottenere le info 3 avanzate.

2B.1 - CONTATTARE SIMARIO ALL'OSPITALE



2B.1.1 - ENTRARE NELL'OSPITALE

L'edificio vi è ben noto. Si tratta del più grande palazzo di Aligezia, una grande e lunga costruzione antica su due piani, vicina al Quartiere degli Dei. E' un sanatorio mantenuto a spese della città e offre cure gratuite a chiunque ne abbia bisogno.

L'ingresso è come sempre aperto, con i lunghi corridoi affollati di gente e percorsi da infermieri e guaritori affaccendati.

All'ingresso non c'è nessuno che controlli: visto che è gratuito e sotto il protezione di tutti gli dei, non è mai stato necessario. I guaritori gestiscono e tengono sotto controllo tutto, e la loro parola è legge, i loro ordini rispettati senza fiatare da tutti i pazienti.

Per sapere dove si trovi Simario Allini -"ah, il pazzo dell'Isola dei Lannoni?"- è sufficiente chiedere a chicchessia: tutti sanno dove si trova, perché la sua strana storia ha fatto scalpore e suscitato molte chiacchiere.

2B.1.2 - PARLARE CON SIMARIO

Attraversate scale e corridoi fino a raggiungere la stanza di Simario. E' una camera singola, che contiene un paglione, un comodino con su una tazza di tisana fumante, una sedia e un armadio; la sua unica finestra dà sulla laguna. Un umano è sdraiato sul letto ed alza gli occhi quando vi sente arrivare.

"Salute, Patrizi" dice con deferenza, mettendosi a sedere sul letto.



Simario è disponibile, collaborativo e tranquillo per tutta la durata della conversazione. La sua mente è chiara e lucida, non dà affatto l'impressione di mentire, di essere sotto l'effetto di droghe o altro che possano alterare le sue percezioni.

Mentre parla, prende la tisana in mano e verso la fine del dialogo inizia a sorseggiarla. Cerca di non attirare l'attenzione su di essa.

Che cos'è?

E' una tisana che mi hanno dato i guaritori...

SPARIZIONE DAL MONDO E DALLA MEMORIA

Quando viene eseguito il rituale di annichilimento della materia, il residuum prodotto è dovuto alla rete di relazioni che l'oggetto annientato aveva con il resto dell'universo. Per questo le creature organiche forniscono più residuum di quelle inorganiche, e quelle animali più residuum di quelle vegetali: le relazioni che queste prime hanno con il mondo sono più ramificate e forti.

L'annientamento cancella quindi anche tali legami relazionali non materiali: ogni ricordo che si ha di quell'oggetto viene cancellato e tutte le creature senzienti ricordano il contesto in cui l'oggetto era inserito come se l'oggetto non ci fosse mai stato. Restano però tracce scritte e prodotti legati all'oggetto (se svanisce un'accetta, restano i tagli che ha fatto, anche se non ricordo cosa li ha fatti), così come permane il ricordo dell'oggetto in coloro che lo hanno visto svanire.

Fin qui sono svanite tre tipologie di cose:

Boschetti in aree poco frequentate.

Tutti ricordano isole prive di vegetazione, ma i boschetti sono rimasti nei disegni dei paesaggi corrispondenti, così come è rimasta la legna fatta in quei boschetti, anche se in effetti i taglialegna non si ricordano dove l'abbiano presa

Un servitore di casa Della Marisenda

Virgulzio l'aveva incaricato di indagare sulla Setta dell'Avvento, ed egli era arrivato molto vicino allo scoprire tutto, ma poi era stato smascherato e fatto sparire —letteralmente, tramite il rituale di annichilimento. Ne era svanita ogni memoria, ma quando Virgulzio lo aveva dovuto sostituire si era sorpreso: com'era possibile che per anni non avesse avuto un servitore in un ruolo chiave e la casa avesse continuato a funzionare? Aveva fatto indagini e aveva trovato traccia di un servitore che non conosceva e non ricordava nei libri contabili e nei suoi diari. Così si era messo a indagare sulle misteriose sparizioni, e per questo è stato informato di Simario da Carindo.

La Fattoria de' Lannoni, sull'isola dei Lannoni.

Tutti ricordano l'isola vuota e non si ricordano delle persone presenti in essa. Tuttavia ce n'è traccia negli archivi Della Marisenda e sulle mappe, così come in giro per la città ci sono carichi di pesce provenienti dalla fattoria che nessuno sa più di chi siano e ordini di merci fatti da persone della fattoria che nessuno sa più da chi siano stati fatti e dove debbano essere consegnati.

Elabora le risposte alle domande dei PG in base a ciò di cui egli è stato testimone.

Ecco ciò che è successo:

Simario è un popolano che di mestiere fa l'alleviere (ovvero lavora in una fattoria di pesci). I pesci che accudisce lui sono animali notturni che sono allevati perché hanno la caratteristica di emanare una lieve bioluminescenza che con un processo alchemico può essere estratta e resa quasi permanente. Viene perciò usato per creare lampade a bassa luminosità, guide luminose per pavimenti, giochi o anche solo oggetti curiosi.

Simario sogna di poter avere un giorno la sua fattoria, ma per ora è impiegato nei possedimenti di Virgulzio.

Mentre come di consueto era nella sua barca di giunchi a badare ai pesci, spesso rivolgeva lo sguardo verso le luci di un'altra fattoria dove vive la sua fidanzata, Melanna Cendia. Ad un certo punto, ha visto le luci scomparire. Preoccupato, ha terminato in fretta il lavoro e ha condotto la sua barchetta a remi verso il luogo dove c'era la fattoria, ma non ha trovato nulla. Era come se non fosse mai esistita. E' tornato quindi alla sua fattoria a dare l'allarme, ma i suoi colleghi allevieri non gli hanno creduto, affermando che sull'isola non c'erano mai state fattorie e di non conoscere la famiglia Cendia e alcuna fanciulla che si chiamasse Melanna. A quel punto lui ha dato in escandescenze ed è stato portato all'Ospitale.

I PG sanno -senza necessità di tiri- che in quell'isola non c'è mai stata una fattoria. Inoltre nessuno dei PG ha mai sentito nominare la fidanzata di Simario o la sua famiglia - ma questo è normale per un patrizio, del resto si tratta solo di popolani.

Qualunque espediente trovato dai PG per trovare informazioni sul Melanna o sulla famiglia Cendia finisce nel nulla: non c'è nessuno in Aligezia che sappia chi sono o li

abbia mai sentiti nominare (in realtà compaiono negli archivi Della Mirasenda, e c'è un faldone su di loro, con incarichi, ricevute di pagamento, dati personali,...: nessuno però si ricorda più della sua esistenza)

Se i PG lo studiano mentre parla:

Percepire Intenzioni / Intuizione CD 18: Simario è sincero;

Guarire / Guarire CD 20: Simario è sano e ben presente a sè stesso

Conoscenze (arcano) / Arcano CD 15: non sono presenti effetti magici.

Se i PG si chiedono se ci possono essere altri testimoni della cosa:

Conoscenze (locali) (geografia) / Natura CD 20: conoscendo la posizione dell'isola e il fatto che è piuttosto isolata, probabilmente di notte non è visibile dalle fattorie circostanti, se non dall'allevamento di pesci luminosi che si spinge abbastanza lontano da riva. Simario può a quel punto confermare che solo lui vi stava lavorando quella notte, perché gli altri avevano già finito la loro parte, mentre lui era in ritardo perché era passato a salutare la sua fidanzata.

28.1.3 - C'AVVECCAMENTO DI SIMARIO

Dopo circa una decina di minuti di domande, il veleno fa effetto.

All'improvviso vedete gli occhi di Simario diventare vitrei. L'uomo lascia cadere la tazza di te e inizia a tossire convulsamente.

Fai una prova di **Osservare / Percezione CD 20:** in caso di successo i PG vedono una figura fare capolino dalla porta: getta un'occhiata sull'uomo e su di voi e poi subito si ritrae, allontanandosi. Si tratta proprio dello sgherro della Setta che ha messo il veleno nella tisana e che si è sincerato che Simario avesse bevuto il te.

2B.1.3.1 - CERCARE DI CURARE SIMARIO

Per salvare Simario i giocatori possono fare una prova di **Guarire / Guarire CD 20**. Aggiungi o togli 2 alla CD se i giocatori hanno delle idee particolarmente buone o cattive (es. farlo vomitare è una buona idea).

In 3.5 o Pathfinder i PG potranno inoltre ricorrere a eventuali mezzi magici.

Se i PG cercano aiuto da qualche parte, i dottori non arriveranno purtroppo in tempo: ci vogliono pochi minuti, ma è un tempo che basta ad uccidere Simario.

2B.1.3.2 - INSEGUIRE LA FIGURA CHE HA FATTO SAPOCINO

Se i PG vogliono farlo devono farlo subito e lasciare perdere Simario oppure dividersi. Se la figura non è inseguita subito, riesce a far perdere le sue tracce.

Nel round di sorpresa, il sicario è corso via, svoltando subito in un altro corridoio.

Nel corridoio ci sono malati, familiari in visita e alcuni guaritori, ma nessuno di loro vi sembra avere la fisionomia della persona che avete visto affacciarsi. Probabilmente ha subito svoltato in uno dei corridoi laterali, ma quale?

SFIDA DI ABILITA' INSEGUIRE IL SICARIO

Abilità che possono essere utilizzate:

- ◆ **Osservare, Ascoltare / Percezione CD 20:** vi sembra di vedere/sentire un movimento sulla destra
- ◆ **Acrobazia / Atletica, Acrobazia CD 18:** per muoversi velocemente attraverso i corridoi affollati e aggirare/oltrepassare ostacoli che si frappongono.
- ◆ **Percepire intenzioni / Intuizione CD 18:** per capire dagli sguardi degli infermieri e dei malati dove possa essere andato.
- ◆ **Costituzione / Tenacia CD 18:** cercare di correre più veloci di lui.
- ◆ **Diplomazia, Intimidire / Diplomazia, Intimidire CD 18:** per farsi dire rapidamente che direzione ha preso il fuggitivo.

Nell'arco di tre successi/fallimenti, i PG sono condotti ad uscire dall'ospedale e ad arrivare la piccolo molo che c'è lì vicino.

I passi possibili sono:

1. girare un paio di angoli
2. scendere le scale
3. uscire dall'ospedale.

Gli esiti possibili sono tre:

Successo pieno (3 successi senza fallimenti)

i PG escono in tempo per vedere il presunto avvelenatore che salta su una lancia a remi che si sta allontanando a grande velocità.

Osservare / Percezione CD 15: la lancia è di colore arancione, il colore degli Alibrighi

Osservare / Percezione CD 20: nel saltare, l'uomo ha perso qualcosa, un foglio spiegazzato e in parte strappato. V. allegato "Primo sermone"

Semi-successo (3 successi, 1-2 fallimenti)

quando i PG escono il tizio sembra scomparso nel nulla. Si vede una barca allontanarsi, ma è ormai così lontana da non riuscire a distinguersi.

Cercare, Osservare / Percezione CD 20: sul molo dove doveva essere ancorata la barca c'è un foglio spiegazzato. V. allegato "Primo sermone".

Fallimento (3 fallimenti)

i PG perdono il presunto avvelenatore all'interno dell'ospedale.

In base a questo svolgimento previsto, sarebbe meglio evitare che il sicario sia catturato, per evitare che i PG si attardino in interrogatori &c.

Tuttavia, se i PG trovano una soluzione (magica o anche solo ben pensata) per catturare il sicario, fai riferimento a "2B.3.2.3 - Passare alle vie di fatto"

ZB.1.3.3 - INDAGARE IN OSPEDALE

Se i PG battono altre piste oltre all'inseguimento scopriranno ben poco: il sicario ha fatto un buon lavoro...

Portare tisane ai malati è normale: una tisana calmante è stata portata a tutti gli altri malati che stanno benissimo. Il veleno può essere stato aggiunto in qualsiasi momento, probabilmente mentre l'infermiere passava con il carrello delle tazze nei corridoi: ogni tazza è numerata, e conoscendo il numero di stanza del paziente si può sapere quale tazza gli toccherà.

Nessuno ha notato nulla di particolare a proposito della figura che ha fatto capolino: d'altro canto, chiunque può entrare in ospedale (e infatti nessuno ha fermato i PG) e i corridoi sono pieni di familiari e facce nuove.

Più interessante analizzare la tazza o le conseguenze del veleno:

Guarire / Guarire CD 20: si tratta di un veleno molto potente se è bastato così poco tempo per agire e condurre alla morte.

Osservare / Percezione CD 15: la tazza sembra normale e così quel che resta della tisana: il veleno deve essere inodore, insapore e incolore.

Conoscenze (natura) / Natura CD 25: questo veleno si estrae con un complicato processo alchemico da una pianta chiamata Curilla ed è molto pericoloso!

Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 15: chi ne sa di veleni sono gli alchimisti. Tuttavia, produrre veleno è molto rischioso per un alchimista: rischia la pena di morte.

ZB.1.4 - A BOCCHINO CON IL GUARITORE ARDIZIO

Chi altri ha informazioni a riguardo di ciò che è avvenuto a Simario oppure è responsabile del buon funzionamento dell'ospedale?

Nell'ospedale lavorano molti guaritori, alcuni legati a qualche divinità. Tutti però indirizzano i PG al guaritore più noto dell'Ospedale, ovvero Ardizio Erlini, un chierico di Ioun. I PG non hanno problemi a trovare il guaritore, che tutti conoscono almeno di vista.

Ardizio è un dragonide, ma non appartiene ad una famiglia patrizia. E' però molto stimato per le sue capacità di guaritore: Ardizio guarisce con gli incantesimi, ma è anche un maestro nelle pozioni, nel rimettere a posto ossa, ecc.

Le sue scaglie nere sono rovinare in più punti, come usurate; indossa un abito chiaro, ma logoro, su cui spicca il simbolo della sua divinità.

Ardizio è un vecchio dragonide di grande saggezza. Non è molto diverso da quando lo avete visto da bambini, quando veniva nelle vostre case patrizie per curare i piccoli malanni a cui eravate soggetti.

Lo trovate occupato a terminare una fasciatura ad un bambino umano, assistito da una giovane umana.

"Ditemi Patrizi che cosa desiderate da me?"

In effetti Ardizio ha appena finito di mettere a posto una frattura al bambino: un tiro di abilità **Guarire / Guarire CD 16** mostra che Ardizio ha svolto un lavoro impeccabile, sebbene non abbia usato magia.

Ardizio non ha problemi a descrivere quello che sa di Simario, un caso che ha lasciato stupefatto persino lui, che pensava di averne viste tante.

"Illustri Patrizi, devo dirvi che questo caso va oltre le mie capacità di guaritore. L'alleviere Simario è un uomo giovane e forte. Il suo corpo e la sua mente sono del tutto sani, non capisco cosa possa essergli accaduto. E' stato portato qui <poco prima del colloquio dei PG con Virgulzio> da alcuni suoi compari allevieri, preoccupati per le sue farneticazioni. In effetti Simario era in stato confusionale molto forte quando è arrivato qui: diceva frasi senza senso a riguardo della sparizione di una fattoria sull'isola dei Lannoni -nientemeno! Ho fatto un controllo accurato, pensando a danni alla testa, ma non aveva alcuna ferita o lesione. E poi, dopo poco si è ripreso - come vi dicevo è un ragazzo forte".

Percepire Intenzioni / Intuizione CD 15: Ardizio è sincero.

Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 15: Ardizio è noto per essere davvero un ottimo medico, che in più occasioni è riuscito a curare casi disperati. Se dice di aver fatto un controllo accurato, è così.

Guarire / Guarire CD 20: in effetti è difficile che senza traumi si perda la memoria.

Conoscenze (arcano) / Arcano CD 20: magia ed effetti magici possono alterare la memoria di una persona, ma un'alterazione così specifica richiede una magia potente, e quale sarebbe lo scopo di inserire una simile falsa memoria nella sua mente?

La domanda più interessante da fare a Ardizio è se ci sono stati altri casi simili a quello di Simario. La risposta di Ardizio è la seguente:

"Casi così eclatanti davvero non ne ho mai visti: certo in alcuni casi è capitato che le persone perdessero la memoria per degli eventi sfortunati, ma Simario non ha alcun buco nella sua mente. Sembra ricordare tutto, anzi sembra ricordare troppo! Ora che mi ci fate pensare, qualche mese fa hanno portato qui un vecchio alleviere, che non conoscevo

personalmente. Il vecchio era in stato confusionale molto forte: solo dopo un po' sono riuscito a capire che sosteneva che tutto il pesce nella sua fattoria era svanito nel nulla. I suoi compagni mi hanno spiegato che il vecchio aveva di recente perso un figlio e non ricordava che l'allevamento era stato lasciato vuoto nell'ultimo ciclo. Inoltre, doveva essere affetto da una qualche grave malattia perché poco dopo essere stato ricoverato in ospedale il suo cuore ha ceduto ed egli è morto."

I PG possono intuire, facendosi raccontare i sintomi che anche questa persona è stata avvelenata: ha avuto un attacco di cuore, che è esattamente l'effetto del veleno di Curilla.

Ardizio non sa null'altro di questo individuo. Non sembrava una persona degna di nota, un vecchio umano poco lucido non ha destato in lui particolare interesse. Neppure la sua morte è stata particolarmente sorprendente: un uomo di quella età, non era in buone condizioni già quando è arrivato!

Nota: i PG potrebbero voler resuscitare Simario (o qualsiasi altra persona) tramite Ardizio. In questo caso, Ardizio fa presente loro che certo lui è in grado di lanciare incantesimi/rituali del genere, ma il prezzo del rituale è interamente a carico di chi chiede il resuscitare della persona, di solito un familiare. Se questo non avviene, lui non può materialmente fare l'incantesimo.

2B.2 - L'ISOLA DEI LANNONI



2B.2.1 - INDAGARE SUCC'ISOLA

I PG possono decidere di andare all'isola dei Lannoni in qualsiasi momento dell'avventura. Possiedono una barca a remi che li può condurre senza difficoltà sull'isola.

Con lo sguardo riuscite ad abbracciare l'intera isola, che si estende davanti a voi piatta e sabbiosa. La vegetazione è scarsa, solo qualche basso arbusto, e non c'è nulla, né edifici né persone.

Conoscenze (natura) / Natura CD 15: la vegetazione è rada perché la sabbia è poco compatta e non sono presenti le erbe che di solito tengono coeso il suolo delle isole.

Conoscenze (natura) / Natura CD 20: strano che manchino, sono erbe infestanti presenti su tutte le isole della laguna...

C'ERA UNA FATTORIA DEL PESCE?

Conoscenze (natura) / Natura CD 15: è evidente che non c'è mai stato nulla di simile ad una fattoria del pesce qui.

- **Conoscenze (natura) / Natura CD 20** (oppure CD 15 su domanda diretta): in effetti è strano, sarebbe un ottimo posto dove mettere una fattoria.
- **Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 15:** è proprietà dei Della Mirasenda non sono noti per lasciare incolti i loro possedimenti

GUARDASI ATTORNO E CERCARE TRACCE

Osservare / Percezione CD 15: qualcuno è stato qui di recente, e lo ha fatto con delle scialuppe. Per quanto sia strano, la sabbia nella parte centrale dell'isola è stata rastrellata con cura.

Cercare / Percezione CD 17: le barche che hanno toccato terra erano tre, non dragole ma scialuppe di triremi, e una di queste ha raschiato contro una zona rocciosa, lasciando tracce di colore arancione.

— **Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 20:** l'arancione è il colore peculiare della famiglia patrizia degli Alibrighi.

Cercare / Percezione CD 22: al centro dell'isola, nella sabbia, trovi dei cristalli di residuum. Devono essere caduti ed essere stati calpestati, cosicché, semiseppolti nella sabbia, nessuno si è accorto di loro.

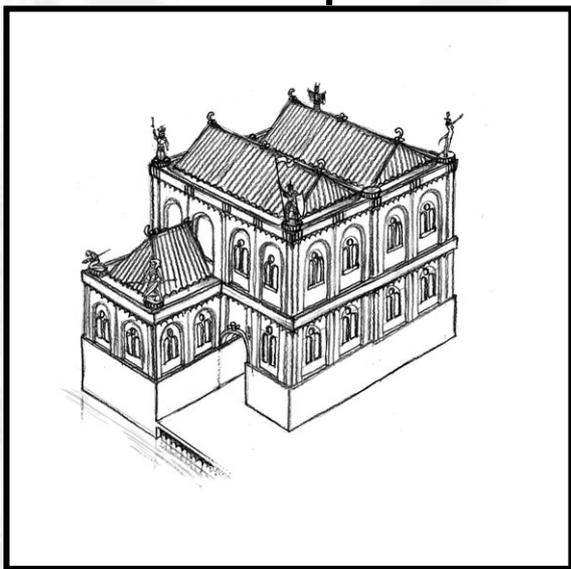
— **Conoscenze (arcane) / Arcano CD 15 :** si tratta di cristalli insolitamente grandi (come quelli che si ottengono disincantando oggetti magici davvero potenti), ma allo stesso tempo piuttosto impuri (come quelli che si ottengono incantando oggetti magici di bassa qualità).

— **Valutare / Arcano CD 15:** sono solo due cristalli, ma viste le dimensioni valgono almeno 300 mo (dieci volte il normale)

Conoscenze arcane / Arcano CD 20: Sono rimaste tracce che sembrano indicare che sia stato fatto rituale molto potente, <poco prima dell'incontro dei PG con Virgulzio>.

Nota: i PG sanno che rintracciare una nave nella laguna, seppure una nave grande, è una operazione che potrebbe richiedere giorni e nel loro caso grandi favori: infatti i PG non hanno una trireme e la loro barca non è fatta per navigare fuori da Aligezia (troppo lenta, non resisterebbe alla forza del mare), mentre invece la nave degli Alibrighi

2B-2-2 - GLI ALIBRIGHI E LA LORO SCOMPARSA



I PG naturalmente sanno quale è la dimora degli Alibrighi e possono raggiungerla in qualsiasi momento, anche se non saranno ricevuti per nessuna ragione di notte.

Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 0: E' una famiglia molto influente, guidata da un patriarca anziano molto noto che ultimamente è però meno attivo nella politica aligeziana.

Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 10: il patriarca ha avuto diverse mogli nel corso degli anni, dalle quali però ha avuto un solo figlio.

Conoscenze (locali) / Bassifondi CD 20: siccome il primogenito del patriarca degli Alibrighi non è molto sveglio, la famiglia smetterà di impensierire i Della Mirasenda. E dire che erano stati loro i più agguerriti avversari di Virgulzio!

Il palazzo degli Alibrighi è meno imponente del palazzo Della Mirasenda, ma più ornati: statue e fregi della facciata sono estremamente delicati e raffinati, forse più di quelli di ogni palazzo di Aligezia.

Quando bussate al portale di legno istoriato, subito viene aperto uno dei battenti da un giovane servo con la livrea di famiglia:

"Buongiorno Patrizi. Cosa vi conduce alla dimora della famiglia degli Alibrighi?"

Se i PG vogliono parlare con il patriarca della famiglia, devono trovare una valida scusa. Le difficoltà sono a CD 20, esempi di abilità da usare sono Diplomazia o Raggiungere. Altro a seconda della scusa adottata dai PG.

2B-2-3 - A BOCCHINO CON IL PATRIARCA ALIBRIGHI

In realtà il patriarca degli Alibrighi è un vecchio dragonide malato di Alzheimer: chi tira le fila della famiglia è la giovane moglie, la stessa che è caduta nella trappola del culto segreto della Setta dell'Avvento.

Ottenete infine questo colloquio con il patriarca degli Alibrighi. Venite condotti da un servitore con una livrea impeccabile attraverso corridoi e scale decorati da quadri dalle cornici imponenti, specchi, vasi. Di certo gli Alibrighi non hanno problemi di denaro.

Infine venite fatti entrare in una salone, che risulta essere un salotto. Ci sono divani e poltrone imbottiti, rivestiti di stoffe pregiate rivolti verso un camino acceso. Un dragonide molto anziano è seduto su una delle poltrone, con le gambe riparate da una coperta. Il fuoco scoppietta allegramente nel caminetto, scaldando la stanza in modo che giudicate davvero eccessivo. Di fianco a lui una dama, anche lei di razza dragonide, vestita con grande eleganza, vi accoglie sorridendo.

*"Il Patrizio Alisto Alibrighi vi da il benvenuto nella sua dimora: vi prego accomodatevi..." la dama fa un cenno al divano e alle poltrone vicino a lei
 "...Alisto è sempre lieto di ricevere ospiti, vero caro? Su coraggio saluta i tuoi ospiti, sono dei giovani patrizi."*

"Beeee...nn..Beee.nnven...iu....tiii" dice lui con difficoltà, mentre i suoi occhi vacui vagano senza mettervi a fuoco.

Al termine di questa fatica, la dama fa un cenno ad una servitrice umana che subito si avvicina al vecchio e con un immacolato fazzoletto di lino gli asciuga le labbra.

Cerca di evitare che i PG perdano tempo dietro mille paranoie: non è né droga né veleno, semplicemente arteriosclerosi.

Guarire / Guarire CD 15: il patriarca è chiaramente senile. La sua mente e il suo corpo stanno cedendo agli anni.

La dama è Dilenia Alibrighi, ultima moglie di Alisto. Di molti anni più giovane di lui, lo accudisce nei suoi ultimi anni. E' lei che di fatto tiene in un pugno di ferro tutta la famiglia Alibrighi ed evita il disfacimento totale della casata. Infatti il figlio primogenito di Alisto è tonto e del tutto inadatto al governo di una tale famiglia.

Durante tutta la conversazione, Dilenia recita la parte della moglie devota totalmente incapace negli affari.

La tesi di Dilenia è che di tutto si occupa il figlio maggiore, che ora è in viaggio con una delle loro navi. Lei - una povera donna indifesa - non sa occuparsi degli affari ed in ogni caso non ne avrebbe il tempo: occuparsi del marito le prende più del dovuto. Dilenia è relativamente disponibile a parlare di tutto, ma sa poco di Dalzàrdo e nulla delle sparizioni (ha una posizione troppo bassa nella Setta dell'Avvento).

Se si parla di Setta dell'Avvento o delle navi della sua famiglia diventa reticente: in questo caso usa la malattia del marito come scusa per evitare le domande più scomode.



Setta dell'Avvento?

"No, non ne ho mai sentito parlare. Tu ne sai qualcosa, caro?"

Alisto scuote il capo, o forse è un movimento dovuto allo scarso controllo che il vecchio ha del proprio corpo.

Percepire Intenzioni / Intuizione CD 18: Dilenia non sta dicendo la verità e ora sembra molto più nervosa.

Una delle vostre navi ha sbarcato scialuppe sull'isola dei Lannoni / ha portato in salvo un sicario della Setta dell'Avvento

"Ma... cosa dite! E' impossibile! Le nostre navi sono ben lontane, in Acque Aperte per commercio! Caro, diglielo anche tu!"

Alisto solleva lo sguardo sulla moglie, con aria spersa.

"Forse sarebbe meglio non turbarlo con queste domande... Anzi, è il caso che riposi: se volete ripassare un'altra volta..."

Percepire Intenzioni / Intuizione CD 18: Dilenia non sta dicendo la verità e ha una certa fretta di congedarvi.

Raggirare, Intimidire, Diplomazia CD 20:

Dilenia può essere convinta a confessare quello che sa:

Sono stata contattata da seguaci di una setta che si fa chiamare la Setta dell'Avvento. Hanno chiesto di cedere loro una delle nostre triremi, e hanno fatto pressioni... non potevo rifiutare. Non so che cosa facciano su quella nave, davvero. Spero nulla di male, perché non lo sopporterei. Il potere della nostra famiglia non è più quello di un tempo, non potevo oppormi, e mio marito non ha più la forza di un tempo.

Non ho idea di chi viaggi su quella barca, né di dove si diriga, si sono guardati bene dal dirmelo.

Percepire Intenzioni / Intuizione CD 18:

Dilenia non sta dicendo la verità.

Raggirare, Intimidire, Diplomazia CD 25:

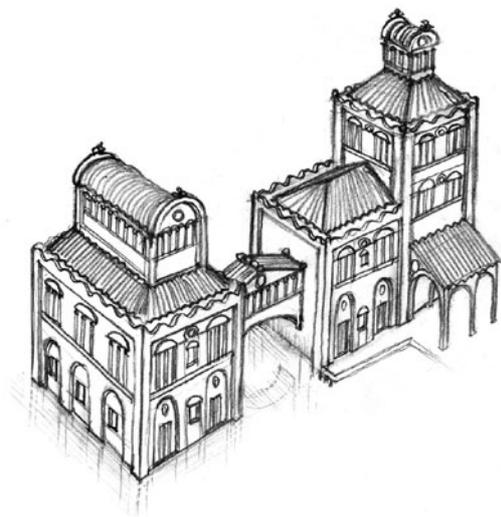
Dilenia aggiunge la verità mancante, descritta qui sotto.

In città esiste la Setta dell'Avvento, un culto segreto cui solo i migliori vengono accettati come adepti. So poco del loro credo, ma ha grande potere e ne avrà di più quando -come dicono loro- i cieli si tingheranno di rosso e arriverà il Buon Signore. La nostra famiglia è in declino, ma se legheremo le nostre fortune alle loro, allora torneremo in alto, più in alto dei Della Marisenda.

Ho sparso la voce che volevo entrare nella setta, e mi hanno contattato, dicendo che per dimostrarmi degna di diventare adepta dovevo fare qualcosa per loro, cedere loro una triremi.

L'ho fatto, e presto sarò ammessa ai loro culti... e allora vedrete!

Dilenia ha anche un testo della setta (v. allegato "Secondo sermone"), che le è stato dato per convincerla a non dire nulla al marito o ai familiari.



2B.3 - INDAGARE SUCCA SETTA DECC'AVVENTO

2B.3.1 - IC PROFETA DI SVENTURA

2B.3.1.1 - DOVE TROVARE IC PROFETA DI SVENTURA

Il profeta può essere incontrato:

- ◆ al Quartiere degli Dei, a scocciare i sacerdoti
- ◆ alla Biblioteca Magistrale, mentre cerca di entrare e viene tenuto fuori
- ◆ nel Quartiere Popolare, e in particolare al porto, dove c'è la maggior concentrazione di gente
- ◆ in giro per la città durante l'evento degli Astri di Sangue.

In qualsiasi location si possa trovare il profeta lui si comporta più o meno nello stesso modo.

Sentite una fragorosa risata, non del tutto sana, qualcuno che urla: "La fine del mondo è vicina! Vedo deserti neri e angeli di metallo ed energia, fuggite finché potete"

E' un uomo sulla cinquantina, sporco e dalle vesti lacere, vi fissa con uno sguardo allucinato. La barba ed i capelli grigi sono lunghi ed incolti, il volto segnato. Osservandolo con attenzione, vi rendete conto che dagli stracci non emergono le braccia: probabilmente non le possiede.

Conoscenze Locali / Bassifondi CD 20; i PG ricordano il suo nome (Tarquinio Garvasan), sapranno che gli mancano le braccia dalla nascita e anche che è stato misconosciuto dalla sua famiglia (una non molto importante, in verità) tre anni or sono, per avere mostrato cenni di squilibrio.

Il Profeta parla solo per perifrasi ed indovinelli, il che se sommato al suo stato quasi confusionale rende molto difficile la comprensione di quanto dice.

La cosa fondamentale del Profeta è che deve apparire un **personaggio sgradevole e non degno di fiducia** (quasi un ciarlatano) che si mangia le parole e ricomincia le frasi più di una volta, come se non fosse convinto di quello che dice o volesse dirlo meglio. Effettuerà spesso delle richieste ai PG, chiedendo che si prostrino a lui, che gli diano oro, cibo o altro.

2B.3.1.2 - PARCARE CON IC PROFETA

Poichè il profeta fu scacciato dalla setta prima che essa attuasse l'ultima parte del suo piano, il Profeta ha un'idea di cosa succederà in futuro (grazie alle sue profezie più che alla diretta esperienza nella setta), ma non sa praticamente nulla degli attuali ranghi del culto e dei piani nel breve periodo (posizione della nave, tempi di attuazione esatti, nome della persona che vogliono rapire, ecc.)

Per ottenere da lui una qualsiasi delle informazioni qui di seguito i PG dovranno effettuare prove di **Diplomazia, Raggiare o Intimidire CD 20**.

Una prova di **Percepire intenzioni / Intuizione CD 15**, rivela che il Profeta non mente (è sempre convinto di avere ragione, anche quando dice delle cose assurde, paragonando i suoi poteri a quelli di un dio).

BACKGROUND DEL PROFETA DI SVENTURA

Il Profeta di Sventure (Umano Stregone 8) un tempo era un nobile di modesta rilevanza, proveniente da una famiglia nobile di Aligezia.

Egli è dalla nascita privo di entrambe le braccia per una malformazione: dotato di alcuni poteri innati da Stregone che gli davano doti di chiaroveggenza, ma del tutto privo di grazia sociale e di buon senso, era interessato soprattutto ad accrescere la propria conoscenza ed il proprio potere personale; appreso della setta, riuscì grazie al suo potenziale ad ingolosirli ed a scalarne i ranghi, aiutato da profezie corrette e di portata crescente sulla natura dell'Avvento del Buon Signore.

Man mano che le sue profezie si facevano più precise, tuttavia, il Profeta diveniva sempre più arrogante e odioso. Le richieste del Profeta salivano, ad un certo punto fino a pretendere di ottenere il comando totale della Setta e di essere venerato a sua volta come unico emissario del Buon Signore. In realtà i poteri del Profeta non erano così grandi, né le sue profezie così nitide, né soprattutto le sua capacità sociali erano così sviluppate da essere all'altezza di quanto chiedeva.

Di conseguenza, il Profeta fu scacciato dalla setta all'incirca tre anni addietro; già aveva abbandonato molto del suo stile di vita precedente negli ultimi tempi in favore di un atteggiamento vanesio e di spese insensate, come statue a sé stesso e corone in platino.

Dopo la sua espulsione, la sua mente vacillò ulteriormente ed al suo interno il Profeta assunse sempre di più il ruolo di un monarca scacciato e incompreso nella sua grandezza, a cui tutto dovrebbe essere concesso ma per l'ignoranza dei villani e le congiure dei patrizi non lo era; nella sua mente nacquero decine di teorie complottiste e paranoiche, dal fatto che la sua famiglia gli avesse tagliato le braccia da piccolo per ostacolarne l'ascesa al fatto che la setta non lo ascoltasse perché sapeva che se avesse continuato a dargli retta il suo potere avrebbe potuto rivaleggiare con quello del Buon Signore.

Accentuato ulteriormente il ruolo di vittima, che già aveva adottato in passato, l'uomo iniziò a vestirsi di stracci e a vivere da barbone, a urlare le sue profezie in piazza e

a pretendere da tutti rispetto e obbedienza, ben sapendo che ogni richiesta che avesse fatto sarebbe stata ignorata.

Per il prestigio della sua famiglia naturale, tutto questo una sciagura terribile: si risolsero quindi a disconoscerlo, cercando di limitare i danni; ad oggi il Profeta di Sventure è dunque un reietto per tutti, odiato dai plebei per il suo passato da ricco, ignorato dai nobili per la sua condizione di miseria presente e tenuto alla larga dalla setta per i suoi atteggiamenti e la sua conoscenza del futuro, che nella setta stessa è stata fatta passare per imperfetta.

PERCHE' NON LO UCCIDONO?

Alla setta non interessa molto perché nessuno gli crede. La popolazione preferisce ignorarlo, inoltre si è diffusa la voce che possa scagliare terribili maledizioni a chi lo oltraggia (il che è parzialmente vero). I patrizi della sua famiglia hanno attuato un processo di rimozione, ignorandolo totalmente.



INFORMAZIONI

Cosa sono i neri deserti?

"Vedo deserti infiniti di polvere al posto delle foreste degli elfi, delle montagne dei nani, delle miniere degli orchi, delle cucce dei cani e delle culle dei bambini"

Chi sono gli angeli di metallo ed energia?

"Sono coloro che arriveranno a fare la volontà del Buon Signore. Fanno cose, volano di qua e di là... e altro ancora... ehm... troppo terribile da dire, meglio non sapere"

—Insistendo

"In effetti, non è che si capisca bene. Cioè, sono luminosi, ma oscuri... e volano, però camminano. E hanno una luce... uuh... terribile! Non si capisce neanche cosa faccia!"

Conosci / cosa sai della setta?

"Gli adoratori dell'uomo che è dio.. che è uomo... attendono e preparano la sua venuta, ma non sanno che l'uomo che è dio è la nemesi dell'uomo che richiama il dio che è uomo.

Credono che l'uomo debba evolvere, crescere, ma non sanno che io sono già tutto quello che l'uomo può desiderare di essere. Hanno atteggiamenti spietati, ma il loro operato non è del tutto colpa loro. Li guida il Buon Signore"

Eri parte di una setta / sei stato scacciato da una setta?

"Sono stato io ad andarmene. I folli ascoltano voci di desolazione e morte del futuro. I sani si preparano alla fine del mondo..."

Chi è il Buon Signore?

"Il Buon Signore è oggi... è un signore buono, ma per un Bene Superiore diventerà un Signor Cattivo"

Perché dici che il Buon Signore è malvagio? / Come sarà il suo regno? / Quale è la sua vera natura?

"Il Buon Signore è come... Un tempo c'era un buon pastore. Che però divenne pastore uccidendo altri pastori. Poi tosò le pecore della loro lana, e fece bruciare la lana per scaldarsi; ed alla fine per nutrirsi, mangiò tutte le pecore. Così alla fine c'era solo più un nero deserto di pelo di lana e ossa di pecore. O forse era cenere.

Quindi alla fine non era così buono questo Signore, no?"

Quando arriverà?

L'uomo sta zitto a lungo grattandosi la testa e poi fa un sorriso furbo e risponde:

"Non mi faccio fregare così, eh già... voi volete una data per poi rinfacciarmi che per quella data non è arrivato un bel niente, e allora avrei un bel dire che quella data non era proprio quella ma quasi... voi, niente! Non si fa i pignoli su queste cose! Eh! Però vi dico questo: voglio una barca. Datemi una barca! La esigo!"

L'unica cosa che il Profeta sa è che quando il profeta arriverà l'acqua si innalzerà di livello... e lui, non volendo morire affogato, sta cercando una barca. I PG possono rabbonirlo e fargli dire perché vuole una barca comprandogli effettivamente una barchetta o promettendogli una cifra adeguata (un valore di 100 MO), oppure con una prova di Diplomazia, Raggiare o Intimidire (vedi sopra).

—Perché vuoi una barca?

Quando Lui arriverà, si alzerà l'acqua del mare! Fino al secondo piano! E l'acqua diventerà nera. E altre cose così. E poi... vi ho già parlato dei suoi angeli di metallo ed energia?"

2B-3.1.3 - BOMBATTERE CON IL PROPETA

Uno scontro è altamente improbabile: potrebbe tuttavia avvenire se, per esempio, i PG esagerano nel cercare di intimidirlo.

TATTICA: In combattimento, cerca di attaccare sempre con Sordità/Cecità (per infliggere cecità) cercando di scappare. Se scende sotto i 10 PF, userà invece Raggio Scorticatore.

Da notare però che a causa della sua menomazione tutti i suoi poteri eccetto Sordità/Cecità richiedono un round completo e un livello di incantesimo più alto di quello che sarebbe normalmente, a causa dell'uso del talento Incantesimi Immobili.

STATS 3.5 - STREGONE UMANO 8° LIVELLO

PF 28 (8d4+8) Iniziativa +0
 CA 10 Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +5
 Velocità 9 (6 quad)

Non avendo le braccia, attacca solo con incantesimi

For 8 Des 10 Cos 12 Int 14 Sag 8 Car 20

Conoscenza (Storia) +8 Concentrazione +15
 Sapienza Magica +13 Conoscenza Religioni +11 Raggiare +15

Talenti: Incantesimi Immobili, Robustezza, Ignora Materiali, Abilità Focalizzata (Conoscenza Religioni) Abilità Focalizzata (Concentrazione)

Lv 0: Prestidigitazione, Mano Magica, Riparare, Messaggio, Suono Fantasma, Individuazione del Magico, Aprire/Chiudere, Luce

Lv 1: Blocca Persona (CD 16), Identificare, True Strike, Dardo Incantato, Comprensione dei Linguaggi

Lv 2: Raggio Scorticatore, Sordità/Cecità (CD 17), Vita Falsata

Lv 3: Chiarudienza/Chiaroveggenza, Vista Arcana

Lv 4: non usabili (scagliare maledizioni)

STATS 4°ed - MAGO UMANO 6° LIVELLO

PF 38, sanguinante 19 Iniziativa +3
 CA 10; Tempra 14, Riflessi 13, Volontà 20
 Velocità 6

Non avendo le braccia, attacca solo con incantesimi

Mano magica (a volontà) come trucchetto del mago

Passo di tempesta (standard, a volontà)

+8 vs. Tempra: 5 danni e il bersaglio è frastornato

Raggio abbagliante (standard, incontro)

+8 vs. Volontà: 2d8+5 danni e il bersaglio è accecato (TS termina)

For 8 Des 10 Cos 12 Int 14 Sag 8 Car 20

Storia +8, Arcano +13, Religione +11
 Raggiare +15

2B.3.2 - PARLARE CON UNO SGHERRO DECCA SETTA DECC'AVVENTO

2B.3.2.1 - CONTATTATI DA UNO SGHERRO

Se i PG si mettono a fare domande in giro (in particolare nel Quartiere Popolare), oppure cercando in qualche modo di entrare in contatto con la Mano Nera o con la Setta dell'Avvento, uno sgherro particolarmente sicuro di sé si farà avanti e li contatterà dando una moneta di rame a un bambino e facendogli portare un biglietto ai PG.

Il bambino sarà molto restio a dare qualsiasi altra informazione, perché crede che l'uomo sia un membro della Mano Nera, è elettrizzato dall'idea che la confraternita si sia servita di lui e vuole fare bella figura, mostrandosi riservato e affidabile. D'altro canto, anche volendo non l'ha riconosciuto, non l'ha visto in volto e ha solo notato che ha gli occhi azzurri (come nessuno incontrato fino a quel momento dai PG).

Il biglietto dice soltanto

"Venite in Vicolo della Salata, fronte del porto"

2B.3.2.2 - INCONTRO SEGRETO

Il cultista si chiama Fergante Usai e di mestiere fa il nostromo su un vascello della famiglia Radaldi. Dal momento che il capofamiglia ha perso interesse per i viaggi per mare, lui è sovente in libertà, e usa il suo tempo libero per svolgere incarichi per conto della Setta dell'Avvento.

Ha sentito i PG chiedere notizie e ha deciso -di testa sua- di raccogliere informazioni. Confidando nelle sue forze e pensando di poter facilmente sfuggire se le cose si mettono male, ha scelto di fare tutto da solo.

Il Vicolo della Salata è tanto piccolo da non essere neanche segnato sulla mappa della città. E' stretto, buio, vuoto e senza uscita: dopo una cinquantina di metri è infatti chiuso da una parete di assi di legno.

In questa prima metà di vicolo non ci sono porte e le finestre dei palazzi sono chiuse con assi inchiodati.

Osservare / Percezione CD 15: non c'è nessuno e non sembrano esserci zone in cui possa nascondersi qualcuno

Osservare / Percezione CD 20: c'è qualcuno che vi sta tenendo d'occhio, osservandovi dall'altra parte della parete di legno, attraverso una fessura.

Nel vicolo non ci sono trappole, né imboscate. Semplicemente, Fergante è al di là della staccionata, e intende parlare attraverso una fessura tra le assi, senza farsi vedere in volto e avendo possibilità di dileguarsi a suo piacimento. Nel caso i PG tentennino, dice loro di avvicinarsi.

"Nobili patrizi, vi hanno sentito fare domande in giro, domande su cose di cui le persone assennate di solito non si occupano... cosa andate cercando?"

