



presenta

Mala Tempora Currunt

Modena Fiere
11-12 aprile 2015

con il
patrocinio di



e in collaborazione con



Iscrizione
gratuita

Ai vincitori
ricchi premi
e pass per



Torneo a squadre
di Dungeons & Dragons
Pathfinder e D&D 5° ed.

per informazioni: www.gruppochimera.it

Indice

Sinossi	p. 2
Antefatto	p. 3 - 5
Cronologia	p. 5
Introduzione e materiali per i giocatori	p. 6 - 11
1 - L'Abbazia della Follia	
1.1 - Arrivo all'Abbazia	p. 12
1.2 - Scontro con i monaci impazziti	p. 12 - 14
1.3 - Colloquio con l'abate che va di fretta	p. 14 - 18
Vaggiare nel tempo	p. 19
2 - Indagine nel monastero	
2.1 - Sorella Sile	p. 20 - 25
2.2 - Biblioteca / Sorella Genasia	
2.2.1 - Descrizione della Biblioteca	p. 26
2.2.2 - Grande Catalogo / Sorella Genasia	p. 27 - 30
2.2.3 - Consultare libri	p. 31 - 35
2.2.4 - Visitare la Biblioteca	p. 35 - 36
2.2.5 - Agguato al cultista ninja (nella biblioteca)	p. 37 - 39
2.3 - Scriptorium / Fratello Drusilio	p. 40 - 43
2.4 - Aule di studio	
2.4.1 - (T-3) Antiche mappe dell'Abbazia (Norgren)	p. 44 - 48
2.4.2 - (T-2) Antichi libri di storia (Vharn)	p. 49 - 52
Dei della Luce	p. 52
2.5 - Tempio della Luce / Fratello Klaus	
2.5.1 - Descrizione del tempio	p. 53
2.5.2 - Parlare con il Templario	p. 54 - 57
2.5.3 - Cripta di San Eliodoro	p. 58 - 59
2.5.4 - Rituale della Nuova Luce	p. 60 - 62
2.5.5 - Veglia funebre di Vharn	p. 62 - 63
2.6 - Torre dell'Abate / Padre Brennan	p. 64
2.6.1 - Descrizione della Torre	p. 64
2.6.2 - Parlare con l'abate (Brennan)	p. 65 - 70
2.7 - Refettorio e Cucina / Sorella Ludmilla	
2.7.1 - Descrizione delle sale comuni	p. 71
2.7.2 - Parlare con la celleraria (Ludmilla)	p. 72 - 75
2.7.3 - Agguato al ninja (nella dispensa)	p. 76
2.7.4 - Dispensa	p. 77
2.8 - Monastero	p. 77
2.8.1 - Indagare sulla morte di Vharn	p. 78 - 80
2.8.2 - Perquisire le celle	p. 80 - 82
2.9 - Giardino / Mastro Folkart	
2.9.1 - Visitare i giardini	p. 82 - 83
2.9.2 - Parlare con il giardiniere	p. 83 - 86
2.9.2 - Dichiarazioni d'amore	p. 87 - 88
2.9.3 - Il Libro della Creazione	p. 88 - 93
2.10 - Dipendenze	p. 93
3 - Scontro finale	p. 94
4 - Epilogo	p. 95

Sinossi

Il Libro della Creazione è un artefatto di smisurato potere, che permette di far avverare ciò che si scrive sulle sue pagine. Secoli fa, però, questo libro è stato posseduto da un demone. Un grande monastero del bene è stato costruito per custodire e nascondere il libro, e nel contempo tenere a bada il demone. Nel corso dei millenni, tuttavia, il demone ha acquisito sempre maggiore libertà di movimento, prima facendo dimenticare la sua esistenza e l'esistenza del libro; poi indebolendo il rituale periodicamente rinnovato che gli impediva di agire; e infine sfruttando per i propri fini un ospite del monastero che -una volta portato al male- potrà diventare un nuovo ricettacolo e liberarlo.

Il suo piano sta per avere successo, ma il monastero custodisce anche un rituale per viaggiare nel tempo: i PG sono gli unici che hanno i prerequisiti per tornare indietro nel tempo e indagare, cercando di capire cosa sta succedendo e come porvi rimedio.

Antefatto

Storia antica

Millenni fa, Vecna, dio dei segreti, scoprì un nodo di potere sul Monte Subasio, un luogo dove si annodava la trama della mondo e in cui si concentravano enormi forze magiche, in grado di modificare a proprio piacimento lo spazio-tempo e la realtà stessa.

Qui venne costruita una fortezza del male, nota come **Fucina di Vecna**, in cui si studiò come sfruttare le forze magiche per creare artefatti e rituali di enorme potere, e da essa il male si espanse nelle terre circostanti, investendo i regni vicini, che caddero uno dopo l'altro.

Si creò allora una **Santa Alleanza**, un gruppo di combattenti e studiosi devoti alle principali divinità del Bene, decisi a combattere il male distruggendo il cuore da cui esso aveva origine. Attaccarono la fortezza e dopo tre giorni di combattimenti, a prezzo di enormi sacrifici, riuscirono a infrangerne le difese e irrompere in essa. Appena in tempo: con orrore scoprirono che, sotto la guida di un Demone Supremo, la Madre delle Ombre, i cultisti di Vecna erano riusciti a legare la trama del mondo a un tomo, realizzando il **Libro della Creazione**.

Questo era un artefatto di potenza inimmaginabile, capace di rendere reale tutto ciò che veniva scritto in esso. Tuttavia, prima che i malvagi potessero usarlo per devastare il mondo, gli eroi del Bene

LIBRO DELLA CREAZIONE

E' un Artefatto Maggiore in forma di libro. Ciò che viene scritto su di esso con l'intento di esprimere un desiderio si avvera (come per l'incantesimo Desiderio Maggiore), se colui che ha espresso il desiderio paga il prezzo imposto dal Libro stesso.

Ora che il Libro è infestato, il Demone può influenzare la mente di chi scrive ripetutamente su di esso, e inoltre essa può autonomamente "prestare" la sua volontà per far avverare frasi scritte da altri, anche se scritte senza desiderare che si avverino. Questa sarà la chiave che le permetterà di liberarsi e seminare il caos nella Valle di Ussa.

sterminarono i cultisti fino all'ultimo e affrontarono il Demone, che —sconfitto e sul punto di essere distrutto definitivamente— si giocò il tutto per tutto e **andò ad infestare il Libro della Creazione**, mettendoli in scacco.

Infatti, per costringerlo a uscire avrebbero dovuto distruggere il Libro: anche ammesso che fossero riusciti a trovare un modo per eliminare un Artefatto così potente, questo sarebbe successo solo a prezzo di terribili cataclismi, visto il suo legame magico con il mondo. Inoltre, l'utilità del libro, che di per sé era neutrale, era del tutto evidente ai sapienti membri della Santa Alleanza.

Così si decise di radere al suolo la fortezza del male e al suo posto costruire un **monastero dedito allo studio e alla conservazione del sapere**, con il compito di sfruttare a fini buoni l'energia magica della zona, e nel contempo nascondere, isolare e sorvegliare il Libro e il Demone. A tale scopo venne creato l'**Ordine della Luce**, fondato dai membri sopravvissuti della Santa Alleanza e nel quale solo i membri più importanti sapevano del segreto custodito da esso; venne sviluppato un rituale (la Cerimonia della Nuova Luce) da effettuarsi a ogni equinozio, in grado di consacrare per metà anno l'intera area del monastero, impedendo al Demone di lasciare il libro e di manifestare in pieno i suoi poteri (in particolare, impedendogli di inviare in giro per il monastero Pagine Vampiro); venne approntata una biblioteca di libri tutti assolutamente uguali, rilegati in piombo, accessibili solo da catalogo e tra cui era stato nascosto il Libro che — essendo fuori catalogo — risultava così inaccessibile.

PAGINE VAMPIRO

Sono pagine animate che volano in giro, spinte dalla volontà della Madre delle Ombre, e colpiscono con un attacco psichico che prima cattura l'attenzione della vittima, e poi le succhia via l'anima.

L'anima catturata in questo modo viene usata dalla Madre delle Ombre per pagare il costo stabilito dal Libro della Creazione.

Fintanto che la Cerimonia della Nuova Luce non è resa inefficace, le Pagine Vampiro sono distrutte non appena create, e quindi il Demone non può usarle.

Storia recente

Il piano funzionò alla perfezione: **il Demone fu costretto a languire all'interno del Libro** che veniva consultato solo una volta ogni due o tre secoli, per risolvere crisi che in nessun altro modo si riusciva a fronteggiare. In questo modo morì improvvisamente un Drago Anziano che stava seminando distruzione; la razza dei tiefling non fu più vincolata al male; una distrutta reliquia di Iomedae/Pelor venne ricostruita;...

La relativa inattività del libro fece sì che fuori dal monastero si perdesse la memoria della sua stessa esistenza e così i cultisti smisero di cercarlo; e quando la Maschera Nera, un grande ladro malvagio, vuotò di ogni prezioso la tesoreria e il tempio del monastero, il Libro restò al sicuro nel suo anonimo nascondiglio.

Poi, due secoli fa, **Padre Eliodoro**, un abate del monastero meno saggio di altri, si trovò a dover fronteggiare una epidemia: **fece ricorso al libro**, annullando il morbo con una semplice frase, e fu sedotto dal suo potere assoluto. Iniziò a usarlo a più riprese (pagando come prezzo libri di conoscenze da lui ritenuti non così importanti, come analisi matematica, chimica organica o filosofia teoretica II), ottenendo fama di uomo santo e capace di miracoli, senza sapere che ogni volta che il libro veniva usato il Demone poteva leggere nell'animo di chi scriveva, e — se i contatti erano ripetuti — iniziare lentamente a manipolarlo.