"Forse conosco delle persone che possono aiutarvi, ma devo saperne di più. Come faccio a fidarmi di voi?"

Chi sei tu? / Mostra il tuo volto!

"Chi sono io non ha importanza. Rispondete piuttosto alla domanda che vi ho fatto!"

"Sono un tipo con tanti amici, e forse voi siete tra di essi. Forse"

Vogliamo contattare / mandare un messaggio / parlare con la Setta.

"Dite a me: farò arrivare il vostro messaggio alle loro orecchie"

Vogliamo sapere tutto quello che c'è da sapere sulla Setta dell'Avvento

"Perché tanto interesse?"

"Sono persone che si fanno gli affari loro, a differenza di voi... se proprio non sapete come vincere la noia, ci sono molte cose più adatte a dei Patrizi..."

Vogliamo entrare nella Setta dell'Avvento

"Scalda il cuore vedere una fede così ardente e una vocazione così improvvisa" dice con un velo di sarcasmo. "Tuttavia, la Setta dell'Avvento non è un club cui ci si può liberamente iscrivere. Porterò il vostro messaggio alle orecchie giuste, se lo vorranno vi contatteranno loro nei prossimi giorni..."

Abbiamo fretta / La fine del mondo è vicina!

"La fretta è cattiva consigliera. Per voi e per loro. Riferirò, ma non stupitevi se non avrete subito risposta..."

In generale risponde alle domande con altre domande ("Perché vi interessa saperlo?") o restando sul vago; parimenti, di fronte a richieste particolari prende tempo, dicendo che saranno contattati nei giorni seguenti (ovvero, dopo la fine dell'avventura, ahimé).

Quando il dialogo langue oppure se è riuscito a capire quali siano i piani dei PG, se ne va, mescolandosi alla folla e cercando di far perdere le proprie tracce.

2B-3-2-3 - PASSARE ACCE VIE DI PATTO

Se i PG cercano di scavalcare la staccionata, stringerlo in angolo, smascherarlo o attaccarlo, lui getta a terra una pozione alchemica fumogena e approfitta del fumo per cercare di scappare.

Il suo piano è uscire dal vicolo, buttare in un angolo il mantello e mescolarsi alla folla, confidando che senza non riescano a riconoscerlo.

MORBEZIO ITTAN — 4*20

Umano Ladro (Ingannatore) Livello 3
Umanoide naturale medio

Iniziativa +8 Sensi Percezione +10

PF 32; Sanguinante 16 Velocità 6

CA 16; Tempra 12, Riflessi 17, Volontà 16

M Virtuosismo Scaltro (standard; a volontà)
+8 vs. CA; 1d4+7 danni.

M Colpo frastornante (standard; incontro)
+8 vs. CA; 1d4+3 danni. Il bersaglio è frastornato.

M Sbarramento accecante (standard; daily)
Propagazione ravvicinata 3, +8 vs. CA; 3d4+3 danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del PG. Mancato: danni dimezzati e il bersaglio non è accecato.

Mossa Acrobatica (movimento; incontro)
scatta di 3 quadretti.

Furtivo +2d6 danni

Allineamento Non allineato
Lingue: Comune, draconico

Abilità: Manolesta +11, Intuizione +10,
Bassifondi +10, Furtività +10, Percezione +7

For 8 (+0) Des 16 (+3) Sag 12 (+2)

Cos 10 (+1) Int 12 (+2) Car 18 (+0)

MORBEZIO ITTAN — 3.S/PATRIINDER

Iniziativa +7 Sensi, Ascoltare/Osservare +7

15 pf (3d6) Velocità 9 (6 quad)

CA 16; Tempra +1, Riflessi +6, Volontà +2

Pugnale +3 (1d4+1 crit. 19-20/x2)

Furtivo +2d6 danni

Se malgrado tutti i suoi sforzi i PG riescono a catturarlo, lui negherà anche l'evidenza e/o si chiuderà in un ostinato mutismo, che può essere rotto solo con un'abilità sociale **(Diplomazia, Raggirare, Intimidire) CD 23**.

Una volta convinto con le buone o le cattive a rispondere, fornirà informazioni.

Informazioni comuni a tutti gli sgherri

“La Setta dell'Avvento attende da secoli la venuta di un Buon Signore che porterà pace e giustizia, annientando i malvagi e ricompensando coloro che gli sono stati fedeli. Ora l'attesa sta per finire, perché i capi della setta hanno individuato dei segni che preannunciano l'avvento, e presto gli Astri si faranno di sangue, ed egli verrà”

Chi sono i capi?

“Nessuno lo sa, quando si mostrano hanno sempre una maschera con cappuccio. Forse sono dei Patrizi, ma neanche questo è sicuro”.

Come si possono contattare?

“Sono loro a contattare i fedeli, nessuno sa come raggiungerli o contattarli”.

Quando è la prossima riunione della setta?

Quali sono gli ordini per i fedeli?

“Nell'ultima riunione hanno detto di prepararsi a un'inondazione e di essere pronti all'Avvento, ma non è stata ancora convocata nessuna nuova riunione”.

C'è una sede della setta?

“C'è un magazzino in cui ci troviamo per le riunioni, ma è solo uno stanzone vuoto”

In realtà se si fanno portare là, potranno trovare, nascosti in una nicchia del muro, i testi sacri della Setta (almeno quelli che i capi hanno scelto di condividere con i fedeli di basso livello).

V. allegati “Primo sermone”, “Secondo sermone” e “Terzo sermone”

Cosa succederà quando verrà?

Ci sarà un'inondazione. E grandi prodigi. Il Buon Signore verrà in gloria, con i suoi angeli di luce e metallo, e instaurerà il suo regno, in cui tutti coloro che hanno avuto fede in lui vivranno nella gioia e nella pace fino alla fine del mondo.

Come sapete tutto ciò?

I capi hanno le parole del Buon Signore, è tutto scritto.

Hai una copia delle scritture?

No, solo i capi custodiscono le parole del Buon Signore.

Chi sono gli altri membri della setta?

Siamo centinaia e centinaia. Neanch'io conosco tutti. Ciascuno conosce solo coloro con cui deve operare... ad esempio, sicuramente nella setta ci sono anche dei Patrizi, ma io conosco solo popolani.

—Portaci da loro

Perdete il vostro tempo, sono tutti fedeli giovani, ne sanno meno di me.

TESTI SACRI DELLA SETTA DELL'AVVENTO

Le Parole del Buon Signore sono custodite dai capi della setta, ma hanno selezionato alcuni passi (del Buon Signore o del Primo Profeta) da far conoscere anche ai fedeli, come ricompensa di chi si distingue per fede od opere.

Alcuni fedeli hanno quindi con sé uno dei tre excerpta (escerti, passi scelti), e se i PG riescono a farsi portare al magazzino vuoto in cui si riunisce la setta, potranno trovare un libro con tutti i tre i passi.

PRIMO SERMONE

Giungerà a portare ai figli della pace la pace che non conosce più guerra

Nulla resterà di chi è nemico, di chi cerca la lotta, di chi macchia di sangue.

Nulla resterà dei figli della guerra. Canneremo loro e il loro ricordo.

Giungerà per portare ai giusti la giustizia che non conosce errore.

Nulla resterà di chi ha pensieri contorti, di chi persegue privilegi, di chi coltiva il male.

Nulla resterà dei figli dell'errore. Canneremo loro e il loro ricordo.

Giungerà per portare ai figli della nuova era la felicità che non conosce rimpianti.

Nulla resterà di chi non sa vivere in pienezza, di chi assapora dolore e di chi semina infelicità.

Nulla resterà dei figli del rimpianto. Canneremo loro e il loro ricordo.

SECONDO SERMONE

Inimicizia sarà tra voi e ogni potere. Nessun sacerdote di un dio che è già giunto benedirà il vostro agire, nessun potere terreno accetterà la vostra opera. Vi chiameranno malvagi, pazzi, sovversivi e criminali, e le vostre azioni saranno per loro malvagità, pazzia, ribellione e crimine. Agite quindi nell'ombra e su acque solitarie. Non sappia padre del figlio, moglie del marito, amico dell'amico e ogni cosa sia nel segreto.

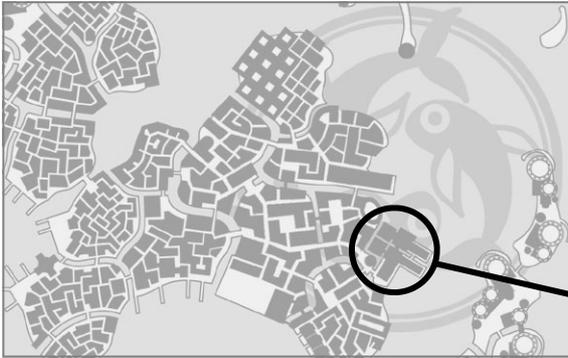
E quando il Buon Signore giungerà, con lui saranno angeli di metallo ed energia, luce che annienta l'empio e scudi che proteggono il debole, scienza di vita e conoscenze profonde come l'universo, per costruire un regno di felicità e pienezza, che durerà fino alla fine del mondo.

TERZO SERMONE

Riconoscerete i giorni dell'Avvento perché gli Astri si faranno di Sangue, del colore del sangue splenderanno su Aligezia. Allora coloro che sanno cosa fare faranno ciò che sanno, e il Buon Signore giungerà. Ci saranno inondazioni e panico, sofferenze e grandi prodigi, finché il Buon Signore non si farà uomo tra gli uomini, per creare il suo regno di pace e giustizia.

2B.4 - ALTRE COSE

2B.4.1 - QUARTIERE DEGLI DEI

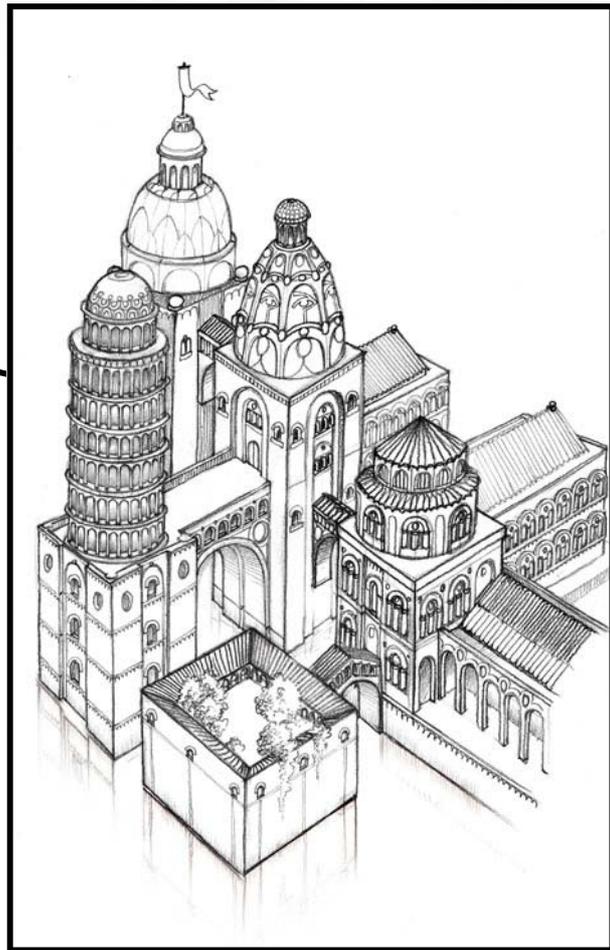


Il Quartiere degli Dei è la zona della città dove sono concentrati tutti i templi degli dei ammessi al culto (ovvero praticamente tutti quelli non malvagi). La grandezza, ricchezza e centralità del tempio dipende da quanti fedeli ha in città e da complessi giochi politici e diplomatici.

I principali sono:

- ◆ Ioun, dea della Conoscenza, protettrice degli alchimisti, patrona della città.
- ◆ Bahamut Nero -una versione di Bahamut, rappresentato come un drago d'oro dalle scaglie nere, e che pone più enfasi su nobiltà e protezione (dell'ordine) che sulla giustizia sociale. E' il dio più venerato dalle famiglie patrizie dragonidi.
- ◆ Avandra Cercatrice, un'aspetto della dea della libertà e del cambiamento che pone l'accento sul progresso, sul rendere migliore il mondo e sè stessi. Il tempio è piccolo e quasi vuoto, perché la dea è venerata soprattutto nei quartieri popolari, dagli umani.

Accanto a questi ci sono poi molti altri templi (in particolare di dei del mare -per tenerseli buoni- e divinità razziali -per ragioni diplomatiche), e anche la minore delle divinità ha almeno un altare o una cappella in qualche angolo del quartiere. Qualsiasi dio venerino i PG potranno trovare un tempio di essa con un chierico di basso livello e qualche guardia sacra a protezione.



SERVIZI DISPONIBILI

- ◆ Qualsiasi incantesimo e rituale divino, al normale costo previsto dal manuale.
- ◆ Per guarigioni o simili, viene loro consigliato di recarsi all'Ospitale.

INFORMAZIONI

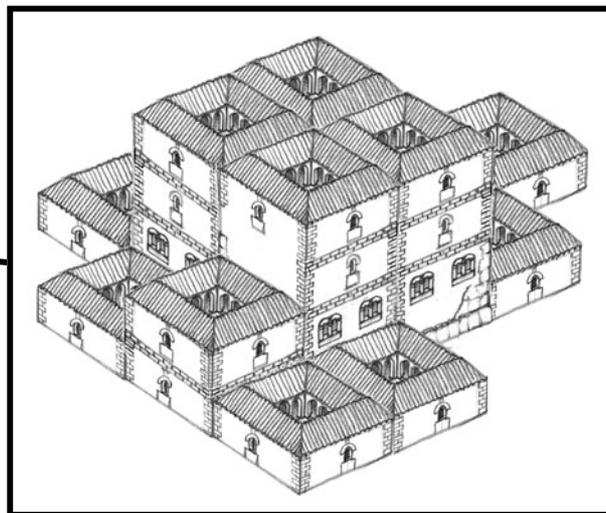
Info 1: fratello Almiero, un giovane chierico di Ioun, sta raccontando a un suo confratello (fratello Farzoni) l'ultima storiella su Dalzàrdo e su come abbia creato un rituale alchemico per conservare il pesce che garantisce ottimi risultati, ma che costa dieci volte qualsiasi ricavo uno potrebbe sognare di fare con quel pesce. Non si accorgono dell'arrivo dei PG, che così hanno modo di sentire tutta la storia, e potranno, su richiesta, fornire ulteriori dettagli su Dalzàrdo -con un certo imbarazzo, per essere stati sorpresi a scherzare nel tempio.

Info 2: un popolano elfo discute con un chierico, affermando che un mosaico che rappresenta il levante della città è sbagliato, perché mostra un bosco di alberi che in realtà secondo lui non c'è mai stato. Anche il chierico è perplesso, perché quel mosaico ha fama di essere una riproduzione perfetta della città, e nessun testo segnala un errore così marchiano.

Info 3: All'interno del quartiere i PG si imbattono nel Profeta di Sventure (vedi 2B.3).

In alternativa (se il Profeta di sventura è già stato incontrato altrove), il chierico del tempio di Avandra Cercatrice ammetterà che c'è in città una setta che si rifà ad Avandra, nota come la Setta dell'Avvento, ma spergiurerà che sono solo degli esalati, che non hanno niente a che fare con il vero culto di Avandra e che le loro dottrine strane sulla imminente venuta di chissachì (che è imminente da cent'anni) non hanno nulla a che fare con la dea. Dice così perché è il chierico ufficiale di Avandra in città e non vuole mettere Avandra in urto con il Miglior Consiglio.

2B.4.2 - BIBLIOTECA MABISTRACE



La biblioteca è uno dei più antichi edifici della città, risalente ai tempi dell'Impero di Arkosia. Si è sviluppata per aggiunta di edifici (chiostri collegati tra loro) attorno a quella che era un palazzo patrizio di una famiglia estintasi, il cui ultimo patriarca ha donato la casa e la sua enorme collezione di tomi alla città.

Il Miglior Consiglio ha deciso di farne un simbolo dell'amore per la conoscenza della città, e il culto di Ioun l'ha presa sotto la sua cura, devolvendo ad essa i tomi di quella che era la biblioteca sacra. Inoltre, una legge cittadina prevede che qualsiasi mercante di ritorno da commerci in Acque Aperte (ovvero fuori dalla laguna, le Acque Chiuse) debba portare -come supplemento di dazio- un tomo prezioso per la biblioteca, e ora i mercanti fanno a gara su chi procura alla città il tomo più esotico e raro.

Il risultato è che la biblioteca contiene davvero di tutto, ma per molta parte non è catalogata (in tre distinte occasioni si è messo mano all'opera, senza successo), al punto che nessuno è mai riuscito anche solo a contare tutti i volumi, che comunque, ogni giorno aumentano di numero. Alcune sezioni (alchimia, ittica,...) sono meglio organizzate a opera di volontari, perché più consultate, ma ogni giorno arrivano nuovi libri che non si sa più dove mettere. Presto sarà tuttavia completata una nuova ala e tutto andrà a posto. Certo.

Per entrare bisogna lasciare all'ingresso ogni fonte di fiamma libera, le armi e/o una caparra (oggetto prezioso personale), per assicurarsi che tutti escano quando la biblioteca chiude e che tutti passino per l'ingresso, dove verrà controllato che non hanno rubato libri.

SERVIZI DISPONIBILI

- ◆ Mappe della città, in cui è possibile notare che una Fattoria del Pesce è presenta anche sull'isola dei Lannoni, anche se nessuno se la ricorda.
- ◆ Informazioni sulle principali famiglie patrizie, di scarsa rilevanza
- ◆ Informazioni teoriche su praticamente qualsiasi argomento, capaci di dare un bonus +4 di circostanza a singole prove di Conoscenza in argomento.

INFORMAZIONI

Info 1: nel chiostro dedicato all'Alchimia, due giovani alchimisti stanno discutendo animatamente se sia possibile utilizzare la loro arte per guarire, non come branca dell'erboristeria, ma proprio per trasmutare un corpo malato in uno sano, risanando la carne lacerata od offesa. Uno dei due lo dichiara possibile, citando il rituale alchemico di Dalzàrdo che -a quanto si è capito- trasmuta la polpa dei Pesci invecchiata o corrotta in polpa giovane e pura, e l'altro lo sta canzonando perché cita un alchimista pazzoide come argomento a sostegno della sua tesi. L'alterco è a voce alta, quindi i PG potranno sentire tutto, e gli alchimisti sono comunque disponibili a rispondere a eventuali domande (anche se non conoscono i dettagli del rituale di Dalzàrdo ma solo le voci che circolano in città).

Info 2: v. sopra, Mappe della città.

Info 3: quando i PG arrivano all'ingresso, il Profeta di Sventura sta cercando di entrare, ma è respinto, perché in altre occasioni ha danneggiato libri o ha cercato di portarsene via qualcuno e rivenderlo. Strepita e si fa notare dai PG.

In alternativa, nella Biblioteca sono contenuti anche libri religiosi, tra cui è possibile leggere la storia del culto di Avandra Cercatrice -il suo insistere sul progresso del mondo e il miglioramento dei fedeli, nonché bla bla bla sul suo affermarsi in Aligezia- e in particolare la crisi avvenuta un secolo prima, rappresentata dall'arrivo di un Profeta che ha annunciato la futura venuta di un'incarnazione di Avandra, chiamata Buon Signore, portatrice di pace e prosperità. A seguito di questi fatti è avvenuta una scissione e si è formata una setta chiamata Setta dell'Avvento che ha presa sulle menti più ingenuie e che ancora sta aspettando l'arrivo del loro Messia.

28.4.3 - TEATRI

I teatri sono grandi edifici riccamente ornati, capaci di ospitare ciascuno più di mille spettatori tra la platea (per i patrizi decaduti) e i molti ordini di palchi, loggioni e gallerie (per patrizi di vario prestigio). Di sera vi si trova una folla di patrizi, ciascuno con il proprio entourage; di giorno sono presenti solo il personale del teatro (artisti, attrezzisti, registri, scenografi,...), di cui un gran numero di guardie private, specificatamente preposte ad allontanare i ficcanaso.

Teatro Cangiante

è l'unico teatro di Aligezia ad avere una compagnia stabile di attori, la cui particolarità è di essere tutti doppelganger. E' specializzato in tragedie (anche arkosiane), melodrammi, intrighi tiefling e giochi gladiatorii sceneggiati (con veri morti ammazzati, che verranno successivamente resuscitati). In cartellone c'è "La caduta di Arkosia", una tragedia storica sugli ultimi giorni di Arkosia e sull'incapacità dell'Imperatore Drago di far fronte alla catastrofe.

Teatro del Drago Danzante

è particolarmente apprezzato per la sua acustica, e per questo è scelto soprattutto per concerti, balletti, cori umanoidi o mostruosi, coreografie acrobatiche, esibizioni canore di bardi famosi o creature magiche. In cartellone c'è "La seduzione della Primavera" un balletto orgiastico di una compagnia di danza elfica.

Teatro della Fenice

è specializzato in commedie e rappresentazioni artistiche moderne, sperimentali, magiche e d'avanguardia. In cartellone c'è "Comiche Alchemiche" una commedia di attualità e satira sugli alchimisti.



SERVIZI DISPONIBILI

Paradossalmente, i teatri non offrono svago ai PG, perchè il loro basso livello sociale tra i Patrizi fa sì che per ottenere un posto a teatro devono aspettare alcuni giorni.

Piuttosto, offrono:

- ◆ travestimenti di ogni tipo, pagando il giusto od ottenendo la collaborazione del personale del teatro o degli artisti;
- ◆ nel caso del Teatro Cangiante, un eventuale doppelganger per missioni speciali (per esempio: prendere il posto di Dalzàrdo). In realtà la città li tiene sotto stretto controllo (sia magico che fisico - ciascuno di loro ha una guardia del corpo che non lo perde mai di vista, letteralmente), ma se i PG vanno a cercare qualcuno dei doppleganger quando ormai la città è in piena catastrofe, questi li seguirà per paura e patriottismo aligeziano.