Così, in breve tempo l'abate divenne paranoico, timoroso che qualcun altro volesse metter le mani sul libro. Iniziò a vedere nemici ovunque, e fu convinto dal Demone che lo stesso Ordine della Luce in realtà stesse tramando per sottrargli il Libro. Così scrisse *“Voglio che nessuno tranne me conservi ricordo alcuno di questo libro”*, e quando di lì a poco lui morì, estenuato dalla sua ossessione, **nessuno seppe più qual era il reale scopo**

del monastero.

In tempi recenti **il Libro della Creazione venne poi trovato fuori catalogo da Fratello Drusilio**: il monaco gli diede una rapida scorsa, vide che era per lo più vuoto e decise che doveva essere un libro di appunti di storia (tali sembravano le frasi slegate all'inizio) finito lì per sbaglio, e se lo tenne come blocco per appunti. E tra gli appunti presi, il monaco scrisse la brutta copia di una lettera in cui chiedeva all'abate di ridurre la durata della mastodontica Cerimonia della Nuova Luce.

Il Demone, sacrificando parte della sua stessa anima e dei suoi poteri, fece avverare la frase *“Alcuni dicono che è uno spreco di tempo, e che la Cerimonia della Nuova Luce non deve durare più di un'ora. Ora, non dico tanto, ma...”*, rendendola di fatto inefficace.

A questo punto, il Demone doveva solo trovare un uomo malvagio da possedere, e sarebbe risorto al pieno della sua potenza, con il Libro della Creazione in suo potere, pronto a seminare distruzione nel mondo. Drusilio era troppo buono per poter essere portato al male, e quindi il demone ne influenzò l'animo (dato che il monaco continuava, ignaro, a scrivere sul Libro), facendogli desiderare di abbandonare l'Abbazia dell'Alba e facendo leva sulla sua distrazione per far finire il Libro in mani più malleabili.

Il successo fu completo: in primo luogo, **Drusilio se ne andò e lasciò il suo libro a Mastro Folkart**, un ex-spadaccino con velleità artistiche, fattosi serviliere per spiare alcuni fatti di sangue di cui si era macchiato in gioventù; e, in secondo luogo, al successivo equinozio **la Cerimonia incompleta non bastò a santificare il monastero, e così il Demone fu finalmente libero di agire**, sguinzagliando le sue Pagine Vampiro a caccia di anime.

Mastro Folkart iniziò a usare il libro per scrivere i suoi poemi. Dato che non sapeva che si trattasse del Libro della Creazione, non ne attivò i poteri e lo considerò un libro come altri, ma ogni volta che scriveva il Demone si insunava nella sua mente, iniziando a corromperlo, manipolando i suoi sogni

e facendogli accadere tanti piccoli incidenti (strappò pagine da lui scritte, facendogli credere che fosse qualcuno che gli giocava dei tiri birboni; gli fece credere che i monaci lo disprezzassero; gli mandò incubi che non lo lasciavano dormire;...). Il piano era farlo incupire sempre di più, perché più si faceva cupo, più **scriveva cose spiacevoli che il Demone poteva realizzare applicando la propria volontà** e pagando in anime ottenute tramite le Pagine Vampiro (ad esempio, in questo modo rende l'abate Padre Brennan un idiota; porta al suicidio Fratello Vharn che si era avvicinato troppo alla verità;...), e inoltre, incupendosi volge al male, diventando sempre più adatto ad essere posseduto dal Demone.

La situazione si fece di settimana in settimana sempre più grave. Sciagura e rovina si abatterono sugli abitanti della Valle e i monaci furono affetti da una strana pazzia ("Se continua così, finisce che qui i fratelli monaci cercano di ammazzarsi tra di loro!")

Tutto è perduto?

No.

Il Libro della Creazione non è l'unica meraviglia custodita nel monastero. Esiste anche un **rituale che rende in grado di viaggiare nel tempo**, seppure con grandi limitazioni: si può tornare solo in puro spirito, andando ad abitare il proprio corpo nel passato, e soltanto all'interno della zona del monastero. Naturalmente avrebbe dovuto usarlo l'abate (che non era impazzito perché il desiderio riguardava i "fratelli" monaci, e lui era "padre" Brennan), ma Padre Brennan era stato maledetto (il Demone ha fatto avverare la frase "Ogni tanto l'abate si comporta proprio come un idiota" scritta da Folkart sul Libro in un momento di rabbia): quando ha cercato di usare il rituale, lo ha corrotto nel tentativo malaccorto di potenziarlo, finendo intrappolato in un loop temporale che gli fa rivivere sempre e di nuovo lo stesso giorno.

Ha quindi contattato i PG, che sono stati Visitatori del Monastero a più riprese negli ultimi tempi, sperando che loro riescano a risolvere il problema nel passato.

Cronologia

- 700	Fondazione della Fucina di Vecna.
- 680	Una Santa Alleanza del bene, guidata dall'Ordine della Luce e capitanata da Rovario Magno assalta la fortezza e la conquista. Vengono scoperti potenti artefatti di Vecna, come il Libro della Creazione e il rituale per viaggiare nel tempo. La Madre delle Ombre, Demone Sovrano, infesta il Libro della Creazione. Non potendo distruggerlo né liberarlo dalla possessione demoniaca, si decide di costruire un'Abbazia con biblioteca in cui custodirlo e nascondere.
- 670	Fondazione dell'Abbazia dell'Alba. Il primo abate è Rovario Magno. Viene eseguito per la prima volta il Rituale della Nuova Luce. Le pagine vampiro superstiti sono distrutte, tutte tranne una che si rifugia nell'intercapedine di un muro.
- 390	Dopo un terremoto, una sala lesionata viene puntellata e murata. In essa si rifugia la pagina vampiro superstite.
- 300	Maschera Nera depreda l'Abbazia di tutti i suoi tesori, ma il Libro resta indisturbato, nascosto tra gli altri libri.
- 200	San Eliodoro usando il Libro (1) cura una terribile pestilenza che imperversava nella Valle
- 198	(2) Rende fertili i campi inariditi per una terribile siccità.
- 196	(3) Convince i Troll dell'Orda del Sangue a tornare da dove sono venuti.
- 195	(4) Converte agli Dei della Luce il tiranno Hassur l'Inappellabile trasformandolo in un ottimo sovrano.
- 194	(5) Cancella il ricordo del Libro, in modo che solo lui sappia della sua esistenza.
- 193	San Eliodoro, sentendo la fine vicina, desidera che (6) il suo corpo resti incorrotto, sperando di diventare immortale. Muore lo stesso, anche se il cadavere resterà incorrotto...
Oggi	Il Libro viene trovato e liberato da Drusilio, e nell'arco di 4 mesi e mezzo (dal 1° marzo al 14 luglio) gli eventi precipitano.

Introduzione

“Tutto è bene quel che finisce bene”

“Villaggi allagati, ponti distrutti, centinaia di morti e secondo te è andato tutto bene?”

“Se non fossimo intervenuti per tempo, i morti sarebbero potuti essere migliaia, e quei villaggi sarebbero diventati tane di mostri di palude. Presto tutto tornerà alla normalità”

“Non so. Questo tipo di missioni di emergenza mi lascia sempre con l’amaro in bocca. Io preferisco incarichi sul territorio, a contatto con la gente...”

“Magari a far da giudici di pace tra persone arrabbiate come troll con il mal di denti?”

“O a metter sotto inchiesta dei confratelli, manco fossimo degli inquisitori?”

“Tutte le missioni hanno dei lati spiacevoli, ma tutte danno grandi soddisfazioni. Altrimenti non saremmo dei Visitatori, no?”

“Su questo hai ragione”

“A proposito di indagini... dite che ci manderanno di nuovo all’Abbazia dell’Alba?”

“Beh, tecnicamente l’indagine non era ancora terminata. I monaci sono sempre meno, e la morte di Fratello Vharn ha peggiorato ancora le cose...”

“Però avevamo anche appurato che non c’era nulla di strano. E’ solo una congiuntura sfavorevole... una serie di sfortunate coincidenze...”

“La Via della Memoria non è mai stata tanto amata dai novizi”

“Diciamocelo: oggi giorno nessuno vuole più far voto di celibato. Io non lo farei”

“Comunque, se ci rimandano all’Abbazia io non mi lamento. Gli sformati di verdure di Sorella Ludmilla sono benedetti dalla Luce, ed è sempre piacevole fare quattro chiacchiere con Padre Brennan”

“Sì, un incarico di tutto riposo è quello che ci vuole dopo queste ultime settimane di duro lavoro”

“Aspettate! Sto ricevendo un messaggio da Padre Brennan!”

“Parli del drago e spuntano le corna...”

“Un incantesimo di Inviare? Deve essere qualcosa di urgente”

“Cosa dice?”

“Dice... per la Luce! Dice:

Aiuto! Venite subito! Il Male è tra noi! Violenza! Pazzia! La biblioteca brucia! L’Ordine è in pericolo! Non so quanto potrò resistere! Venite subito!

“Presto! Se corriamo, possiamo essere lì prima di sera!”

Vincoli di background

Voi siete membri di un Ordine Monastico dedito all’aiuto materiale, intellettuale e spirituale del prossimo, l’Ordine dell’Impegno.

L’Ordine accoglie monaci di qualsiasi sesso, razza e classe (prevista del Regolamento, cfr), purché di allineamento LB, LN, NB, NN, CB.

Ciascuno di voi ha scelto la Via dell’Impegno che sentiva più vicina a lui ed è entrato a pieno titolo nell’Ordine, pronunciando i **voti di affiliazione** (sottomissione formale e pubblica a un Dio di allineamento Legale non malvagio e/o Buono del pantheon di Pathfinder / Grayhawk), **dedizione** (dedicarsi al meglio delle proprie possibilità all’impegno scelto) e **obbedienza** (al Gran Maestro e al Capitolo Generale).

Solo chi diventa monaco dell’Abbazia dell’Alba, occupandosi di cura e conservazione del sapere, deve anche fare voto di castità, e nessuno di voi è in questa situazione.