INFORMAZIONI

Info 1: due patrizi davanti al cartellone del Teatro della Fenice stanno commentando le Comiche Alchemiche. Uno se la ride ricordando la parte che gli è piaciuta di più, quella in cui Alchimino presenta a un patrizio un rituale per conservare il pesce che richiede una quantità di residuum pari al peso del pesce, e poi non capisce perché il patrizio lo voglia bastonare. L'altro ride, ma gli spiega che l'autore si è ispirato a un vero alchimista, Dalzàrdo, che ha fatto esattamente la stessa cosa.

Info 2: un ballerino elfo è sconcolato. In ogni luogo in cui danza, consacra come prima cosa un piccolo tempio silvano a Corellon, per potersi ritirare in preghiera prima delle rappresentazioni. Consultando il suo diario, ha letto che ne aveva già fatto uno in un boschetto vicino, anche se non se ne ricordava: quando però è andato per pregare, nel luogo indicato dal diario non ha trovato nessun boschetto -e in effetti non si ricordava di alcun boschetto in quella zona. Ora non ha più tempo per consacrare un altro tempio, e dovrà danzare senza essersi preparato: sicuramente sarà un disastro...

Info 3: attori / registi / patroni patrizi si stanno interrogando se tenere a cartellone "la caduta di Arkosia" o cambiare in corsa con la tragedia Radgar III: ora che tutti parlano della imminente fine del mondo, sarà opportuno mettere in scena una tragedia catastrofista? D'accordo, porterà pubblico, ma non nuocerà all'ordine pubblico?

Su domanda diretta rispondono che in città c'è una setta dell'Avvento che è convinta che presto arriverà un Buon Signore, e sono tutti in fibrillazione.

2B.4.4 - QUARTIERI POPOLARI

Sono la parte della città in cui vivono i popolani, i mangialische (come vengono chiamati con disprezzo dai patrizi), ovvero i lavoratori comuni (per lo più servi del pesce) e il ceto dei mercanti e artigiani. Ci sono quindi notevoli differenze tra zona e zona (i palazzi dei mercanti e degli alchimisti più famosi rivaleggiano con quelli dei patrizi), ma in generale le vie sono più strette, sovente non lastricate, e le case realizzate per lo più in legno, non su fondamenta di pietra ma su palafitte. La popolazione è più multirazziale e povera, con una marea di bambini che imperversano per ogni dove.

Le locazioni principali sono:

- ◆ il **Porto di Acque Basse**, il principale porto commerciale della città, da cui partono anche tutte le navi per le Acque Chiuse (le isole della laguna)
- ◆ **Ca' Alchemi**, il palazzo sede della corporazione degli alchimisti
- ◆ la **casa di Dalzàrdo**, di cui abbiamo parlato diffusamente in precedenza.

Se i PG vanno alla ricerca di altri luoghi particolari (locanda / abitazione di alchimista qualsiasi / luogo di ritrovo di una razza specifica / ...) la trovano senza problemi: improvvisa descrizione e PNG, senza andare troppo nei dettagli e senza esagerare. La visita non porta a nulla.

Non ci sono né gilde di ladri, né templi pubblici (ufficialmente, gli unici templi permessi sono nel Quartiere degli Dei: ci sono però tabernacoli e piloni votivi ad Avandra a ogni incrocio)

28.4.4.1 - VISITARE IL PORTO



Il porto di Acque Basse è il porto di collegamento della città con le isole della laguna ed è quello che raccoglie il Pesce che giunge da tutte le Fattorie per essere lavorato in città, immagazzinato e spedito in giro per il mondo.

In esso vi è anche il mercato del pesce (scarti di quello pregiato e marino, il pesce comune) e le officine di carpenteria che fabbricano e riparano le dragole. E' quindi la zona più affollata e caotica, piena di gente indaffarata.

SERVIZI DISPONIBILI

- ◆ passaggi su navi per qualsiasi isola della laguna
- ◆ affitto di dragole con rematore - l'equivalente aligeziano di un taxi
- ◆ cibo a poco prezzo: lische fritte e marino in ogni variante possibile

INFORMAZIONI

Info 1: alcuni lavoranti stanno caricando dei vasi con Pesce raro che va conservato in ammoniaca. Uno protesta che quella roba puzza, e un altro gli dice "Ah, certo, tu preferiresti il sistema di Dalzàrdo, vero?", e questo suscita ilarità tra tutti. A domanda rispondono spiegando che Dalzàrdo ha trovato un modo perfetto per conservare i pesci, che non richiede particolari cure, non puzza e non è pericoloso: peccato che costi una quantità di residuum pari al peso del pesce...!

Info 2: in una zona della banchina c'è una certa confusione. Ci sono due grandi giare di pesce raro che non si sa a chi appartengono, e questo è molto strano, perché valgono 10.000 mo: ogni famiglia patrizia fa molta attenzione a tenere sotto controllo la propria produzione e ogni Fattoria appone sempre i propri sigilli. Ora, i sigilli ci sono, ma indicano come provenienza una fantomatica "Fattoria de' Lannoni", quando tutti sanno che sull'isola dei Lannoni non c'è nessuna fattoria. Se è uno scherzo, è uno scherzo molto elaborato e costoso...

Info 3: in giro per il quartiere vedranno soli tracciati con la vernice rossa. Chiedendone la ragione, verranno informati dell'esistenza di una setta dell'Avvento che attende la venuta di un dio e che ha come simbolo il sole rosso. Se si interessano troppo alla cosa, potrebbero essere contattati da sgherri della Setta, che vogliono capire perché i PG fanno tante domande ed eventualmente far loro capire che non è proprio il caso.

In alternativa, possono incontrare casualmente per strada il Profeta di Sventura (vedi)

2B.4.4.2 - VISITARE DA' ALCHIMI



È un palazzo di pietra (uno dei pochi dei Quartieri Popolari) con una cupola in argento alchemico (i.e. protetto alchemicamente da ossidazione e opacizzazione) che brilla al sole.

In esso si trova: la scuola di alchemia, con annesso collegio; gli uffici della corporazione (con registri di tutti gli alchimisti abilitati alla professione); magazzini e rivendite di ingredienti ed equipaggiamenti rari per rituali (alchemici e non); uffici per la raccolta delle ordinazioni da parte dei clienti (la corporazione si occupa poi di smistare in maniera uniforme le richieste tra i vari alchimisti: nessun alchimista può lavorare direttamente per un cliente, senza passare per la corporazione).

SERVIZI DISPONIBILI

- ◆ ingredienti per rituali (ed eventualmente anche residuum puro, ma ne hanno quantità ridotte) a prezzo standard.
- ◆ possibilità di ordinare pozioni ed elaborati alchemici a prezzo standard.
- ◆ possibilità di consultare il registro degli appartenenti alla corporazione (ma solo fornendo ottimi motivi): Dalzàrdo è registrato come alchimista di prima classe (uno dei pochi in grado di effettuare trasmutazioni alchemiche particolarmente complesse)

INFORMAZIONI

Info 1: Dalzàrdo presso gli alchimisti è diventato quasi proverbiale, e i PG potranno sentire alcuni alchimisti dire "Non fare il Dalzàrdo" a un collega tutto infervorato dietro le sue ricerche (cosa che è accolta con una risata o con mortificazione). Se fanno domande, gli invidiosi sottolineeranno che è un confusionario con la testa tra le nuvole, perso dietro progetti irrealizzabili o privi di senso, come il suo ultimo ritrovato per la conservazione del pesce, che mantiene incorrotto qualsiasi pesce, sia morto che vivo, ma che costa una quantità di residuum pari al peso del pesce. Gli onesti riconosceranno tuttavia che è un genio, uno dei migliori alchimisti viventi.

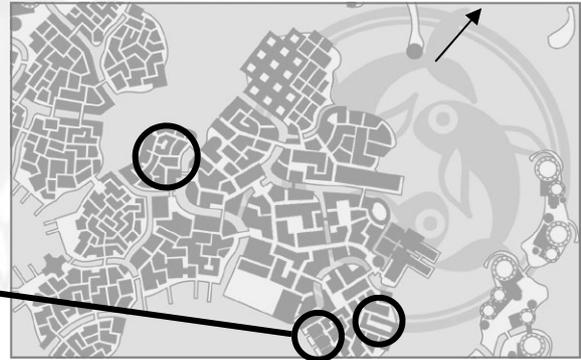
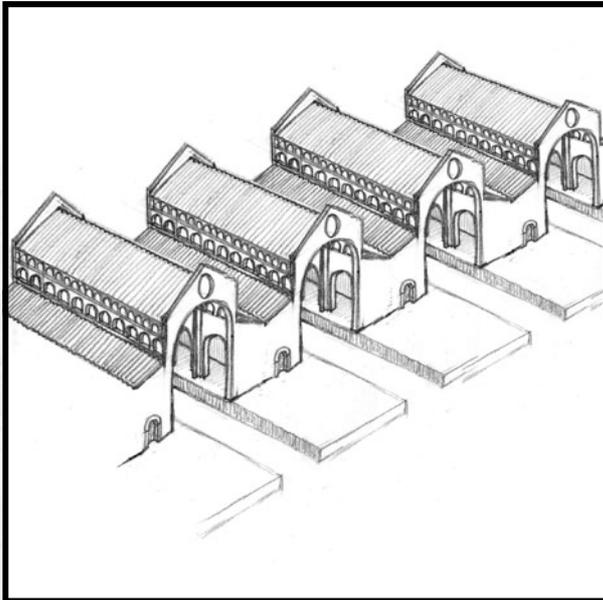
Info 2: un funzionario della corporazione si sta prendendo una lavata di capo da parte di un superiore che è così alterato da urlare. Il problema è che il funzionario ha accettato una massiccia ordinazione di un olio alchemico per la trattazione del Pesce, ma ha evidentemente segnato male l'ordine, perché risulta essere intestato alla Fattoria de' Lannoni, che non esiste (tutti sanno che non c'è nessuna fattoria sull'isola dei Lannoni). Il funzionario dal canto suo è molto perplesso, perché non riesce a ricordare chi gli aveva fatto quell'ordine. Ha come un vuoto di memoria...

Info 3: sulla porta del palazzo è affisso un avviso in cui si comunica che -a causa di attività illegale da parte del culto definito Setta dell'Avvento, la richiesta di preparati venefici sarà accolta solo se provvisti di approvazione scritta del Magistrato all'Esame. Se i PG fanno domande, sarà loro spiegato che un alchimista ha denunciato che la Setta dell'Avvento ha cercato di avere da lui un mortale veleno che si estrae da una pianta rara, la Curilla, e quindi hanno aumentato il controllo sulla produzione. Contestualmente, se i PG chiedono cosa sia la Setta dell'Avvento, viene spiegato loro.

28.4.4.3 - BERGARE DI SONTATTARE CA MANO NERA

Se i PG cercano di prendere contatti con sette segrete e confraternite di vario tipo (spinti a questo dall'introduzione o dalla raccolta indizi che stanno portando avanti), sarà proprio la Setta dell'Avvento che si accorgerà del loro tentativo e prenderà contatto con loro: vedi il capitolo dedicato alla Setta dell'Avvento.

28.4.5 - LE MANIFATTURE



INFORMAZIONI

Info 1: due artigiani stanno cercando di ottenere un prodotto di particolare pregio utilizzando un processo innovativo, e un altro artigiano (invidioso) li prende in giro chiedendo loro se il processo costa più residuum di quanto pesi l'oggetto che vogliono creare, come è capitato con Dalzàrdo. A domanda diretta rispondono raccontando la storia (ai loro occhi molto divertente) delle ricerche dell'alchimista sulla conservazione del pesce.

Info 2: alcuni manovali stanno litigando perché in mezzo alla strada c'è un carico di panetti di alghe che intralcia il traffico, che sembra non essere di nessuno. Il sigillo della merce recita "Fattoria de' Lannoni", ma deve essere uno scherzo, perché sull'isola non c'è nessuna Fattoria, e i manovali stanno litigando su chi debba spostarlo.

Info 3: un bottegaio sta cancellando al muro esterno della manifattura il simbolo di un sole rosso, imprecando tra sé e sé. Chiedendo si può venire a sapere che è il simbolo della Setta dell'Avvento, un culto segreto che attende la venuta di un chissachì e che ritiene sia ormai imminente.

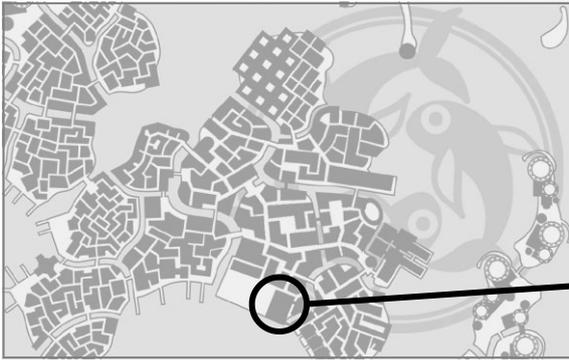
Le manifatture (vetrerie dell'Isola di Miro, gioiellerie di Ca' Domina, botteghe ceramiste Faciture Fini, cantieri navali,...) sono accessibili, ma accuratamente sorvegliate con mezzi normali e magici per evitare furti. Le merci più preziose sono conservate sottochiave, in vetrine di vetroferro o in caveau in pietra piombata (per evitare teletrasporti e uso di effetti magici).

Non si tratta di locazioni particolarmente interessanti per i PG.

SERVIZI DISPONIBILI

- ◆ comprare merci preziose a prezzi esorbitanti

ZB-4.6 - PARLARE CON I MAGISTRATI



I Magistrati sono molto difficili da contattare direttamente, per dei patrizi decaduti o di basso rango, e fare il nome del Primo Magistrato serve poco, visto che questi non ha dato loro nulla che confermi che lavorano per lui -anzi, così facendo i PG rischiano di far la figura di chi millanta amicizie altolocate.

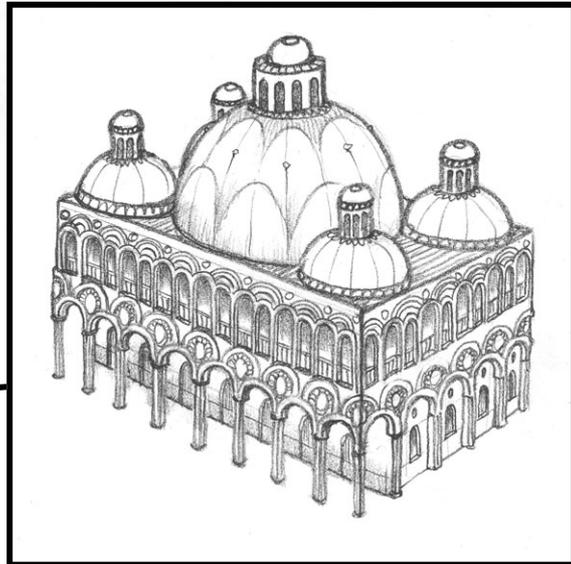
I PG potranno parlare con funzionari di livello inferiore, che risponderanno con fredda cortesia solo a questioni cui possano dare risposta su due piedi: altrimenti, se devono spendere tempo per soddisfare la richiesta dei PG, rimandano al futuro (ovvero a dopo la fine dell'avventura stessa).

ZB-4.6.1 - MAGISTRATURA D'ESAME

Si occupa dell'ordine pubblico e quindi -se si convincono i funzionari a vuotare il sacco- hanno molte informazioni sulla situazione cittadina

Info 1: hanno tenuto sotto controllo Dalzàrdo, sospettato di simpatie populiste, ma in realtà è emerso che ha agito a sostegno di alcuni membri della Mano Nera non per calcolo politico, ma in quanto ingenuo e svagato. Di certo, non è una persona di grande senso pratico -inserire qui la storiella sull'esosa conservazione del pesce.

Info 2: l'isola dei Lannoni è un possedimento privato dei della Mirasenda. Il Primo Magistrato ha chiesto di potersi occupare personalmente di cosa sta accadendo sull'isola ed è un suo diritto farlo.



Info 3: la Setta dell'Avvento sta diventando più attiva e presente, e informatori riferiscono che i cultisti ritengono che l'arrivo del loro Buon Signore sia imminente. Tutti gli agenti sono sul campo per cercare di saperne di più, al fine di contrastarne i piani.

ZB-4.6.2 - MAGISTRATO DECCO REQVE INTERNE

Rispetto agli altri funzionari della città, questa magistratura ha in più il controllo del registro del traffico navale all'interno della laguna. Di per sè è abbastanza inutile ai fini dell'avventura, ma se i PG stanno cercando notizie sulle navi della famiglia Alibrighi (probabilmente perché ne hanno trovato le tracce sull'isola dei Lannoni), potranno notare una stranezza: una delle due triremi da carico della famiglia, che veniva utilizzata per fare la spola tra Aligezia e una città vicina, con mediamente un viaggio ogni tre giorni, da tre mesi risulta partita e non ancora tornata (è stata infatti donata alla Setta dell'Avvento da Patrizia Dilenia Alibrighi: vedi)

B - BCI ASTRY DI SANGUE

TRIGGER A 90'

B.1 - BCI ASTRY SI TINGONO DI ROSSO

Dovunque siano i PG, allo scadere dei 90 minuti di gioco, giunge l'evento da secoli atteso dalla Setta dell'Avvento, ovvero gli Astry di Sangue. Questo avviene indipendentemente dal fatto che per i PG sia giorno o notte: se è giorno sarà il sole a divenire rosso, se è notte la luna. Nota che se i PG si trovano fuori da Aligezia, attenderanno a vedere le reazioni della città fino a quando non tornano in città. In ogni caso sarebbe opportuno spingerli a tornare in città quanto prima con informazioni come:

- ◆ rumori in città (grida, ululati,...);
- ◆ se è notte sono stati accesi dei falò;
- ◆ le navi degli allevieri stanno tornando ad Aligezia molto in fretta.

Visibile dappertutto:

Il sole/La luna stanno assumendo lentamente un colore rosso, rosso sangue. Il procedimento è lento, ma inesorabile. L'aria assume un colore stranissimo: il sole sembra non riuscire più a scaldare l'aria / la luna sembra ammantare tutto di un color sangue terrificante.

Inoltre in città:

Gli animali sono terrorizzati, e da ogni quartiere si alzano gli ululati strazianti dei cani.

Le strade sono piene di gente con il naso per aria, e il traffico di dragole e barche si arresta, mentre tutti i rematori si fermano per guardare il cielo.

Da più parti si sente gridare "La Fine del Mondo è arrivata!".

Molti si fanno prendere dal panico e si gettano in ginocchio a pregare una qualche divinità, altri si mostrano scettici, e cercano di convincere i loro vicini che non c'è nulla di strano, che è un evento naturale come un'eclissi e che non devono farsi prendere dal panico.

Conoscenze (natura) / Natura CD 20 - è un fenomeno meteorologico molto raro ma non sovranaturale, dovuto a una particolare interazione tra nubi, specchi d'acqua, posizione degli astry e farfalle in Giappone.

Conoscenze (arcano, religione, piani,...) / Arcana, Religione CD 20 - è un fenomeno naturale, che di solito non è legato a rituali magici o festività religiose perché non è predicibile -i.e. non è legato a nessuna ciclicità astronomica.

ANIMALI TERRORIZZATI

Se i PG hanno animali al seguito (famigli, compagni animali, cavalli,...), saranno molto nervosi. Un eventuale incantesimo di "Parlare con gli animali" rivela semplice terrore ancestrale per eventi astronomici imprevisti ("La luce in alto è rossa! Non è mai stata rossa! Cosa accade? Fatela tornare bianca!")

PARLARE ALLA GENTE

Perché gli Astri sono rossi?

"Gli dei sono in collera!"

*"Avevano ragione loro, quelli della setta!
E' arrivata la fine del mondo!"*

"Credo siano solo nubi rosse..."

"Moriremo! Moriremo tutti!"

Perché dovrebbe essere la fine del mondo?

*"Il sole/la luna si sta spegnendo! Che gli
dei abbiano pietà di noi!"*

*"Alcuni hanno predetto gli astri di sangue,
e poi la fine. Almeno, così ho sentito dire!"*

*"E' stato predetto dalla Setta
dell'Avvento... sta giungendo il loro dio!"*

"Moriremo! Moriremo tutti!"

Raccogliere informazioni / Bassifondi CD 15:
da settimane circolavano voci secondo cui
ci sarebbe stato un segno celeste che
annunciava la venuta di un dio e/o la fine
del mondo.

Dopo una decina di minuti (in gioco) il
fenomeno ha fine

3.2 - PROSEGUIRE CE INONDIRINI

3.2.1 - IL FENOMENO HA PINE

Più o meno rincuorata, la gente torna alle
proprie faccende, ma ovviamente gli Astri di
Sangue è l'argomento di discussione del
momento.

Alcuni sostengono che si sia trattato di un
semplice fenomeno naturale, una nuvola
rossa o cose così, e bollano altre teorie
come superstizioni.

Altri danno per scontato che si sia trattato di
un evento soprannaturale, e ne discutono il
significato: segna l'inizio di una nuova era?
L'avvento di un dio, come dicono alcuni?
L'inizio della fine del mondo, addirittura?

Altri ancora sono persuasi che sia solo l'inizio,
e che altri eventi seguiranno.

3.2.2 - IL PROFETA DI SVENTURA

Se i PG non lo hanno ancora incontrato
altrove, questo è un buon momento per
imbattersi nel Profeta di Sventura (vedi il
capitolo apposito), imbaldanzito dal fatto
che altri oltre a lui ora siano convinti che la
fine del mondo è vicina.

Come risultato, egli sta insultando tutti quelli
che incontra per non avergli creduto prima,
senza rendersi conto che in questo modo
allontana e si fa nemici proprio quelli che
avrebbero potuto finalmente dargli corda...

3.2.3 - SETTARI PRONTI ACC'INONDIRZIONE

Inoltre, se girano per i quartieri popolari,
noteranno che di quando in quando ci sono
famiglie che stanno caricando tutta la loro
roba su barche e barconi.

Interrogati, risponderanno che non si sa mai,
che dopo gli Astri di Sangue potrebbero
arrivare altre calamità e che preferiscono
essere pronti.

In realtà, sono persone in contatto con la
Setta del Sangue (sgherri o loro familiari) che
sanno che ci sarà un innalzamento delle
acque e si stanno preparando.

4 - L'AVVENTO DEL BUON SIGNORE DA 120' (2 ORE) A 180' (3 ORE)

Mentre i PG stanno cercando di raccogliere ancora qualche indizio o capire significato e portata degli Astri di Sangue, la Setta dell'Avvento si raduna sulla triremi, ed effettua il rituale di richiamo del Buon Signore: tre ore dopo gli Astri di Sangue (e comunque a 120 minuti dall'inizio dell'avventura) la crononave del Dalzàrdo del futuro varca i millenni per comparire nella laguna di Aligezia, in una zona disabitata.

Il suo peso (è piena di sfere di residuum superdenso) la fa sprofondare, e la sua mole è tale da causare un innalzamento del livello delle acque della laguna.

Mentre la triremi della Setta si dirige al rendez-vous con il loro Buon Signore, dall'arca temporale escono automi raccoglitori per integrare le scorte di residuum necessarie a mantenere ancorata al passato la crononave e uno stormo di robot distruttori e obliteratori, con l'incarico di trovare e portare all'arca il Dalzàrdo del presente.

I PG si trovano sul posto quando gli automi attaccano, e hanno occasione di combattere con loro. Si tratta di nemici molto forti, limitati però dal fatto che ogni utilizzo significativo di energia (scudi, raggi laser, spostamenti rapidi volando,...) li consuma anche fisicamente, annientando parti di loro stessi per ottenere residuum ed energia, fino all'auto-annullamento.

Puntano a rapire Dalzàrdo e alla fine, forti del loro numero e potere, ci riescono (mentre alcuni impegnano i PG, gli altri effettuano il rapimento).

Uno di loro resta però indietro, e si consegna. E' contrario al piano del Buon Signore, ha visto dove l'universo (anzi, il multiverso) verrà condotto dalla sua sete di potere, e crede che non ci sia speranza di invertire l'entropia: vuole avvisare la città di Aligezia di quello che aspetta il mondo, e chiedere a qualcuno di fermare il suo creatore.

4.1 - ACQUA ALTA AD ACQUEZIA TRIBBER 120'

Dopo circa tre ore in gioco dagli Astri di Sanguè, la città di Aligezia viene investita da un'ondata che porta a un innalzamento di mezzo metro del livello dell'acqua. La maggior parte dei vicoli, camminamenti e passerelle sono così sotto 20-30 cm d'acqua, e molti ponti diventano troppo bassi per consentire un'agevole navigazione al di sotto di essi.

Se i PG sono in strada, devono effettuare delle prove per resistere all'acqua:

1. Se provano a sottrarsi all'acqua, raggiungendo un luogo sopraelevato:
TS Riflessi CD 15 / Att. Riflessi +5 per saltare su di un muretto, ponte, davanzale,...
2. Se cercano di resistere all'acqua:
Costituzione / Tenacia CD 17 per aggrapparsi a qualcosa e resistere all'onda
3. Se vengono portati via:
Nuotare CD 15 per restare a galla e raggiungere una zona sicura.

Devono ripetere il tiro finché non hanno successo, e per ogni fallimento subiscono **2d6 pf / perdono un impulso curativo**: al terzo tentativo fallito, tuttavia, qualche popolano si accorge delle loro difficoltà e li trascina in salvo.

E' il secondo evento sovranaturale nell'arco di poche ore: forse la fine del mondo è davvero vicina?

La reazione della gente è di rinnovato terrore: le scene di isteria collettiva e delirio religioso si moltiplicano, il quartiere dei templi è preso d'assalto e molti cercano rifugio sui tetti o in barca (tra questi, molti settari, che erano preparati alla cosa).

Tuttavia, una volta passata l'ondata, l'acqua si calma al nuovo livello, e anche se è fastidioso (bisogna camminare con l'acqua al ginocchio) non dà reali problemi, e non deve essere motivo di rallentamento del ritmo di gioco della squadra.

Prima che i PG possano organizzarsi per fare qualcosa di significativo, arrivano gli automi.

4.2 - L'ATTACCO DEI MOSTRI DI METALLO ED ENERGIA

ATTENZIONE! Chiama sempre gli automi "esseri", "creature" o "costrutti", almeno finché i giocatori non scoprono per conto loro che si tratta di automi.

Qualsiasi cosa i PG stiano facendo, a 120 minuti dall'inizio dell'avventura, una squadra di automi lascia la nave sommersa nel mare a Levante e si dirigono sulla città, per catturare Dalzàrdo

L'optimum sarebbe che l'attacco degli automi fosse contro la casa di Dalzàrdo, quindi se i PG stanno girando per la città, si troveranno casualmente proprio vicino alla casa di Dalzàrdo.

Se i PG non sono con l'alchimista o vicini a casa sua, casualmente Dalzàrdo è proprio nella casa vicina a qualunque luogo in cui sono i PG. Trova tu un motivi sensato (è andato a cercare ingredienti particolari per i suoi rituali alchemici; una famiglia patrizia rivale dei Della Mirasenda ha mandato a prendere a sua volta Dalzàrdo per farsi dire perché il Primo Magistrato aveva voluto parlargli;...)

Se i PG non sono con l'alchimista e sono fuori città: Dalzàrdo viene attaccato mentre è ancora / di nuovo dai Della Mirasenda. Le guardie del Primo Magistrato combattono eroicamente, mentre l'alchimista viene fatto fuggire su di una dragola veloce. La lancia viene però intercettata dagli automi prima che possa mettersi in salvo, guardacaso proprio vicino a dove i PG stanno navigando....

BCI AUTOMI

Gli automi sono formati da una struttura in un metallo bianco e poroso, attraverso cui brilla energia pura, di colore azzurro, che è responsabile sia del movimento degli automi, sia dei processi logici, e che alimenta anche le armi di cui sono dotati. Nella struttura di metallo bianco ci sono poi incastonate delle sfere lucide e candide di materiale superdenso.

Si tratta di residuum distillato e compresso - ciascuna sfera è pari a un miliardo di monete d'oro di residuum- che viene bruciato per effettuare movimenti complessi (volare, combattere in corpo a corpo), per elaborare processi logici avanzati (trovare modi non ovvi di obbedire agli ordini, induzione/ deduzione,...) e per alimentare le armi.

Quando le sfere sono terminate, come forma di alimentazione di emergenza gli automi iniziano a consumare il metallo bianco che li compone, che in realtà è residuum in forma metallica. Il loro corpo inizia quindi a svanire in polvere nera, iniziando dalle parti non fondamentali, per poi passare agli arti, al corpo e infine alla testa, fino al totale annientamento, quando la luce azzurra brillerà ancora per un attimo, per poi spegnersi.

Ogni automa ha una vista magica che gli garantisce "Visione del vero" e "Percezione tellurica", e ha impiantato in sé un incantesimo "Localizza persona" focalizzato su Dalzàrdo.

Tutti gli automi possono volare ad alta velocità, ma è una cosa che costa molto residuum quindi viene utilizzata soltanto per raggiungere Aligezia e per andarsene con Dalzàrdo.

Ciascun automa ha poi funzioni specifici: quelli che attaccano la città sono una squadra specificatamente creata per il combattimento, ma ve ne sono altri impegnati nella raccolta di residuum (automi del raccolto) e un tempo, quando il Buon Signore era ancora il sovrano benevolo di un reame di immortali, vi erano migliaia di automi specializzati che si occupavano di servire e proteggere gli uomini,

DESCRIZIONE

Vi trovate davanti a dagli esseri di cui mai avete visto l'uguale. Tozzi e sgraziati, alti quasi due metri, sono fatti di metallo bianco, al cui interno vedete brillare un'intensa luce azzurra. Il loro biancore è però turbato dalle nuvole di polvere nera che li circondano

Osservare / Percezione CD 15: la luce azzurra all'interno sembra muoversi lentamente, formando linee che si intrecciano in forme sempre diverse e pulsa più intensa quando la creatura fa movimenti bruschi.

Osservare / Percezione CD 20: alcune parti sembrano corrose dalla polvere nera. Quando l'automa fa qualche movimento rapido, parla o combatte, la luce azzurra si fa più intensa, così come la nuvola di polvere più densa.

Conoscenze Arcane CD 15: sembra un costrutto di qualche tipo (3.5 - o una creatura del piano di Mechanus) ma non avete mai sentito parlare di niente di simile nei vostri studi.

Conoscenze Arcane CD 20: la polvere nera che li circonda sembra residuum consumato, ma molto più fine e impalpabile. Inoltre, non sembra consumato in nessun processo divino o arcano.

4.2.2 - AUTOMI IN RUVISCIAMENTO

Gestisci a piacere le reazioni della gente, ricordando che sono impauriti da quello che già accaduto, e temono che queste cose (scie, luci, automi) siano un ulteriore segno della fine del mondo.

Se i PG sono in **interno**, cerca di attirarli fuori: notano le scie da qualche finestra, sentono gente che grida in strada e si chiede cos'è questa nuova piaga,... Se non si muovono, fai poi notare rumori di lotta e l'esplosione della porta della casa dove è Delzardo.

DI GIORNO

Si vedono nel cielo brunito delle lunghe scie nere che partono dal mare da sud est e paiono dirigersi verso la città.

Conoscenze (storia, arcano,...) / Arcano, Storia CD 15: ti ricordano un po' i giochi di fuoco arcosiani, ma la scia ti sembra troppo persistenze per essere quella di un normale fuoco d'artificio. E sono anche molto veloci

Le scie si avvicinano velocemente. Ora potete distinguere chiaramente nel cielo sopra di voi una dozzina di figure umanoidi avvolte in una rada nube nera, al cui interno brilla un'intensa luce azzurra. Le figure sembrano fermarsi un attimo sulla vostra verticale, per poi scendere in picchiata.

DI NOTTE

Nel cielo smorto si vedono delle strane lucette azzurre, che si muovono veloci e sembrano dirigersi verso la città

Conoscenze qualunque: troppo lontane per poter dire cosa possano essere. Però ti sembrano innaturalmente veloci

Le luci si avvicinano, diventando sempre più luminose. Sembrano una dozzina di figure umanoidi, anche se non riuscite a metterle bene a fuoco: l'azzurro lucente in alcuni punti sembra mangiato da una tenebra fittissima. Gli esseri si fermano un attimo sulla vostra verticale, per poi scendere in picchiata.

4.2.3 - ACC'RTTASSO

Vi trovate davanti a dagli esseri di cui mai avete visto uguale. Tozzi e sgraziati, alti quasi due metri, sono fatti interamente di metallo bianco, al cui interno vedete brillare un'intensa luce azzurra. Il loro biancore è però turbato dalle nuvole di polvere nera che li circondano.

Attorno a loro volano rapide delle sfere di metallo bianco, che vi danno l'impressione di scandagliare l'ambiente circostante.

Gli automi ignorano qualsiasi persona incontrino e non badano a quello che viene detto loro (se viene dato loro un ordine diretto, risponderanno con la frase campionata automatica "La sua richiesta sarà presa in esame non appena terminato l'incarico attuale"), ma rimuovono prontamente qualsiasi ostacolo si interponga tra sé e la missione.

Una guardia cittadina si fa avanti.

"Fermi dove siete! C... cosa siete? Chi vi manda?" dice una guardia cittadina, facendosi avanti e puntando verso di loro con mani tremanti una lancia.

Per tutta risposta, uno degli esseri solleva un braccio che termina con un tubo, e da esso scaturisce una saetta di energia azzurra che disintegra il torso dell'uomo. Mentre tutti attorno a voi scappano urlando, come un sol uomo le creature si muovono a passo sicuro <verso la porta del vicino palazzo>.

O altro, a seconda di dove sia Dalzardo rispetto ai PG.

Adatta lo sviluppo alla situazione, tenendo conto che se i PG intervengono, un gruppo resterà ad affrontarli, mentre gli altri proseguiranno nella missione.

Sfrutta qualsiasi occasione per **separare Dalzàrdo da loro** (fugge, si nasconde, viene preso in custodia da alcune guardie cittadine accorse sul posto,...) in modo da poter più agevolmente rapirlo quando verrà il momento.

Il gruppo che fronteggia i PG è composto da:

4 giocatori

- 2 dischi osservatori
- 2 automi distruttori
- 1 automa obliteratore

5 giocatori

- 3 dischi osservatori
- 3 automi distruttori
- 1 automa obliteratore

6 giocatori

- 4 dischi osservatori
- 4 automi distruttori
- 1 automa obliteratore

Rendi chiaro il fatto che **altri automi stanno ignorando i PG e continuando la loro missione**, qualsiasi essa sia.

Disco osservatore 5° liv. Gregario

Animato immortale Medio (costrutto) PE 50

PF 1; un attacco che manca **Iniziativa +15** non danneggia mai un gregario

CA 22; Tempra 13; Riflessi 21; Volontà 14

Percezione +15 Vista cieca e vista reale

Velocità 0, volare 10

Immunità a charme, malattia, veleno

Evidenzia bersaglio — Aura 1

Le creature nemiche concedono vantaggio in combattimento e non possono nascondersi o godere di qualsiasi tipo di copertura.

Segnale di disturbo Standard - Incontro

Attacco: Emanazione ravvicinata 3; +8 vs. Volontà

Colpito: Ogni nemico colpito è frastornato fino alla fine del prossimo turno del disco osservatore

For 5 (-1) Des 20 (+7) Sag 12 (+3)

Cos 5 (-1) Int 10 (+2) Car 9 (+1)

Allineamento: non allineato

Linguaggi: nessuno

Automa distruttore 6° Liv. Artigliere

Animato immortale Medio (costrutto) PE 250

PF 50; sanguinante 25 **Iniziativa +5**

CA 20; Tempra 18; Riflessi 18; Volontà 18

Percezione +3 Velocità 6

Immunità a charme, malattia, veleno

Connessione

L'automa distruttore può utilizzare i sensi e la Percezione di un qualsiasi Disco osservatore entro 20 quadretti.

Raggio laser a volontà

Attacco: raggio 20; +10 vs. Riflessi

Colpito: 2d12+2 danni

Potenza mesonica standard - Incontro

Ricarica: l'automa può autoinfliggersi 10 danni per ricaricare il potere

Attacco: Propagazione 3; +10 vs. Tempra

Colpito: 3d12+8 danni

Scudi deflettori minore

Ricarica: l'automa può autoinfliggersi 10 danni per ricaricare il potere

Effetto: fino alla fine del suo prossimo turno

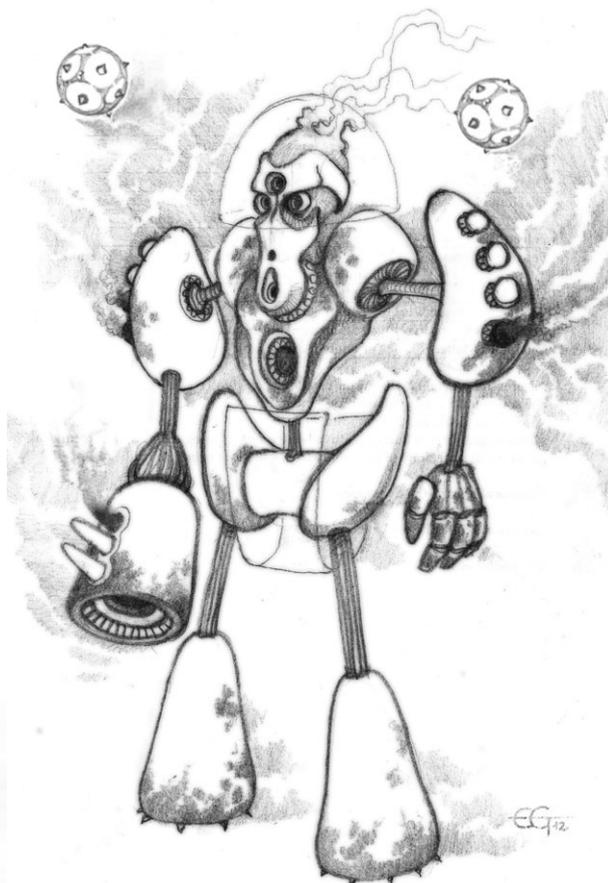
l'automa distruttore guadagna Resistenza 10 a tutto.

For 15 (+5) Des 15 (+5) Sag 10 (+3)

Cos 15 (+5) Int 10 (+3) Car 10 (+3)

Allineamento: non allineato

Linguaggi: nessuno



Automa obliteratore 8° Liv. Artigliere (elite)

Animato immortale Grande(costrutto) PE 700

PF 109; sanguinante 54 **Iniziativa +5**

CA 20; Tempra 21; Riflessi 20; Volontà 19

Percezione +4 Velocità 6

Immunità a charme, malattia, veleno

Tiri Salvezza +2 Punti Azione 1

Conessione

L'automa distruttore può utilizzare i sensi e la Percezione di un qualsiasi Disco osservatore entro 20 quadretti.

Doppio laser binato a volontà

Attacco: raggio 20 (su 2 bersagli diversi); +13 vs. Riflessi
Colpito: 2d12 +2 danni

Cannone a raggi gamma a volontà

Attacco: raggio 20; +11 vs. Tempra
Colpito: 3d12+6 danni
Effetto: 10 danni continuati da radiazioni
Speciale: autocombustione: l'automa subisce 20 danni

Esplosione di raggi gamma Giornaliero

Attacco: emanazione 4 a raggio 20, colpisce solo i nemici; +11 vs. Tempra
Colpito: 3d12+6 danni
Effetto: 10 danni continuati da radiazioni
Speciale: autocombustione: l'automa subisce 25 danni

Scudi deflettori minore

Ricarica: l'automa può autoinfliggersi 20 danni per ricaricare il potere
Effetto: fino alla fine del suo prossimo turno l'automa distruttore guadagna Resistenza 25 a tutto.

For 20(+9) Des 15(+6) Sag 10 (+4)
Cos 20(+9) Int 10 (+4) Car 10 (+4)

Allineamento: non allineato
Linguaggi: nessuno

TATTICA

Usa la mappa da combattimento 1.

Se gli automi avessero come obiettivo la distruzione dei PG, probabilmente riuscirebbero ad asfaltarli in pochi round (4 automi fanno 12d12+32 danni a round...): invece, l'energia devono conservarla per rapire Dalzardo, e quindi saranno restii a dare fondo alle loro risorse per eliminare quelli che ai loro occhi sono soltanto ostacoli irrilevanti.

Inizieranno quindi col posizionare i Dischi Osservatori e far fuoco con i raggi laser (semplici o doppi), confidando che siano sufficienti a ucciderli o a metterli in fuga.

Preso atto che i PG sopravvivono al primo attacco, gli automi passeranno a fare sul serio: tutti i Dischi Osservatori ancora attivi emetteranno il segnale di disturbo e tutti gli Automi Distruttori attiveranno lo scudo deflettore e poi si posizioneranno per proteggere l'Automa Obliteratore e nel contempo colpire quanti più PG possibile con la potenza mesonica. L'Automa Obliteratore userà lo scudo deflettore solo se direttamente minacciato, e colpirà con l'esplosione di raggi gamma (se in questo modo riuscirà a colpire almeno metà dei PG) o con il doppio laser.

Per il resto del combattimento, gli automi si alterneranno: quelli in prima linea ricaricheranno lo scudo deflettore e useranno i raggi laser (dopo aver fatto il passo per sottrarsi all'attacco), mentre quelli in seconda linea ricaricheranno la potenza mesonica. L'Automa Obliteratore cercherà di tenersi a distanza e usare l'esplosione di raggi gamma, ma se i PG stanno focalizzando gli attacchi su di lui, userà lo scudo deflettore.

Tutti gli automi, quando giungono a un quarto dei loro pf usano solo più i raggi laser.

AUTOMI IN SABBIA 430

Sfrutta qualsiasi occasione per **separare Dalzàrdo da loro** (fugge, si nasconde, viene preso in custodia da alcune guardie cittadine accorse sul posto,...) in modo da poter più agevolmente rapirlo quando verrà il momento.

Il gruppo che fronteggia i PG è composto da:

4 giocatori

- 2 dischi osservatori
- 2 automi distruttori
- 1 automa obliteratore

5 giocatori

- 2 dischi osservatori
- 3 automi distruttori
- 1 automa obliteratore

6 giocatori

- 2 dischi osservatori
- 4 automi distruttori
- 1 automa obliteratore

Rendi chiaro il fatto che **altri automi stanno ignorando i PG e continuando la loro missione**, qualsiasi essa sia.

TATTICA

Gli automi e i dischi hanno capacità di analisi tattica molto avanzate. I dischi evidenziano bersagli che sembra possano cercare di nascondersi, o -in alternativa- quelli impegnati in prima fila, per il -1 TxC.

L'obliteratore va in corpo a corpo, cercando di impegnare quanti più avversari possibile con la sua portata.

I distruttori cercano di tenersi a distanza e bersagliare i PG con i raggi laser. A partire dal secondo round, ogni round un automa che ancora non l'ha usata, usa la potenza mesonica sui due PG che sembrano essere più in difficoltà; quando tutti hanno usato potenza mesonica, si riparte dal primo e così via.

Disco osservatore

Costrutto Minuscolo

PF 2 (1d10/2)

Iniziativa +6 (+6 des)

Sensi: scurovisione, visione crepuscolare

Velocità volare 18 m (12 quad)

manovrabilità perfetta

CA 22 (+2 taglia, +6 des, +4 naturale)

Preso alla sprovvista 16, a contatto 18;

TS: Tempra +0, Riflessi +6, Volontà +2

Immunità: effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, effetti sul morale, ecc.), sanguinamento, malattie, effetti di morte, paralisi, veleno, sonno, stordimento, danno alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, risucchio di energia o danno non letale

Attacco base/lotta: +9/+17

Attacco: -

Attacchi speciali (tutti gli attacchi speciali non provocano attacchi di opportunità e sono azioni standard, quando non specificato altrimenti)

Evidenzia bersaglio

a volontà

Un bersaglio entro 5 quad. non beneficia di occultamento, sfocatura, distorsione, invisibilità o simili, e subisce -1 TxC

Segnale di disturbo

1/giorno

Un bersaglio entro 2 quad deve effettuare un TS Volontà CD 14. Se fallisce può compiere una sola azione standard a round e a ogni inizio round deve effettuare di nuovo la prova: l'effetto dura fintanto che non si riesce a superare la prova.