Pur avendo specialità diverse (o meglio, proprio per quello) il Capitolo Generale vi ha scelto per diventare **Visitatori, ovvero le mani e gli occhi dell’Ordine.**

Il vostro compito è viaggiare per la regione e per i monasteri, agendo come consiglieri, giudici di pace, messaggeri, ispettori, e raccogliendo informazioni, proposte e richieste da portare all’attenzione del Capitolo Generale. Nella regione il vostro ruolo ha grande prestigio e la vostra autorità è riconosciuta ed è pari a quella degli Abati dei monasteri.

Informazioni di partenza

L'ordine dell'Impegno

REGOLA:

L'Ordine dell'Impegno, devoto a un pantheon di divinità Buone, si propone come fine l'esercizio del cosiddetto aiuto universale, che —nell'idea del suo padre fondatore, un monaco umano chiamato Jodam— è l'unione di impegno intellettuale e materiale. Questi due rami sono poi articolati in una serie di Vie d'Impegno.

Opere di impegno intellettuale:

- ◆ **Via dell'Insegnamento:** liberare la mente dell'uomo dalle tenebre dell'ignoranza e diffondere i principi morali “buoni” comuni a tutte le razze civilizzate del Piano Materiale;
- ◆ **Via dello Studio:** coltivare la verità, accrescendo sempre di più le conoscenze (naturali, divine e arcane) del mondo, con l'obiettivo però di mettere tali conoscenze al servizio di tutti;
- ◆ **Via della Memoria** (che prevede voto di castità): raccogliere e conservare la conoscenza nella biblioteca dell'Abbazia dell'Alba.

Opere di impegno materiale:

- ◆ **Via della Carità:** lotta contro la fame, la sete, la povertà, la schiavitù (spedizioni missionarie miste, di aiuto in zone di guerra o nelle Terre Selvagge);
- ◆ **Via della Salute:** lotta contro malattie e maledizioni (chierici e incantatori specializzati nelle arti di guarigione contro malattie e maledizioni);
- ◆ **Via della Protezione:** lotta contro nemici della Luce e del Bene (soprattutto demoni e non morti, ma anche adoratori di divinità malvage, serial killer,...).

I postulanti devono scegliere il tipo di impegno che intendono perseguire (“intellettuale” o “materiale”) e affrontano un noviziato diverso a seconda della scelta (addestrandosi nella cura, nel combattimento, nello studio,...)

I monaci diventano tali dopo aver preso i voti:

- ◆ **voto di affiliazione** formale e pubblica a un Dio del Bene (legale non malvagio e/o buono);
- ◆ **voto di dedizione all'Impegno** (dedicarsi interamente all'impegno scelto, al meglio delle proprie possibilità). Alcuni pensano debba essere inteso anche come un voto di gratuità: impegnarsi senza voler ottenere ricompensa e versando ogni proprio guadagno all'Ordine. Dal canto suo, l'Ordine in effetti provvede a ogni bisogno (ragionevole) dei monaci;
- ◆ **voto di obbedienza ai superiori** (nel caso dei Visitatori, il Gran Maestro e il Capitolo Generale).
- ◆ Nel caso dell'Impegno Intellettuale presso l'Abbazia dell'Alba, è richiesto anche il **voto di castità**, nubilato o celibato

ORGANIZZAZIONE

L'Ordine presiede 3 monasteri sparsi nella regione.

In ordine di importanza:

- ◆ Monastero della Luce (coordinamento delle opere materiali e sede centrale)
- ◆ Abbazia dell'Alba (conservazione del sapere)
- ◆ Monastero Splendente (studio e addestramento dei novizi)

La casa madre dell'istituto è il Monastero della Luce (da cui venite voi) in cui risiede il Gran Maestro e il Capitolo Generale (l'assemblea dei rappresentanti di tutte le Vie d'Impegno e di ciascun monastero), il quale ha l'onere e l'onore di coordinare tutte le attività interne dei tre Monasteri e quelle esterne.

Ciascun monastero ha poi un Abate, scelto dal Capitolo Generale, un numero variabile di monaci e monache (riuniti in un Capitolo del Monastero) ed eventualmente dei novizi, che però di solito svolgono il noviziato al Monastero Splendente.

Attorno a ogni monastero ruota poi un nutrito numero di Servalieri con le loro famiglie: sono laici che non prendono i voti ma soddisfano i bisogni materiali del monastero lavorando come contadini o artigiani.

Incarichi fin qui svolti

In qualità di Visitatori vi è stata affidata la Valle di Ussa e l'Abbazia dell'Alba che sorge in essa. Si tratta di un incarico semplice, visto che è una valle di passaggio tra due regioni dello stesso regno, pacifica e sicura.

PRIMO INCARICO 25 gennaio - 22 febbraio

Scorta a Fratello Vharn

Avete scortato Fratello Vharn, un monaco della Via dello Studio, fino all'Abbazia dell'Alba, dove vuole svolgere una ricerca sulla storia della Valle. Siete arrivati il 2 febbraio, vi siete riposati un giorno, avendo modo di conoscere i monaci e l'abate Brennan, e poi il giorno dopo siete ripartiti.