Abilità: osservare +19, ascoltare +19

For 2 Des 22 Cos - Int 8 Sag 14 Car 2

Allineamento: legale neutrale

Linguaggi: nessuno

Automa obliatore

Costrutto grande

PF 74 (8d10+30)

Taglia grande

Iniziativa +7 (+3 des +4 talento)

Sensi: scurovisione, visione crepuscolare, percezione tellurica 5 quadretti

Velocità: 9 metri (6 quad)

CA 18 (+3 des, +6 naturale, -1 taglia)

Preso alla sprovista 15, a contatto 12

TS: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +6

Immunita: effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, effetti sul morale, ecc.), sanguinamento, malattie, effetti di morte, paralisi, veleno, sonno, stordimento, danno alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, risucchio di energia o danno non letale

Vulnerabilità: non può guarire danno

Attacco base/lotta: +8/+14

Attacco: artiglio +12 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (2d6+4)

Attacchi speciali (tutti gli attacchi speciali non provocano attacchi di opportunità e sono azioni standard, quando non specificato altrimenti)

Barriera laser (Su) 1/ giorno

Azione immediata - Chiunque colpisca in mischia l'automa subisce 1d6+8 danni, a meno che non stia usando un'arma con portata. L'automa subisce solo metà dei danni da attacchi basati su fuoco e freddo. L'effetto dura 8 round.

Scudi deflettori (Su) azione immediata

L'automa subisce 10 danni, guadagna Resistenza la danno 10/- e diventa immune a lentezza, intralciare e qualsiasi effetto che ne rallenti o impedisca il movimento, per 1 round. All'inizio del suo prossimo round, eventuali effetti interrotti riprendono a funzionare.

For 18 Des 16 Cos - Int 8 Sag 14 Car 2

Talenti: volontà di ferro, iniziativa migliorata, arma focalizzata (artiglio), attacco naturale migliorato (artiglio)

Abilità: , percepire intenzioni +13 (osservare +19, ascoltare +19, vista cieca, finché in vita un Disco Osservatore)

Allineamento: non allineato
Linguaggi: comune stentato

Automa distruttore

Costrutto medio

PF 47 (5d10+20)

Taglia grande

Iniziativa +8 (+4 des +4 talento)

Sensi: scurovisione, visione crepuscolare

Velocità: 9 metri (6 quad)

CA 18 (+4 des, +4 naturale)

Preso alla sprovista 14, a contatto 14

TS: Tempra +1, Riflessi +5, Volontà +5

Immunita: effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, effetti sul morale, ecc.), sanguinamento, malattie, effetti di morte, paralisi, veleno, sonno, stordimento, danno alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, risucchio di energia o danno non letale

Vulnerabilità: non può guarire danno

Attacco base/lotta: +6/+6

Attacco: artiglio +5 in mischia (1d6)

Attacco completo: 2 artigli +5 in mischia (1d6)

Attacchi speciali (tutti gli attacchi speciali sono abilità sovranaturali -non provocano attacchi di opportunità e sono azioni standard, quando non specificato altrimenti)

Raggi laser (Su) a volontà

L'automa scaglia 3 raggi laser (in tutto simili a un Dardo Incantato di un mago di 6°), che colpiscono automaticamente uno o più bersagli entro 26 quad. infliggendo 1d4+1 danni ciascuno.

Potenza mesonica (Su) a volontà

L'automa subisce 5 danni, e scaglia 2 raggi mesonici (simili a Raggio rovente di un mago di 8°) su due bersagli diversi, effettuando un TxC a contatto a distanza +10 fino a 8 quad. e infliggendo 4d6 danni senza tipo.

Scudi deflettori (Su) azione immediata

L'automa subisce 10 danni, guadagna Resistenza la danno 10/- e diventa immune a lentezza, intralciare e qualsiasi effetto che ne rallenti o impedisca il movimento, per 1 round. All'inizio del suo prossimo round, eventuali effetti interrotti riprendono a funzionare.

For 10 Des 18 Cos - Int 8 Sag 14 Car 2

Talenti: volontà di ferro, arma focalizzata (raggio), iniziativa migliorata

Abilità: , percezione +11, percepire intenzioni +11

Allineamento: non allineato
Linguaggi: nessuno

4.3 - IL RAPIMENTO DI DALZÀRDO TRIGGER 150'

Esattamente a 150 minuti dall'inizio dell'avventura, in qualsiasi modo stia andando il combattimento, gli automi raggiungono il proprio obiettivo.

Due creature escono in strada sfondando un muro, in un turbine di luce azzurra e polvere nera, avvinghiate tra di loro e impegnate a combattersi. Poi una creatura più grande esce dal varco con Dalzàrdo svenuto sottobraccio. Dice "Trovare... DalzàrdoSezzi... eseguito", si circonda con una barriera di luce e parte in volo, subito seguito dagli altri automi. I due che stavano combattendo si sciolgono dalla lotta, e mentre uno vola via insieme agli altri, l'altro scaglia un fulmine di energia contro l'automa che ha rapito l'alchimista, senza effetto.

Poi, sembra preparasi anche lui a prendere il volo, ma ci ripensa. Invece, si gira verso di voi, alzando le braccia in quello che sembra un gesto di pace.

TROUBLESHOOTING

Il rapimento è un elemento importante della trama, che serve a portare i PG dal Buon Signore per lo scontro finale e a dare sostanza al dilemma morale (ammazzo anche Dalzàrdo, che è innocente ma diventerà un mostro?).

Per questo dovresti cercare di portare i giocatori a concentrare la propria attenzione sullo scontro (molti lo faranno), dimenticandosi degli altri automi che intanto stanno dando la caccia a Dalzàrdo.

Se però non lo fanno, e cercano di seguire gli altri automi per capire quale sia la loro missione e sventarla, tieni conto delle capacità degli automi:

- ◆ sono in grado di individuare grazie ai Dischi Osservatori qualsiasi PG magicamente o naturalmente furtivo, e tale atteggiamento sarà reputato ostile e attirerà le attenzioni di un automa distruttore;
- ◆ possono volare e abbattere muri, quindi trincerarsi in qualche stanza risulta non efficace; per converso, grazie allo scudo deflettore un automa distruttore può bloccare una porta diventando inamovibile;

Se poi i PG tengono Dalzàrdo con sè, proteggendolo con i loro corpi, gli automi potrebbero rendere morenti tutti i PG, che saranno poi stabilizzati e curati da chierici cittadini a cose fatte (in questo caso, attenzione a non ammazzarli del tutto).

Ma se i PG riescono a sventare il rapimento in maniera geniale (ad esempio, uccidendo Dalzàrdo!), poco male: gli automi rapiscono un altro alchimista qualsiasi, e con esso tornano dal Buon Signore.

4.4 - L'AUTOMA RIBELLE (EVENTO IN TEMPO REALE, 3')

Nella seconda parte, si passa all'interrogazione dell'automa ribelle. Non è semplice per lui comunicare con i PG, perché si basa solo su frasi campionate, e intervallate da almeno un secondo. Inoltre, ha cominciato a dissolversi ancora più rapidamente dei suoi compagni: ribellarsi richiede molta energia per tenere a bada la programmazione compulsiva e sottomissiva. In ogni caso, l'Automa ha solo 3 minuti (di tempo reale) per comunicare con i PG.

L'informazione fondamentale che l'Automa darà ai PG, prima di ogni altra cosa e anche se i PG lo attaccano, è l'ubicazione della Crononave, che si trova in una vicina zona disabitata della laguna.

4.4.1 - MODALITÀ DI INTERAZIONE

Quando lo scontro finisce ed è chiaro che l'Automa vuole interagire in modo amichevole con i PG, leggi la descrizione seguente e subito dopo fai partire un timer di 3 minuti.

NOTA IMPORTANTE: l'Automa parla con ritmo costante, facendo grossomodo un secondo di pausa fra ogni parola. Non accelerate la dizione, è normale che i PG non riescano ad ottenere tutte le risposte. Non fare l'imitazione del computer anni '80, ogni parola è ben pronunciata, il problema è che lega poco con le altre: pensa agli annunci automatici delle stazioni ferroviarie, solo più scanditi, parola per parola.

L'interiezione *Ehmm...* è stata mutuata direttamente da Dalzàrdo e viene utilizzata come lo stop nei messaggi telegrafici.

Lo strano essere alza un arto, in quello che potrebbe sembrare un gesto di tregua o di pace. Notate che il suo corpo, come quello delle altre creature, si sta lentamente consumando, svanendo in fumo e polvere nera.

L'essere parla con un tono calmo e suadente, ma le parole sono innaturalmente staccate tra di loro, tanto che a fatica riuscite a cavarne un senso.

*"Parlare... presto... Ehmm... non... tempo... Ehmm... presto... fine.
Arca... sotto... acqua... laguna...
Sud.sud.est... isole... alberi... Ehmm... Se...
voi... non... ferma... Buon.signore... tutto...
finisce."*

Sembra che parlare gli costi un grosso sforzo: il fumo diventa più denso, la sua consumazione accelera.

"Non... molto... tempo." - dice ancora l'essere, guardando la sua stessa mano ridursi lentamente in cenere.

A questo punto, **parte il timer di 4 minuti.**

I PG possono fare delle domande, ma al termine del tempo, la creatura svanirà.

Ogni minuto che passa, mostra l'immagine del robot in uno stadio successivo di dissolvimento.

4.4.2 - POSSIBILI DOMANDE

E' impossibile prevedere tutte le domande dei PG. Nel caso, improvvisate. Qui sotto, un estratto delle più probabili.

Chi sei? Cosa sono quelle creature?

*E...S...9...2...0...1...2...4...5...trattino...6...5...
Ehmm... automi...creati.*

Cosa volete?

*Trovare...Dalzàrdosezzi... Ehmm...
portare...Buonsignore.*

Perché volete Dalzàrdo?

Ordini...Buonsignore.

Perché hai distrutto gli altri automi?

*Buonsignore... distruggere... tutto...
Ehmm... non... voglio... distruggere...
tutto... Ehmm... voi... potere... salvare...
tutto... Ehmm... distruggere... Buonsignore.*

Perché ti stai consumando?

Consumare... materia... per... energia.

Come facciamo ad entrare sulla nave?

*Portelli... aperti... per... uscire... E... S...
Ehmm... non... chiusi... risparmio... energia.*

Ma chi è questo Signore?

*Potente... usufruttore.di.magia... Ehmm...
ma... ora... perso... energia.*

Cosa vuole fare? Perché è qui?

*Cercare... energia... sempre... più...
energia... Ehmm... ma... energia... là...
finita... cerca... energia... qui.*

Dov'è esattamente "là"? Da dove venite?

Là... è... qua... più... tempo.



S - ASSAETO ARCA CRONONAVE

DA 180' (3 ORE) A 240' (4 ORE)

S.1 - COCACIZZARCA

ATTENZIONE! L'arca temporale o crononave chiamala sempre "enorme struttura", almeno finché i giocatori non scoprono cos'è davvero.

S.1.1 - PROCEDERE A SUD-SUD-EST

Localizzare l'arca non è difficile. Si tratta di procedere verso sud-sud-est (o perché l'ha detto l'automa ribelle, o perché era la direzione da cui provenivano gli automi in volo, o perché la triemi della Setta dell'Avvento è stata vista partire in quella direzione,...) finché non si trovano segni della sua presenza.

In maniera analoga, procurarsi una barca è l'ultimo dei loro problemi: hanno quella della loro famiglia, o -se lo chiedono- vista la situazione di emergenza viene messa a loro disposizione una lancia veloce (barca lunga con dieci rematori) della Milizia delle Acque Interne.

La barca esce dalla prima cinta di isole di Aligezia, si fa largo tra le Fattorie del Pesce della seconda cinta, si inoltra tra le isolette più lontane che ospitano molti allevamenti abbandonati, e poi esce dalle acque della città, per inoltrarsi nel labirinto di isole di Acquesecche.

Quando eravate giovani, una volta siete venuti da queste parti a giocare agli esploratori e costruire capanne di giunchi sulle isole sabbiose brulle, spoglie e desolate dell'acquitrino.

Se i Giocatori se ne accorgono, bravi: come potevano costruire capanne se le isole erano spoglie e prive di vegetazione? Conferma loro che in effetti a pensarci bene hanno i ricordi confusi in materia.

Non si ricordano con cosa costruivano le capanne, e sanno di aver giocato a nascondino, ma non si ricordano come potessero nascondersi sulle isole sabbiose.

Tutto questo potrebbe far loro dirigere la barca proprio verso quelle isolette. Altrimenti, ci arrivano comunque, procedendo sempre verso sud-sud-est.

Man mano che procedete le acque iniziano a farsi scure e torbide, finché non diventano nere come l'inchiostro. Le isole ricche di alberi e vegetazione lasciano il posto ad isolotti sabbiosi brulli e desolati, con le spiagge macchiate di nero.

Conoscenza (natura) / Natura CD 15: è come se l'acqua fosse diventata inchiostro indelebile. E' nera, macchia e in essa sono presenti in sospensione granelli che svaniscono se manipolati. Non c'è niente di naturale in tutto ciò.

Conoscenza (arcana) / Arcano CD 20: l'agente contaminante non ha nulla di magico ed è assolutamente inerte.

Se hanno visto la polvere nel laboratorio di Dalzàrdo, riconosceranno delle somiglianze, ma se è quello, devono essere state usate tonnellate di quella polvere nera!

In mezzo alle isole desolate, emerge dall'acqua nera una cupola di metallo brunito, su cui si aprono due boccaporti da cui filtra un'intensa luce azzurra.

Osservare o Conoscenza (ingegneria) / Percezione CD 20: la cupola di metallo brunito deve essere la parte emersa di una struttura sommersa molto più grande, che potete solo intuire visto che l'acqua è nera come inchiostro.

Di quando in quando, creature simili a quelle che avete visto in città fanno la spola dai boccaporti alle isolette coperte di vegetazione.

S.1.2 - AUTOMI DEL RACCOLTO

Si tratta di automi del raccolto, specializzati nell'annichilire la materia e condensare il residuum ottenuto in sfere iperdense (come quelle che erano poste sugli automi da combattimento). Quando un automa ha raccolto dieci ipersfere, le porta alla nave e riparte.

Questi automi servono a dare una chiara percezione del fatto che un eventuale dominio del Buon Signore non sarebbe tutto rose e fiori, e rendere un po' più evidente il dilemma morale "lo lasciamo fare oppure no?". **Non devono essere motivo di ingiustificata perdita di tempo:** la loro funzione è evidente, attaccarli è inutili (troppi, troppo difesi), ignorano completamente i PG e comunque il loro ritorno all'arca temporale è saltuario e non c'è problema alcuno a raggiungere i boccaporti senza essere intercettati o notati dagli automi.

SE I PG NE SEBUONO UNO

L'essere raggiunge un'isola con una rigogliosa vegetazione, estende due sottili braccia percorse da luce azzurra e chiude alberi, felci e canne in un abbraccio circolare di circa 5 metri di diametro. Resta immobile per qualche istante, poi una luce azzurra accecante avvolge tutto ciò che è all'interno delle due braccia, riducendolo in cristalli bianchi che -un attimo dopo- sembrano precipitare in un punto, raccogliendosi in una sfera bianca di pochi centimetri di diametro. La sfera viene quindi raccolta in un vano sulla schiena della creatura, che avanza ad annientare il successivo pezzo di vegetazione, lasciando dietro di sé l'isola spoglia e nuda.

E' da notare che in questo caso i PG ricordano perfettamente che sull'isola prima c'erano dei giunchi e dopo no. Non hanno l'effetto di dimenticanza perché l'evento è avvenuto davanti ai loro occhi.

SE I PG PROVANO A INTERAGIRE

Gli automi ignorano qualsiasi cosa facciano i PG, a meno che questi non provino a interagire.

Se si avvicinano a meno di 3 caselle o si rivolgono direttamente a loro, l'automa dice:

"Cosa posso fare per voi... mio signore?"

Qualsiasi richiesta facciano (anche di sospendere tutto), la risposta è però sempre la stessa.

"La sua richiesta sarà presa in esame non appena terminato l'incarico attuale"

Qual è l'incarico attuale?

"Raccogliere... ipersfere... energia..."

Dov'è il Buon Signore?

"Centro... comando"

Altro

"Non ho l'informazione richiesta... Ehm... pregasi rivolgersi ad altro automa"

SE I PG PROVANO AD ATTACCARE

Prima che attacchino, chiarisci ai PG che gli automi sono centinaia: nella migliore delle ipotesi ci vorrà un sacco di tempo, durante il quale Dalzardo sarà in balia di chiunque l'abbia fatto rapire.

Se insistono, al primo attacco l'automa in risposta alza uno scudo deflettore (resistenza 15 a tutti gli attacchi) e continua come se niente fosse, consumando sfere già raccolte. Se i PG si accaniscono a lungo, oppure riescono a infliggere comunque 50 danni all'automa, questi si ferma e dice:

*"Rapporto costi-benefici insoddisfacente
Ehm... missione annullata"*

Dopo di che si immobilizza e si lascia distruggere / si consuma da solo nell'arco di pochi minuti.

Automa del raccolto **6° livello inerme**

Animato immortale Grande (costrutto)

PF 100; sanguinante 50

CA 20; **Tempra 18;** **Riflessi 18;** **Volontà 18**

Velocità 6

Immunità charme, malattia, veleno

Scudi deflettori **Reazione**
Ricarica: l'automa può autoinfliggersi 15 danni per ricaricare il potere

Effetto: come reazione ad un attacco, fino alla fine del suo prossimo turno l'automa distruttore guadagna Resistenza 15 a tutto.

SE I PG PROVANO A METTERSI IN MEZZO

L'automa non è programmato per fermarsi se nella zona di annientamento ci sono creature viventi (anzi). Quindi, dopo un paio di round necessari a completare il rituale automatico inserito nelle braccia, annienta il PG (attacco +10 vs. Tempra - disintegrazione. Mancato: 5d6 danni, se il PG va a 0 pf è disintegrato. Mantiene l'attacco di round in round finché il PG non è consumato).

Come risultato ottiene una sfera iperdensa dieci volte più grande del normale, ed è molto contento (anche se non ha programmazione emotiva, e quindi non manifesta in alcun modo gioia). Se qualcuno dei PG non ha visto avvenire l'annientamento del loro amico, si dimenticherà completamente della sua esistenza...

5.2 - SALIRE A BORDO

Se i PG non si fanno distrarre in mille modi +1 dal cercare di salvare Dalzàrdo potranno raggiungere la parte emersa dell'arca e entrare al suo interno.

Il boccaporto dà accesso a un corridoio curvo di vetro, percorso da linee di luce azzurra. In trasparenza vedete un anatro immane oscurato da una caligine nera, percorso da fasci di corridoi come il vostro e in cui enormi macchinari pulsano come dotati di vita propria. Non vedete traccia degli esseri che hanno attaccato Aligezia, né di quelli che operano all'esterno.

Osservare / Percezione CD 15: tutti i corridoi e le linee di luce sembrano convergere verso una struttura sferica sospesa più o meno al centro dell'anatro.

Conoscenza (arcano) / Arcano CD 20: il corridoio non è formato da pareti di vetro, ma da muri di forza particolarmente coesi.

Se anche vi hanno visto, evidentemente non badano a voi. Mentre avanzate per il contorto corridoio, non incontrate nessuno, non vi imbattete in porte, non arrivate ad alcun bivio o stanza, ma semplicemente procedete serpeggiando verso la sfera centrale.

Attraverso le pareti trasparenti notate altri dettagli: il fondo dell'enorme struttura è coperto di sfere bianche, a milioni, che vengono prelevate e trasformate in accecante luce azzurra che poi viene indirizzata verso la sfera centrale. Nel processo si rilascia una densa nuvola di fumo nero, che in parte viene aspirato ed espulso all'esterno.

Se i PG tengono d'occhio il fondo della crononave, potranno stimare la velocità di consumo delle sfere. Quando arriveranno nel Centro di Comando, ben più di metà delle sfere sul fondo saranno state consumate e in alcune zone si intravedrà il pavimento brunito della struttura. Con una prova di Intelligenza CD 20 sarà possibile calcolare che ci vorranno ancora 20 minuti prima che siano del tutto esaurite.

Una volta entrati i PG sono chiusi in un corridoio che si modifica per portarli sempre e comunque alla sfera centrale (i.e. se tornano indietro, il corridoio curva per riportarli verso il centro dell'arca), e se si dividono, i due corridoi che imboccano presto si ricongiungono.

L'unica alternativa percorribile è restare fermi, ma naturalmente questo fa il gioco del Buon Signore, che così ha tutto il tempo di effettuare il trasferimento mentale.

S-2.1 - GALERIA DECEBRATIVA

Nella versione estesa, tutta questa parte è sostituita da una esperienza mnemo-psichica interattiva (si trovano a vivere nel futuro iper-utopico che il Buon Signore ha in serbo per loro)

Dopo un'ultima curva, il corridoio procede in linea retta attraversando una serie di ambienti sferici, popolati da immagini traslucide di persone e luoghi. Sembra un qualche tipo di illusione chiaramente riconoscibile come tale, un quadro fisso disposto attorno al corridoio.

S-2.1.1 - SIGNORE DELLA SALUTE

Il primo ambiente presenta persone di ogni razza umanoide non-disumana, tutte gravemente malate: vedete ogni tipo di frattura esposta, emorragie, ferite in cancrena, avvelenamenti in stadio avanzato, malattie magiche e normali in fase terminale, malformazioni gravi e infestazioni diffuse di parassiti.

Conoscenza (arcana) / Arcano CD 15: le illusioni sono molto rudimentali e hanno sola componente visiva; il corridoio di vetro attraversa l'ambiente solido e continuo, le illusioni sono all'esterno e non sembrano in alcun modo poter interagire con l'interno del corridoio.

Guarire / Guarire CD 10: ci sono casi di tutte le più terribili malattie di cui hai sentito parlare e molte di casi di cui non hai sentito parlare. Tutti coloro che sono rappresentati moriranno nel giro di poche ore.

Non appena siete in mezzo a queste immagini di umanoidi dolenti, che si accalcano ai due lati del corridoio, una voce suadente dice "Il Buon Signore ha sconfitto la malattia, e di nuovo la sconfiggerà! Il tocco della mummia! La peste rossa di Azkar! La cancrena! L'epatite virale! L'emorragia femorale! La distrofia muscolare! I vermi di Kyuss!..."

Davanti ai vostri occhi, le ferite guariscono, le piaghe si richiudono, gli arti storti si raddrizzano, e la malattia lascia i corpi delle persone che si abbracciano e festeggiano.

La scena successiva sembra invece mostrare persone anziane.

L'enumerazione va avanti a lungo, e sei libero di integrare secondo la tua fantasia.

Se i PG vanno oltre, ok. Se invece si attardano a guardare le guarigioni, una volta passate in rassegna tutte le malattie possibili e immaginabili, la voce continua con:

"...il morbillo! Lo strabismo! Il sangue misto di razze mostruose! L'obesità! Gli inestetismi della cute! La calvizie! Le orecchie eccessivamente puntiformi! L'errato cromatismo del pelo corporeo! Ogni malattia è stata e sarà di nuovo sconfitta dal Buon Signore!"

Davanti a voi, un mezz'orco diventa del tutto umano, e gli ex-malati diventano biondi alti, magri, con gli occhi azzurri e tutti un po' uguali tra di loro. Poi, l'immagine si blocca su questa umanità totalmente risanata da ogni difetto.

S-2.1.2 - SIGNORE DELL'IMMORTALITÀ

Il secondo ambiente mostra una folla di vecchi decrepiti di ogni razza umanoide non disumana, tutti incartapecoriti, sdentati, tremanti, ciechi, curvi, appoggiati a bastoni, seduti su portantine, sdraiati su lettini. Alcuni sembrano addirittura morti, con attorno persone che li piangono.

Guarire / Guarire CD 10: ciascuno è ben al di là della soglia di longevità della sua razza, ma a parte gli acciacchi dell'età sembrano tutti sani.

Quando siete in mezzo a loro, la voce suadente di prima dice "Il Buon Signore ha sconfitto la morte e di nuovo la sconfiggerà!"

A tali parole tutti i vegliardi, prima lentamente, poi sempre più rapidamente, si drizzano, rinvigoriscono, assumono colore e forza, ringiovanendo fino a tornare nel pieno della loro maturità.

La scena successiva sembra invece mostrare persone lacere e affamate.

Anche in questo caso, se i PG vanno oltre, prosegui con il paragrafo successivo. Altrimenti, la voce aggiunge

“Nessuno che invecchia, nessuno che muore, nessuno che nasce. Un eterno meriggio, una perfezione fissata nel tempo nella sua massima gloria e felicità, fino alla fine del mondo!”

5.2.1.3 - SIGNORE DELL'ABBONDANZA

Il terzo ambiente è diviso in due parti. Alla vostra destra, una sintesi di tutti i sobborghi cittadini delle terre di frontiera: casupole di fango e paglia in cui si trascinano in mezzo agli escrementi persone affamate e coperte di stracci. Due stanno combattendo all'ultimo sangue per un tozzo di pane, mentre un altro sta rubando l'elemosina a un cieco. Alla vostra sinistra, una sintesi di tutto il lusso più sfrenato dei più decadenti territori imperiali: tra marmi bianchi e colonne di cristallo e ambra, persone obese avvolte in abiti di gran lusso si annoiano a morte, distrutte da vino e droghe o dedite ad assistere senza interesse a spettacoli di disumana crudeltà o empietà.

Se proprio vogliono saperlo, la scuoiatura a partire dai piedi di una adolescente eladrin, e due prostitute che si conoscono carnalmente contronatura indossando una gli abiti di Moradin, l'altra quelli di Yondalla.

Una volta arrivati in mezzo alla scena, la voce suadente dice: “Il Buon Signore ha sconfitto la povertà e con essa ogni ingiustizia, e di nuovo le sconfiggerà!”.

A destra come a sinistra, il paesaggio cambia: svaniscono sia le casupole che i palazzi barocchi, per lasciare il posto a architettura in mithrall e adamanthio imponente ma elegante; i poveri diventano sazi e sereni, vestiti di abiti di seta sobrii e funzionali, esattamente come i ricchi, che dimagriscono e recuperano la gioia di vivere.

Questo è l'ultimo ambiente, il corridoio poi procede oltre com'era prima.

Come sopra, se vanno oltre ok. Altrimenti, la scena continua spiegando meglio.

“Nessuno dovrà lavorare, nessuno si annoierà. Automi creati per servire assisteranno ciascuno per ogni suo bisogno” In scena compaiono falangi di costrutti che servono le persone portando cibo, riparando quanto si rompe, ingrandendo e abbellendo il palazzo in cui vivono “Nessuno dovrà più lavorare, faticare, pensare, creare e sarà totalmente libero di essere felice, senza preoccupazioni e senza problemi!”

S.3 - IL BUSTOBE DEL NUOVO FUTURO

Lasciate gli ambienti celebrativi, il corridoio procede ancora un po', poi si presenta un bivio.

Il corridoio procede oltre, puntando verso il cuore della struttura, e poi, per la prima volta da quando avete imboccato il corridoio, vi trovate di fronte a un bivio: da un lato fa una curva a gomito e apparentemente ritorna da dove siete venuti, dall'altro procede dritto verso quella che sembra una parete di luce accecante.

Se i PG si addentrano nel corridoio che torna indietro, esso li condurrà all'ingresso. Altrimenti potranno arrivare alla porta del Centro di Comando.

Quando vi avvicinate alla parete di luce, la solita voce suadente inizia a ripetere: "L'accesso al Centro di Comando non è consentito. Tentare una violazione attiverà il protocollo di sicurezza... L'accesso al Centro di Comando non è consentito. Tentare una violazione attiverà il protocollo di sicurezza..." ancora e ancora.

La sezione di corridoio chiusa dal portale è larga 5 quadretti. Ovviamente non c'è modo di procedere oltre.

Fai riferimento alla mappa da combattimento 2.

Il portale, campo di forza/energia è generato da una minuscola sferetta fluttuante (di circa 15 cm di diametro) che sta magneticamente stazionaria al centro del passaggio.

L'energia del portale crea una barriera di luce azzurra così densa e abbacinante da rendere impossibile l'individuazione della sfera. Il portale in questa situazione è indistruttibile e - va da sé - non può essere aperto.

Non appena uno dei PG si avvicina al portale per aprirlo (lo tocca, lo attacca anche a distanza ecc...) il portale attiverà la procedura.

"Protocollo di sicurezza attivato... Protocollo di sicurezza attivato..."

Immediatamente, accanto al PG di cui sopra, si **materializzerà un globo luminoso**. Ogni qualvolta un diverso PG proverà ad attaccare/aprire il portale si materializzerà accanto a lui un nuovo globo fino a un massimo di 4-5-6 a seconda del numero dei PG.

Per creare i globi il portale attinge alla propria energia e la sua liscia superficie luminosa si trasformerà in una sorta di reticolo, con le maglie più larghe a seconda dei globi attivati.

I PG con una prova di Osservare / Percezione potranno individuare la sfera che genera il portale.

Numero di globi	Visibilità sfera
n° PG -3 o meno	Impossibile
n° PG -2	CD 30—copertura totale +5 alle difese
n° PG -1	CD 20—copertura +2 alle difese
n° PG (max)	CD 10

Una volta individuata la sfera, i PG potranno effettuare una prova di Intelligenza CD 20 o Conoscenze (arcano) / Arcano CD 20 per intuire che ad essa si deve la generazione del portale.

A questo punto potranno decidere di:

1) **distruggerla**: la sfera generatore può essere distrutta.

(4°ed.) CA, Tempra e Riflessi 18, Resistenza al danno 10 e 15 punti ferita. E' immune agli attacchi sulla volontà, ai danni necrotici e a veleno e malattie.

(3.5) CA 18, Tempra e Riflessi +5, Resistenza al danno 10 e 15 punti ferita.

Quando la sfera viene distrutta il portale svanisce.

2) **spostarla.** Nonostante il reticolo sia impenetrabile e le maglie di luce in continuo movimento, un PG particolarmente destro con una prova di Rapidità di mano / Manolesta può provare ad afferrare la sfera e a spostarla dal suo centro gravitazionale. Con una prova CD 20 riuscirà nell'intento e il portale svanirà istantaneamente.

TRAPPOLA: GLOBO RISUCCHIA VITA

Livello: 8 Ruolo: Appostato Tipo: Trappola
DESCRIZIONE: un globo fluttuante di azzurra luce intensa e accecante, grande abbastanza da occupare un quadretto. Il terreno in cui appare il globo è transitabile.

Osservare / Precezione CD 20: un PG può notare un legame tra il globo e il portale, una sorta di traslucido cordone ombelicare di un qualche tipo di energia che sembra alimentare il globo.

— **Conoscenze (arcane) / Arcano CD 20:** il cordone può essere reciso o interrotto.

Conoscenze (arcane) / Arcano CD 20: il PG intuisce il funzionamento del globo e capisce che il link al portale può essere distrutto o interrotto.

ATTIVAZIONE: Un PG prova in qualsiasi modo a aprire o forzare il portale (spinge, cerca, attacca, ecc.)

AZIONE: Interruzione immediata (Aura 3) (4°ed.) Qualsiasi creatura che comincia il turno nell'area perde un Impulso Curativo ed è indebolita fino alla fine del suo prossimo turno. Se una creatura non ha più Impulso Curativo perde pf pari al suo valore di Impulso Curativo, se va a 0 o meno sviene, se va a meno della metà dei sui pf in negativo muore. Il globo è statico, e appare accanto al PG che ha provato ad aprire, forzare il portale.

(3.5) A inizio turno di ogni PG, ogni globo entro 3 quad effettua un attacco +12 che infligge 1d6 danni e risucchia 1 punto costituzione

L'aura dei globi stacca. Ovvero se un PG inizia il turno entro l'area di due globi perde due Impulsi Curativi e così via.

CONTROMISURE: Se viene distrutto o interrotto il link, il globo rilascia l'energia immagazzinata e le creature entro 3 quadretti recuperano un Impulso Curativo (se perso). Se i PG escono dall'area di effetto del globo recuperano normalmente gli Impulsi Curativi dopo un riposo esteso.

Per **distruggere il link** bisogna colpirlo: (4°ed.) CA, Riflessi e Tempra 20 immune ad attacchi sulla volontà, 1 pf ma Resistenza a tutto 10.

(3.5) CA 20, Riflessi e Tempra +8, 1 pf ma Durezza 10.

Il globo svanirà istantaneamente, ma altrettanto istantaneamente l'energia tornerà al portale 'chiudendo' le maglie e impedendo ai PG di vedere/attaccare la sfera generatore.

Il link può anche essere interrotto frapponendo tra il portale e il globo una superficie riflettente (lama di una spada, scudo metallico ecc...) con una prova di Acrobazia, Rapidità di mano / Acrobazia, Manolesta CD 20

Se i Pg intuiscono il funzionamento del portale e la sua vulnerabilità potranno facilmente avere la meglio provocando l'uscita dei globi in una zona strategica e quindi concentrandosi sulla sfera...

Ricorda che i globi sono statici, ma ogni attacco al portale (e quindi anche alla sfera) genererà un globo.

Se un PG che ha già attaccato/cercato di aprire il portale lo fa di nuovo, il globo si muoverà istantaneamente accanto a lui.

S.4 - SONFRONTO CON IL BUON SIGNORE

Una volta che i PG sono riusciti a entrare nel suo Sancta Sanctorum, il Buon Signore è praticamente inerme e in loro balia.

Siete infine arrivati al centro della struttura. In mezzo ad essa, vi sono i corpi di Dalzàrdo Sezzi e di un uomo che sembra essere la sua copia più giovane, bella e muscolosa, anche se con la maggior parte del corpo macchiata di nero. Sono immobili, con gli occhi chiusi, e un intrico di cavi e flussi di energia collega le loro teste.

Tra voi e i due Dalzàrdo compare un'immagine illusoria traslucida, come quelle viste nel corridoio. Rappresenta il Dalzàrdo giovane e in forma che guarda verso di voi e parla con voce calma e serena. "Non fate gesti avventati, qui si decide il destino del vostro universo, e se avete dubbi, io li fugherò"

Chi sei? Sei tu il Buon Signore?

"Io sono il Buon Signore, l'Artefice dell'Armonia, colui che porta giustizia e pace"

In che rapporti sei con Dalzàrdo Sezzi?

"Nella linea temporale da cui provengo, molti eoni fa, quando ancora ero giovane e stolto, ero conosciuto come Dalzàrdo Sezzi"

Perché lo hai rapito? Perché proprio lui?

"In questa linea temporale, lui è me. La sua mente è adatta ad accogliere la mia"

Fermati o lo uccidiamo!

"Pazzi! Io sto per darvi l'immortalità, la pace, la giustizia! Non lasciate che la vostra primitiva superstizione vi accechi! Accettate i miei doni!"

Cosa stai facendo a Dalzàrdo?

"Gli sto donando la mia immane conoscenza, affinché lui possa riuscire dove io ho fallito"

In che cosa hai fallito?

"Il multiverso è limitato, presto o tardi l'energia finisce. Ho cercato un modo per creare energia dal nulla, ma il mondo è finito prima che io fossi riuscito a trovarlo... eppure sono così vicino... allora sono tornato indietro nel tempo a questa vostra nuova linea temporale. Con un nuovo multiverso a disposizione, sicuramente troverò la soluzione!"

Perché dovremmo lasciarlo fare?

"Io libererò le creature dai fardelli imposti loro dagli dei! Malattie, sofferenze, ingiustizie, morte. La scienza vi sollevierà da ogni fatica e dolore: diventerete immortali e per sempre felici!"

E se non troverai la soluzione?

"Nessun problema e' insolubile in qualunque circostanza concepibile. Presto o tardi la troverò. Io trovo sempre una soluzione"

E' impossibile trarre energia dal nulla!

"E' impossibile che un uomo diventi immortale, se non dannandosi con la non-morte. E' impossibile sconfiggere le malattie, il dolore, l'ingiustizia. E' impossibile viaggiare nel tempo. Eppure io l'ho fatto, e ancora lo farò. Non c'è nulla di impossibile per me!"

Cosa vuoi fare degli dei?

"Gli dei sono i nostri carcerieri. Sono i nostri aguzzini. Invidiose entità che usano il loro potere per gingillarsi e torturare le creature mortali. Se usassero anche solo un'oncia del loro potere, quante persone potrebbero vivere felici e in pace? Non ci sarà posto per gli dei nel mio mondo. O meglio, tutti diventeranno dei!"

Gli dei ti fermeranno!

"Se davvero lo pensate, allora non avete capito quanto grande sarà il potere che la trasmutazione della materia concederà a me e a voi!"

Perché stai distruggendo il mondo?

"Voi bruciate alberi per scaldarvi e uccidete animali per mangiarli: io lo faccio per sconfiggere la morte, la malattia, l'ingiustizia, il dolore, l'infelicità. Mi sembra un ben piccolo prezzo da pagare..."

Il mondo che vuoi creare è brutto e finto!

"Brutto?!? Cosa ne sapete voi? Brutto! Avete forse visto Nuova Aligezia, città di vetro e diamante? La torre della conoscenza, più alta delle nubi? Il mio mondo sarà un modo di armonia e splendore!"

E la polvere nera?

"E' residuo entropico. Ciò che resta quando la materia è trasmutata in energia. Ma quando troverò il modo di ottenere energia dal nulla, anche questo problema sarà risolto"

Cos'è questa cosa?

"E' un'arca temporale. Una crononave. Ma non credo possiate capire..."

Perché sei tornato indietro nel tempo proprio qui e ora?

"Ho bisogno del me stesso di questa linea temporale, in un momento in cui... Ehmm... la sua mente è ancora fresca e ricettiva"

Non del tutto vero: in un momento in cui Dalzàrdo del presente non può opporsi al trasferimento mentale.

E gli Astri di Sangue? E la Setta dell'Avvento?

"Per tornare nel momento giusto avevo bisogno di qualcuno che dalla vostra linea temporale mi chiamasse al momento opportuno. Per questo ho istituito, istruito e guidato la Setta dell'Avvento che nel giorno degli Astri di Sangue, che io ricordavo essere avvenuto nella mia giovinezza, mi ha convocato"

E la Fattoria de' Lannoni?

"I miei adepti hanno... Ehmm... esagerato. L'hanno fatto per un fine superiore, ma non era questo che volevo. Tuttavia, cosa sono le vite di alcuni allevieri ignoranti, rispetto alla felicità e pace per una moltitudine?"

Mentre parlano, segnala di quando in quando ai giocatori che le luci che uniscono i due Dalzàrdo si fanno progressivamente sempre più forti e pulsano sempre più velocemente.

Se non agiscono, il Buon Signore continua a parlare fino a che il trasferimento mentale non va a buon fine. Il Buon Signore regna sovrano sulla nuova linea temporale

→ FINALE A

Se i PG agiscono:

1) Possono interrompere il trasferimento mentale interagendo in qualsivoglia modo con le delicate apparecchiature. Il Buon Signore annichila i PG, ma il suo piano fallisce → FINALE B (PG morti)

2) Possono uccidere con un colpo di grazia il Buon Signore visto che è inerme. A quel punto Dalzàrdo è libero, anche se un po' stordito dall'esperienza.

Se lo lasciano andare → FINALE B (PG vivi)
Se uccidono anche lui → FINALE C (PG vivi)

3) possono uccidere con un colpo di grazia Dalzàrdo mentre è inerme. A quel punto il Buon Signore annichila i PG, ma il suo piano fallisce → FINALE C (PG morti)

Se i PG hanno ucciso Dalzàrdo prima che fosse rapito, la situazione è riconducibile a un finale B (anche con tutte le conoscenze del Buon Signore non riesce a trovare la soluzione, ma va in loop temporale).

6 - EPICORO

Se i PG sabotano il piano del Buon Signore prima di ucciderlo, questi si alzerà dalla macchina di trasferimento mentale davvero arrabbiato.

UBBISIONE DEI PG

"NOOO! Cosa avete fatto! Il trasferimento era quasi completato... e ora non c'è più tempo per farne un altro! Maledetti! MILLE VOLTE MALEDETTI!"

Con il volto perfetto distorto dall'ira, il Buon Signore attinge alla smisurata energia che alimentava il trasferimento mentale e ve la scaglia contro. Energia in grado di disintegrare una galassia e annientare un dio divora i vostri corpi, sciogliendo molecola da molecola, atomo da atomo, particella atomica da particella atomica. Di voi resta solo una nuvola di subparticelle in rapido decadimento, ma poi l'energia che teneva la crononave ancorata al vostro tempo termina, e il Buon Signore viene risucchiato al suo futuro di morte entropica.

PIANCIERE E CUBE FU

I PG credono al Buon Signore / vengono sconfitti, e Dalzàrdo è vivo.

Se i PG non hanno capito bene cosa è successo, spiega brevemente cosa ha fatto il Buon Signore e cosa sta cercando (la soluzione al problema dell'entropia)

Aveva avuto la sua nuova occasione, ma i millenni erano di nuovo passati senza che la soluzione si lasciasse afferrare.

Le stelle erano ormai polvere, così come tutti i pianeti, polvere gli dei e i loro piani, polvere gli inferni e i loro diavoli, polvere ogni creatura e tutti gli uomini. L'universo era ormai un luogo vuoto e morto, in cui si dissolveva lentamente la polvere entropica.

Al centro di esso brillava ancora una sfera di luce accecante, che bruciava la ultima energia dell'universo per tenere in vita il Buon Signore, concentrato a decifrare l'ultimo segreto, l'ultimo mistero.

Poi, mentre il suo stesso corpo si faceva polvere, e nulla restava più della realtà, egli capi, e recitò il rituale definitivo.

"Sia la luce!" disse

E luce fu.

(cit. Asimov "L'ultima domanda")

PINACE B TUTTO COME PRIMA

I PG sconfiggono il Buon Signore, ma lasciano Dalzàrdo vivo. In un futuro lontano, Dalzàrdo diventa il Buon Signore e la storia ricomincia da zero. Applausi.

PB MORTI:

Molti in Aligezia saranno convinti che la vostra morte ha salvato il mondo, ma purtroppo il giovane alchimista è sopravvissuto, e da questa tragedia non ha imparato quanto avrebbe dovuto. Pur ripromettendosi di fare meglio del Buon Signore, quando scopre come creare residuum dalle cose comuni, imbocca di nuovo la strada del suo predecessore. Certo, le vostre famiglie avranno fama e prosperità, ma durerà solo Fino alla Fine del Mondo.

PB VIVI:

Il buon Signore scompare risucchiato in un turbine nero, e con lui la sua astronave. Vi ritrovate improvvisamente dentro l'acqua nera e scura. Stanchi ma felici, nuotate verso riva, trascinando con voi Dalzàrdo ancora poco cosciente.

Presto arrivano barche e gente ad aiutarvi. Tutti si rendono conto che avete salvato la città da una grande catastrofe. Tutti vi acclamano. Ormai la/le vostra/e famiglia/e sono diventate importanti. Tutti vi concedono credito, cercano il vostro favore.

Purtroppo la vostra gloria dura pochi lustri. Come molti prima di voi, avete sottovalutato Dalzàrdo. Nonostante le sue promesse, nonostante lo abbiate tenuto il più possibile d'occhio, l'alchimista ha continuato in segreto i suoi studi ed è riuscito a produrre residuum dalle cose comuni. Presto è al di là dal vostro potere, e voi sapete che continuerà il suo cammino Fino alla Fine del Mondo.

PINACE B TUTTO COME DOVEVA ESSERE

I PG sconfiggono il Buon Signore, e uccidono Dalzàrdo. Il circolo temporale si ferma. Aligezia diventa un prospero porto, e i PG (se sono ancora vivi) diventano pezzi grossi fra i Patrizi.