Sulla via del ritorno avete visitato i piccoli villaggi della Valle per controllare che le abbondanti nevicate non avessero creato problemi e che le scorte di cibo e legna fossero adeguate. Il 22 febbraio siete tornati al Monastero della Luce.

SECONDO INCARICO 1° marzo - 28 marzo

Riparazione delle strade.

Cerimonia della Nuova Luce

Il 1° marzo avete accompagnato una spedizione di Servalieri per riparare tratti di strada andati in rovina nel corso dell'inverno e portare rifornimenti ai villaggi più in difficoltà. Il 18 marzo, raggiunti tutti gli obiettivi, avete deciso di fermarvi fino al 20 marzo all'Abbazia dell'Alba per assistere alla suggestiva Cerimonia della Nuova Luce, che si celebra solo lì a ogni equinozio e invoca la benedizione degli Dei della Luce sui monasteri e sull'Ordine. Nei tre giorni di permanenza avete di nuovo avuto modo di parlare con i monaci, anche se il loro numero è ora più ridotto, dato che Fratello Norgren è morto a fine febbraio in un crollo e Fratello Drusilio si è trasferito al Monastero Splendente una settimana prima del vostro arrivo. Nel pomeriggio del 20 siete ripartiti e siete giunti al Monastero della Luce il 28 marzo.

TERZO INCARICO 15 aprile - 19 maggio

I predoni della Maschera Nera

Predoni scendono dalle montagne, attaccando viaggiatori e fattorie isolate. Il loro capo si fa chiamare Maschera Nera, come un brigante che imperversava in questa zona tre secoli prima. Mentre i monaci della Via della Protezione scortano le carovane, a voi è affidato l'incarico di stanare i predoni.

L'indagine è difficile, perché Maschera Nera sembra spuntato dal nulla e guida con grande abilità la sua

banda, colpendo all'improvviso e sparendo senza lasciar traccia. Dando il meglio di voi riuscite a risalire al loro covo: il borgo di Malanotte. Con un colpo di mano, aiutati dai paladini dell'Ordine, il 12 maggio riuscite a catturare tutti i briganti. Maschera Nera si rifiuta di parlare e poco dopo si impicca in cella senza essere stato identificato; i membri della sua banda risultano invece essere gente della Valle, attirati da suo carisma (giudicati colpevoli, stanno ora scontando la condanna ai lavori forzati). Il 19 maggio tornate al Monastero della Luce e ricevete un encomio solenne.

QUARTO INCARICO 25 maggio - 2 giugno

Visita ufficiale all'Abbazia dell'Alba

Venite inviati in vista ufficiale all'Abbazia dell'Alba dove arrivate il 1° giugno. Il Capitolo Generale è preoccupato: i monaci sono sempre meno (anche Sorella Sile ha abbandonato il noviziato), una parte del monastero è crollata e anche tra i Servalieri ci sono state morti e defezioni. Tali preoccupazioni sembrano confermate dal fatto che proprio la notte del 1° giugno Fratello Vharn muore.

Indagate interrogando abate, monaci e servalieri ma non emerge nulla di strano: i rapporti tra i monaci sono ottimi, il clima sereno, l'abbazia ben tenuta, i Servalieri laboriosi (i lutti sono morti naturali, per lo più di vecchiaia; le defezioni sono apprendisti che son diventati Mastri e sono andati a cercar fortuna altrove). Anche la morte di Vharn è sicuramente un suicidio, dovuto alle difficoltà incontrate nelle sue ricerche. Semplicemente, la Via del Ricordo sembra attirare meno vocazioni (probabilmente anche per il voto di castità) e il resto sono coincidenze sfortunate. Vorreste indagare ancora, ma la sera del 2 giugno siete raggiunti da un messaggero dell'Ordine che vi dà un nuovo incarico.

QUINTO INCARICO 2 giugno - 14 luglio

Missione oltremontana

Giungono notizie di una grave inondazione nella regione al di là delle montagne. Dal momento che siete i più vicini ai passi montani che portano dall'altra parte venite inviati d'urgenza per osservare la situazione e coordinare i soccorsi che nei giorni successivi giungono dal Monastero Centrale.

In effetti, la situazione è grave: interi villaggi allagati, migliaia di profughi e la minaccia di mostri di palude che hanno seguito l'onda di piena e ora sono restii a tornare da dove sono venuti. Impiegate oltre un mese a dare sistemazione ai profughi e ricacciare il mostri, poi la situazione pian piano si normalizza e potete tornare.

Il 14 luglio, mentre siete per strada, venite raggiunti dal messaggero di padre Brennan.

Monaci dell'Abbazia dell'Alba

Padre Brennan

RUOLO: Abate dell'Abbazia dell'Alba. Specializzazione: alchimia.

ASPETTO: umano di circa 45 anni, anche se ha capelli e un pizzetto grigio che lo invecchiano parecchio. Fisico asciutto, statura media. Come simbolo della sua carica indossa un abito di colore rosso invece che grigio.

DESCRIZIONE: saggio e benevolo, dotato di uno spiccato buon senso, è colui che tutti aiuta e tutti ascolta. La sicurezza in sè stesso e il suo notevole carisma l'hanno reso molto amato dai suoi monaci.

Sorella Genasia

RUOLO: Custode dei libri (responsabile della biblioteca). Specializzazione: araldica.

ASPETTO: E' una gnoma di mezza età (circa 80 anni). Ha un paio di occhiali molto spessi e capelli rossi brezzolati, raccolti in una lunga treccia che le arriva fino alle caviglie.

DESCRIZIONE: puntigliosa e saccente, molti ritengono ami più i libri delle persone. Tuttavia svolge il suo incarico in maniera impeccabile ed è una delle colonne dell'Abbazia.

Fratello Norgren

RUOLO: Portinario (manutenzione degli edifici e dei rapporti con visitatori etc.). Specializzazione: ingegneria.

ASPETTO: nano di 60 anni, robusto e possente, calvo ma con barba squadrata. Zoppica e si appoggia a un bastone.

DESCRIZIONE: Persona solida e decisa, di grande ingegno pratico, affronta ogni incarico con precisione e accuratezza.

NOTA: muore nel crollo di un'ala antica del Monastero il 26 febbraio.

Fratello Drusilio

RUOLO: Maestro di Copia (coordina rilegature e restauri). Specializzazione: calligrafia.

ASPETTO: E' un halfling di circa 30 anni, ha occhi e capelli castani lunghi e sempre spettinati.

DESCRIZIONE: Ciarliero, simpatico e cacciarone, è però distratto, sempre in ritardo e pronò a combinare guai. Cerca di arginare la cosa scrivendosi tutto e girando con agende e fogli di appunti che poi non legge.

NOTA: chiede trasferimento il 13 marzo.

Fratello Klaus

RUOLO: Templario (sacerdote del Tempio della Luce). Specializzazione: esorcista.

ASPETTO: è un vecchio di 80 anni, un tempo grande e grosso, ora decrepito. Coperto di rughe, curvo. Ogni volta che si muove, le sue ossa scricchiolano come il legname di un veliero.

DESCRIZIONE: scontroso e scorbutico, passa tutto il suo tempo nel Tempio, dormendo inginocchiato davanti a Iomedae/Saint-Cuthbert. La vecchiaia gli sta consumando la memoria e lo sta rendendo sempre più paranoico e sospettoso nei confronti di chiunque.

Sorella Ludmilla

RUOLO: Celleraria (vettovaglie e gestione pratica dell'abbazia). Specializzazione: infermeria.

ASPETTO: umana grande e grossa, capelli neri, occhi neri.

DESCRIZIONE: Si occupa della cucina, della dispensa e degli approvvigionamenti, tenendo anche i contatti con i Servalieri dell'abbazia. Tuttavia la sua vera passione è impicciarsi dei fatti altrui...

Sorella Sile

RUOLO: Novizia.

ASPETTO: E' una umana ventenne, la più giovane tra i confratelli. Carnagione chiara, capelli biondi raccolti in uno chignon, occhi verdi. Viso dai lineamenti gentili e aggraziati, sempre sorridente

DESCRIZIONE:

è figlia di un alto prelato del Monastero Centrale e sta svolgendo il suo noviziato sotto la guida di Sorella Ludmilla. Cortese, gentile e sempre sorridente, è però riservata e un po' timida. E' sempre in giro per l'Abbazia, indaffarata in una qualche incombenza che la sua maestra le ha affidato.

NOTA: lascia il noviziato il 21 marzo.