PB MORTI:

Può la morte essere più gloriosa della vita. Certo la vostra lo è stata: avete salvato la bella Aligezia e l'universo intero. Fino alla fine del Mondo

PB VIVI:

Il Buon Signore vi guarda ancora un attimo incredulo.

"Così condannate l'umanità alla morte, alla miseria..." sussurra con le sue ultime forze e poi, accasciandosi, scompare, risucchiato in un turbine nero, e con lui la sua astronave.

Vi ritrovate improvvisamente dentro l'acqua nera e scura. Ma pur bagnati fino alle ossa, sentite la felicità nel vostro cuore: nel futuro, nel bene o nel male, non i sarà nessun Buon Signore. Avete salvato Aligezia e l'universo intero. Restaurare la vostra casata a questo punto vi sembra un compito di gran facilità. Nessuno oserà negare i giusti onori ai salvatori del mondo...

7 - AMBIENTAZIONE

AMBIENTAZIONE IN PICCOLE

Il tutto si svolge ad Aligezia, che è una città di allevatori di pesce pregiato. Il pesce ed i suoi derivati di varia natura vengono rivenduti con grandi introiti alle città vicine. A causa di questa attività c'è un fiorente gruppo di alchimisti che vengono pagati profumatamente per fare incantesimi di conservazione e di lavorazione del pesce e per studiare nuove tecniche magiche che migliorino tale processo.

La città è governata da una oligarchia formata da chi possiede le fattorie dove viene allevato il pesce. Molti sono dragonidi discendenti dell'aristocrazia dell'Impero di Arkosia sopravvissuta al cataclisma trovando rifugio nelle paludi, un ambiente insalubre ma a loro congeniale. Il commercio del pesce ha portati grandi ricchezze che hanno permesso loro di assumere membri di altre razze per fare il lavoro al posto loro.

I lavoratori di queste fattorie sono per lo più umani, in quanto prolifici, gran lavoratori e facili da sostituire, ma gli oligarchi non si fanno problemi a prendere lavoratori di altre razze. Esiste anche un piccolo ceto medio, composto principalmente di piccoli mercanti e artigiani (tra cui gli alchimisti di cui sopra).

7.1 - SITUAZIONE POSITIVA

La popolazione cittadina è divisa in due gruppi principali, i Patrizi (anche detti con disprezzo Mangiapesce) e i Popolani (anche detti Mangialische), a loro volta divisi in un'esigua borghesia commerciale o professionale (mercanti, carpentieri navali, guaritori, alchimisti, studiosi e artisti) e in una stragrande maggioranza di lavoratori a basso salario: marinai, servi del pesce o allevieri (addetti agli allevamenti di pesce), servitù di palazzo (in servizio presso i nobili e i più ricchi borghesi) e di città (come guardie cittadine od operai generici a disposizione del Magistrato alle Opere a Mare).

E' presente la schiavitù, per lo più di razze disumane (uomini-lucertola, orchi, gnoll, goblin di palude,...), impiegata però solo nei lavori pesanti e come rematori sulle triremi.

7.1.1 - PATRIZI

L'oligarchia aligeziana chiama sé stessa con il nome di Patrizi ed il giusto termine per appellarsi a loro è semplicemente far precedere al nome il titolo di Patrizio.

In origine i Patrizi erano semplicemente le famiglie che possedevano almeno un allevamento di pesce, e per ciò stesso avevano il diritto di avere un rappresentante nell'Assemblea del Miglior Consiglio: all'epoca c'era una certa mobilità sociale, con famiglie che perdevano lo status dopo aver dovuto vendere i propri allevamenti, e altre che diventavano Patrizi in seguito a fortuna economica. Duecento anni fa una delibera dell'Assemblea (nota come "Serrata del Pesce") ha però dichiarato inalienabili gli allevamenti di pesce e stabilito che nuovi allevamenti potessero essere impiantati solo da chi già aveva almeno un allevamento. Di fatto questo ha bloccato il numero di famiglie patrizie che da allora è rimasto costante: è capitato che alcune famiglie patrizie siano finite in rovina e siano proprietarie di allevamenti vuoti, senza per questo perdere il loro status, ed è capitato che alcuni mercanti abbiano fatto fortuna e siano diventati due volte più ricchi del più ricco Patrizio senza per questo diventare Patrizi a loro volta. Le famiglie popolari elevate al rango di Patrizio per meriti nei confronti della città si contano sulle dita di una mano (alcuni ammiragli che hanno salvato la città e mercanti che hanno saputo giocare molto bene le loro carte), e ancor meno sono quelle private dello status ("spatriziate") per infamia.

Negli anni ci sono state delle congiure per abbattere il governo aristocratico, e una ha avuto successo, portando a un governo popolare tanto incapace sul piano militare e commerciale da aver avuto esiti disastrosi. Dopo meno di un anno, i Patrizi hanno avuto buon gioco a rovesciare di nuovo la situazione e riaffermare il proprio potere, senza quasi opposizioni. Ancora oggi esiste un Collegio del Dieci Occhi, parte della Magistratura d'Esame, che si occupa di tenere sotto controllo il popolo e sventare congiure, e i Patrizi sono sempre molto sensibili sull'argomento (temendo sempre una nuova congiura): la Popolazione si è però per lo più rassegnata alla situazione, e se ogni tanto mugugna, poi non passa alle vie di fatto, temendo di peggiorare la sua situazione, invece che migliorarla.

Gli appartenenti all'aristocrazia sono (per lo più) acculturati e ricchi, appassionati di belle arti, ma sono anche decadenti nei modi e considerano qualsiasi genere di lavoro come sminuente. Sul piano economico-politico, sono costantemente in competizione tra di loro per accrescere il proprio prestigio (un mix di ricchezza, influenza e onorabilità), e affermarsi sulle altre famiglie.

Tuttavia, malgrado la contrapposizione e il fatto che di quando in quando una famiglia particolarmente abile ha il sopravvento (al momento i Della Mirasenda), i Patrizi mantengono una salda identità di gruppo (tutte le famiglie, anche quelle più impoverite e ai margini del gioco politico, sono certi di appartenere a una categoria diversa rispetto ai Popolani, e credono fermamente che chi sia nato nelle classi sociali più basse sia inferiore e che stia meglio sotto un padrone che dirige la sua vita) legata anche al fatto che sono loro che si occupano del governo della città, sedendo nel Miglior Consiglio e occupando a turno le cariche pubbliche (Magistrature) della città.

Le Magistrature sono:

- ◆ Primo Magistrato
sovrintendenza, rappresentanza, gestione emergenze
- ◆ Magistrato delle Opere a Mare
edilizia, manutenzione canali, catasto
- ◆ Magistrato della Milizia delle Acque
guardie cittadine, flotta militare, fortezze
- ◆ Magistrato alle Provvigioni
approvvigionamenti di cibo, materie prime, legno, economia e finanza
- ◆ Magistrato d'Esame
giustizia
- ◆ Magistrato agli Dei Sommi
religione, ospedale e ospizi per i poveri

7.1.2 - POPOLANI

I popolani sono divisi in gruppi e comunità chiuse, con obiettivi, posizioni politiche e credenze molto diverse le une dalle altre. Ciascuna cerca di perseguire i propri scopi e ottenere la preminenza a scapito delle altre, disprezzando coloro che ritiene inferiori (e c'è sempre un inferiore, al limite gli schiavi) e invidiando coloro che gli sono superiori. Sono pochi coloro che hanno a cuore un miglioramento generale delle condizioni dei popolani, la maggioranza sogna invece di migliorare le condizioni del suo gruppo, sottomettendo a sé le altre fazioni e -in prospettiva- sostituendosi ai Patrizi.

Tra i popolani vi sono congregazioni religiose (congrega dei guaritori, congrega dei questuanti, che si occupa dei poveri, congrega dei custodi del culto, che controlla che tutti i culti ammessi abbiano il loro spazio e vigila contro lo sviluppo di culti caotici) e corporazioni di mestiere (mercanti delle acque aperte, mercanti delle acque chiuse, tessitori, carpentieri, fabbri, vetrai, scalpellini e scultori, orafi e gioiellieri...) tra le quali la più importante è la Corporazione degli Alchimisti, fondamentale perché si occupa della preparazione e conservazione del pesce, indispensabile per poterlo commercializzare.

Per esercitare una professione è necessario essere iscritti alla corporazione, che controlla la qualità del lavoro dei propri membri, suddivide le richieste di lavoro tra loro, li assiste nei momenti di difficoltà e fa fronte comune nel presentare petizioni e richieste alle magistrature. In cambio chiede un giuramento di fedeltà e il versamento di una quota annua che fa cassa comune.

Oltre a ciò, ci sono poi consorzierie su base razziale, religiosa o semplicemente associativa. Per esempio, il Clan degli Elfi di Palude, che comprende la maggioranza degli elfi che lavorano come allevieri o la Chiesa di Pelor, per coloro che abbracciano la fede in tale dio.

Tra gli umani è molto diffusa la consorzeria detta "mano nera" (si tatuano il contorno di una mano sul corpo), che opera come qualcosa a metà tra una società di mutuo soccorso tra servi del pesce umani e una loggia massonica, e vincola i suoi membri all'aiuto reciproco e alla lotta per il miglioramento delle condizioni degli umani (non di tutti i servi del pesce, proprio solo degli umani, e all'Inferno le altre razze inferiori). La Mano Nera interviene come organo di autogoverno e di giustizia popolare nel regolare le faccende umane, e il Miglior Consiglio lascia fare, fintanto che non entrano in urto con il governo cittadino.

7.2 - SITUAZIONE RELIGIOSA

7.2.1 - CULTI UFFICIALI

In Aligezia sono permessi tutti i culti non malvagi, ed è la stessa amministrazione cittadina, nella figura del Magistrato agli Dei Sommi, a garantire la disponibilità di un tempio nel Quartiere degli Dei. Le Chiese principali hanno poi sovvenzioni da parte della famiglie Patrizie ad esse legate, e questo fa sì che la maggioranza dei culti ufficiali sia per lo più in accordo con le posizioni del Miglior Consiglio.

I culti ufficiali preponderanti sono rivolti a:

- ◆ Bahamut Nero, dio della giustizia e patrono dei dragonidi -una versione di Bahamut, rappresentato come un drago d'oro dalle scaglie nere, e che pone più enfasi su nobiltà e protezione (dell'ordine) più che sulla giustizia sociale
- ◆ Ioun Alchimista, dea non allineata della conoscenza, abilità e profezia, patrona degli alchimisti. In Aligezia è lei che si occupa della cura dei malati e dei feriti (nell'apposito Ospitale, a spese della città), intendendo l'opera dei guaritori come condivisione delle conoscenze mediche.
- ◆ Erathis - dea non-allineata della civiltà, invenzioni e leggi
- ◆ La Signora delle Onde - Melora, dea non allineata della natura e del mare, venerata soprattutto per quest'ultimo aspetto.

7.2.2 - CULTI POPOLARI

Tra i Popolani sono poi diffusi altri culti e sette, sovente su base razziale (Moradin per i nani, Corellon per gli eladrin, Sehanine per gli elfi, Pelor per gli umani,...) o legati a singoli gruppi (la Mano Nera ad esempio venera un particolare aspetto di Avandra, la dea del cambiamento, v. dopo). Questi culti hanno un tempio nel Quartiere degli Dei, che viene però utilizzato solo per le più grandi solennità, mentre per le celebrazioni ordinarie sono stati costruiti templi secondari nei propri quartieri o nelle sedi delle corporazioni, ed è in essi che si manifesta la maggior venerazione. Il Magistrato agli Dei Sommi tollera la presenza di templi secondari (anche se non sono ufficialmente approvati) ma ha infiltrato sue spie in quasi tutti i culti, per evitare che in questi templi possano attecchire sette di dei malvagi.

Il maggiore di questi culti popolari è la Chiesa della Libertà, devoto ad Avandra Cercatrice come dea del cambiamento, intesa in senso escatologico: la storia del mondo viene letta come un cammino di progresso che porta l'uomo da una originaria condizione di inferiorità, povertà, dolore verso un progressivo riscatto, fino al giorno in cui tutti vivranno nella pace, nella felicità e nell'abbondanza. In questa sua forma è attiva alla luce del sole (molti portano il simbolo di Avandra appeso al collo, e tempietti dedicati a questa dea sono presenti negli allevamenti e agli angoli delle strade dei quartieri umani) ed è tollerata dalle autorità, anche perché è elemento di stabilità: placa i malumori umani con la prospettiva di una felicità futura e interpreta la lotta per un mondo migliore come un'azione personale di auto-miglioramento che ciascun fedele deve compiere nel segno della pace e dell'aiuto reciproco. All'interno di questa Chiesa c'è però un culto molto più radicale (la setta della Mano Rossa), che ritiene che la pace giungerà quando gli uomini avranno preso il potere, abbattendo la tirannide dei Patrizi. Molti aderenti a questa setta sono anche gli esponenti più radicali ed eversivi della consorteria della Mano Nera. Ciò li costringe alla clandestinità, in quanto l'autorità li persegue attivamente (il Magistrato agli Dei Sommi a più riprese è riuscito a individuare e condannare a carcere a vita i capi di tale setta).

All'interno di questa setta, vi è poi un ulteriore gruppo, ancora più ristretto, che è devoto al culto segreto dell'Avvento: sono uomini (tra cui anche alcuni Patrizi) investiti della missione loro affidata dal Buon Signore e che operano attivamente seguendo le sue istruzioni, per avverare la profezia alla base del loro culto: l'avvento del Creatore, che abatterà ogni potenza terrena e istituirà un regno immortale di pace e abbondanza.

7.3 - SITUAZIONE ECONOMICA

L'economia di Aligezia si basa, come si diceva, sull'allevamento di pesci. Il particolare ambiente paludoso, così come complesse tecniche di allevamento ittico messa a punto e portate a perfezione nei secoli, insieme con l'opera degli Alchimisti, depositari di tecniche e incantesimi unici e gelosamente custoditi contro lo spionaggio di altre città, permettono di allevare grandi quantità di pesci rari e pregiati, molto ricercati sia per le loro carni, sia (e ancor più) per i componenti magici e derivati che è possibile estrarre da essi.

Questi pesci (Aureato, Lampreda del tuono e del fulmine, Carpa Invisibile, Pesce drago, Pesce sogno, Luccio arcobaleno, Manta imperiale,...) sono conosciuti nel loro complesso come "il Pesce", mentre tutto il pescato minore (pesci comuni di vario tipo e genere, non allevati ma pescati) sono "il Marino". Il Pesce viene quasi totalmente lavorato e preparato per l'esportazione, e soltanto gli scarti vengono usati per l'alimentazione (lische fritte, brodo di teste e di scaglie,...) dei servi (che per questo vengono chiamati "Mangialische", mentre i Patrizi vengono chiamati Mangiapesce proprio in senso denigratorio: mangiano la parte preziosa, con un grave spreco di risorse), integrandola con alghe di palude e Marini pescati nella palude o in mare.

La grande ricchezza ha poi attirato molti artigiani per provvedere ai consumi di lusso della città, e pertanto in alcuni quartieri ed isole minori si sono installati laboratori di vario tipo e genere, che in molti casi hanno raggiunto un'eccellenza invidiata in tutta la regione, come ad esempio i vetrai dell'isola di Miro, gli orefici, i gioiellieri e i tagliatori di gemme del quartiere Cà Domina, i maestri ceramisti delle Faciture Fini.

Un'ulteriore ramo dell'economia della città è poi rappresentato dai cantieri navali, che tuttavia vengono impiegati solamente a uso interno, per realizzare le triremi mercantili e della flotta da guerra della città. Sono navi che adottano soluzioni tecniche molto particolari, peculiari della città, dipinte di colori accesi (scafo e vele) e in cui ogni colore corrisponde a una ben precisa famiglia patrizia.

Tutto ciò che la città non può produrre (legname, pietre, mattoni, stoffe, vasellame, carne, materie prime in genere) arriva via mare, come carico delle navi mercantili che ritornano dalla vendita di Pesce, o tramite la Via delle Tre Fortezze, nota però con il nome di Stradasciutta una larga strada su terrapieno che serpeggia lungo la palude fino a raggiungere la terraferma. Tre possenti fortezze, progressivamente più grosse e munite sbarrano e controllano la strada contro eventuali attacchi da terra e contro incursioni di mostri della palude e uomini lucertola.

Finora, nessun esercito od orda del caos è riuscito a vincere le difese della Strada Asciutta e molti si sono logorati e insabbiati cercando di attraversare la palude senza seguire la strada.

7.4 - SITUAZIONE MILITARE

Aligezia si trova in una posizione facilmente difendibile: la palude è difficile da attraversare e la Strada Asciutta è fin'ora stata impenetrabile. La città dispone però di una milizia cittadina, formata da soldati semplici provenienti dalla classe sociale dei popolani e da comandanti di medio livello provenienti da famiglie patrizie decadute. I generali - però - sono sempre parte di famiglie patrizie molto in vista ed è una delle poche posizioni che siano degne di un patrizio di alto rango.

La città è anche dotata di una Marina Militare poderosa, cui ogni famiglia patrizia di un qualche peso politico contribuisce con una propria nave.

Poiché da anni non vi sono minacce significative verso Aligezia, però, sia la milizia che la marina non hanno un particolare peso politico e sociale. Sono ritenuti necessari dai patrizi soprattutto per mantenere l'ordine.

7.5 - SITUAZIONE CULTURALE

Aligezia si fa vanto di una vita culturale molto sviluppata, e i Patrizi fanno a gara nel fare mecenatismo nei confronti di artisti e studiosi, per ottenerne prestigio e di conseguenza peso politico. Questo, unito al fatto che la città, protetta dalle paludi e dal mare, non è stata mai saccheggata fa sì che in essa si concentrino grandi tesori di arte e cultura.

Le facciate delle case dei quartieri patrizi sono adorne di statue, affreschi, bassorilievi, intarsi in pietre dure, mosaici e ogni sorta di opera d'arte di ogni epoca e corrente artistica. Nelle case sono custodite pitture, porcellane, gioielli, arredi, mobili intarsiati, tendaggi pregiati di inestimabile valore, che talvolta risalgono all'Impero di Arcosia o provengono dai più remoti luoghi raggiunti dalle navi mercantili della città.

7.5.1 - TEATRI ARCIBEZIANI

In città ci sono tre teatri, in cui sono rappresentati a ciclo continuo spettacoli musicali, balletti, opere liriche, tragedie arcosiane, satire e commedie. I più grandi bardi, cantori, ballerini e attori della regione fanno a gara per ottenere l'onore di una rappresentazione in Aligezia, e il Teatro Cangiante ha una compagnia stabile famosa in tutto il mondo, composta interamente da doppelganger.

La partecipazione o meno agli spettacoli, e la scelta di quali spettacoli onorare della propria presenza e quali disertare è parte integrante della politica e dei giochi di potere tra Patrizi, fonte di infinite chiacchiere, analisi e pettegolezzi.

Così, presenziare a tragedie arcosiane indica orientamenti conservatori, mentre assistere a commedie, satire o balletti di nudi è segno di posizioni progressiste. Ma anche l'argomento conta (una tragedia sulla rovina economica dell'Avaro Brandegor suggerisce una critica alle politiche economiche votate dal Miglior Consiglio, mentre una commedia su di un popolano che per quanto faccia non riesce a proteggere la virtù della moglie, lasciandosi raggiungere da tutti, indica posizioni anti-popolari), così come la compagnia che lo mette in scena: un concerto di un grande maestro di arpa elfica è un'occasione per contare quali famiglie appoggiano la famiglia che lo ha invitato a tenere il concerto.

7.5.2 - ACCADEMIE

Le Accademie sono invece circoli di studiosi (ricercatori, filosofi, maghi, alchimisti, membri di famiglie Patrizie, mercantili o mantenuti dal mecenatismo di qualcuno), che si focalizzano su determinate discipline (anatomia, botanica, ittica, esplorazione, filologia elfica, archeologia, dracologia,...) o su obiettivi particolari: tradurre opere in lingue antiche, studiare nuove leghe metalliche, sviluppare nuovi incantesimi o rituali alchemici,...

Le più famose sono

- ◆ Accademia dell'opera al bianco - ovvero la fase alchemica di purificazione della materia. Cerca riti alchemici sempre più "puliti" ed efficaci
- ◆ Accademia del Sale - rituali di conservazione del pesce
- ◆ Accademia dei Vivi - medicina
- ◆ Accademia del Bello - arte pittorica
- ◆ Accademia dell'Uruboro - (il drago che si mangia la coda) storia
- ◆ Accademia delle Terre Incognite - gilda degli esploratori
- ◆ Accademia dei Barbuti - filosofia

Le prime tre Accademie hanno come socio Dalzàrdo.



CREDITS

Da un'idea di

KHANDRA — Federica Faggiani
GILGAMESH

Sviluppo avventura

KHANDRA — Federica Faggiani
GILGAMESH
DF — Filippo Pusset
SOLKANAR — Alberto Tonda
EGORON — Ennio Guglielmetto
CIRICINZIA — Cinza Cappadona

Sviluppo regolistico D&D 3.5

DF — Filippo Pusset
SOLKANAR — Alberto Tonda

Sviluppo regolistico D&D 4°ed.

GILGAMESH
DF — Filippo Pusset

Sviluppo regolistico D&D Pathfinder

PADISHAR — Simone Cortesi
MINOKIN — Nicola Marchi

Personaggi prefatti

DF — Filippo Pusset
SOLKANAR — Alberto Tonda
MINOKIN — Nicola Marchi
CIRICINZIA — Cinza Cappadona
KHANDRA — Federica Faggiani

Disegni e impaginazione

EGORON — Ennio Guglielmetto

Playtest

AMICI DEL GRUPPO CHIMERA
GILDA GRIFONE
RUNE LUPO

Supporto, confronto e assistenza

ASHEN SUGAR — Luca Bobbio
KAPPA — Davide Cappadona
OCRAM — Marco Bonato
SZASS TAM — Andrea M.A. Barbera
THRAIN — Daniele Codebò