Fratello Vharn

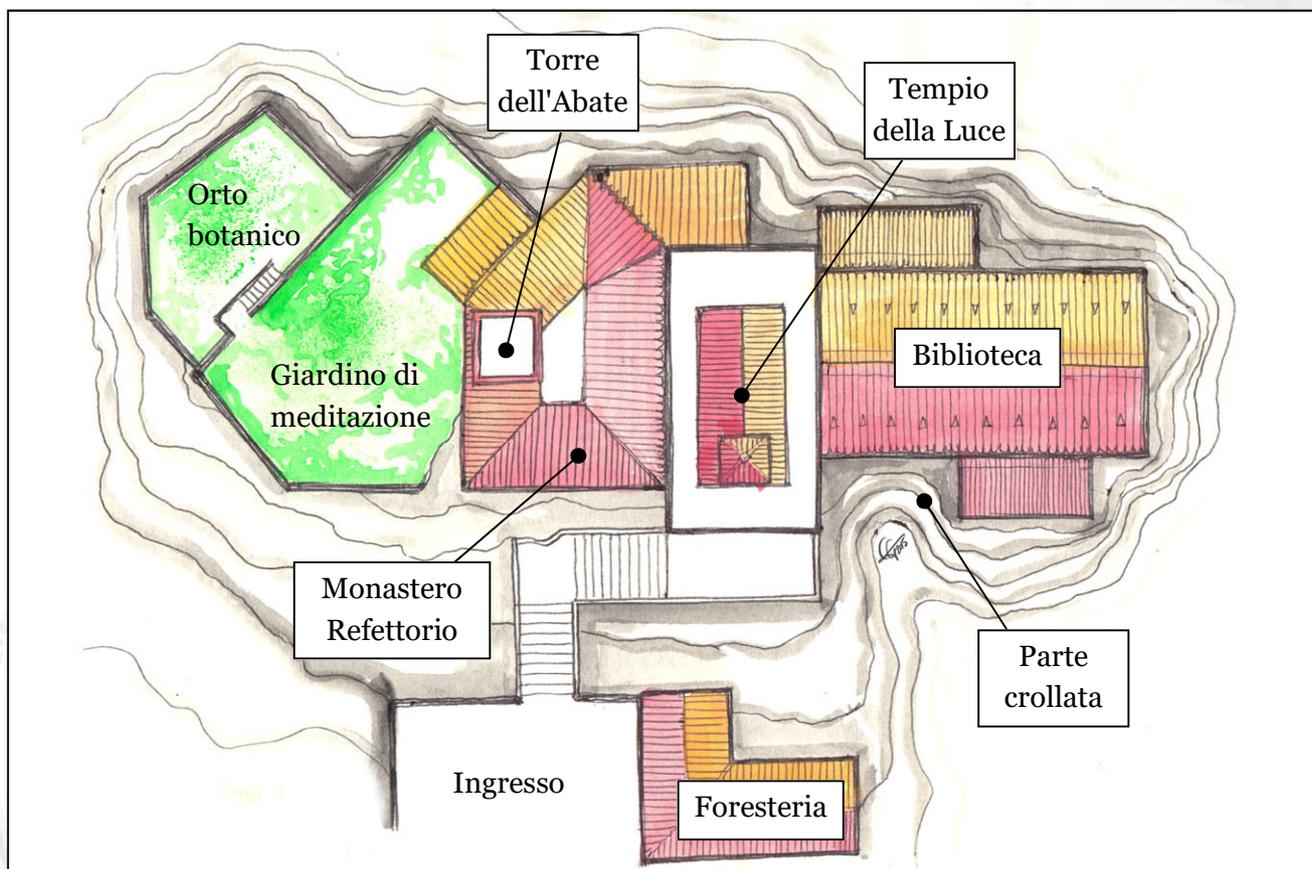
RUOLO: Monaco della Via dello Studio in visita. Specializzazione in storia.

ASPETTO: Elfo alto, slanciato, biondo platino, occhi verdi, affascinante.

DESCRIZIONE: Calmo e tranquillo, da lui spira grande serenità. Quando studia è totalmente concentrato su quello che sta facendo, ma altrimenti è disponibile e affabile. Sulle prime resta sulle sue, ma quando entra in confidenza diventa cordiale e di ottima compagnia.

NOTA: muore suicida la notte del 1° giugno.

Mappa dell'Abbazia



L'Ordine della Luce

Obbiettivo originale (antico)

Nasce con il compito di sfruttare a fini buoni l'energia magica della Valle di Ussa, e nel contempo nascondere, isolare e sorvegliare il Libro della Creazione e la Madre delle Ombre all'interno dell'Abbazia.

A tale scopo viene sviluppato un rituale chiamato Cerimonia della Nuova Luce, in grado di consacrare l'intera area del monastero, impedendo al Demone di lasciare il Libro e di manifestare a pieno i suoi poteri; e, per celare meglio la sua esistenza, viene approntata una biblioteca formata da libri tutti uguali, rilegati in piombo, accessibili solo da catalogo e tra cui era stato nascosto il Libro che -essendo fuori catalogo- risultava così inaccessibile. Solo i capi dell'Ordine (e in particolare l'abate) erano al corrente del segreto, che per lunghi secoli restò perfettamente custodito. Un abate tuttavia cadde sotto l'influenza del Demone, e usò il Libro per cancellare il ricordo del Libro stesso, facendo sì che il reale scopo del monastero andasse perduto.

OBBIETTIVO ATTUALE

Dopo aver vissuto un periodo di decadenza, da un secolo a questa parte l'Abbazia dell'Alba è stata inglobata all'interno di un ordine monastico più ampio, chiamato Ordine dell'Impegno, devoto ad un pantheon di divinità buone/legali (descritto di seguito). Le attività dell'Ordine sono coordinate da una sede centrale che si trova in un'altra regione.

L'Abbazia dell'Alba è diventata centro di impegno puramente intellettuale (v. dopo)

Tomii riguardanti la Conoscenza in tutte le sue branche (storica, naturale, divina e magica) sono catalogati e conservati con cura all'interno della biblioteca, e il loro numero cresce sia con opere nuove di monaci studiosi, sia per acquisizioni che l'Ordine compie in ogni luogo da lui raggiunto.

Le Ore dell'Abbazia dell'Alba

1. SVEGLIA poco prima dell'alba.
2. SALUTO DELL'ALBA - preghiera agli Dei della Luce nel momento in cui il sole sorge da dietro le montagne. Nelle giornate limpide la cerimonia viene fatta dalla terrazza del Tempio.
3. COLAZIONE
4. LAVORO MATTUTINO - mansioni legate al proprio ruolo e al funzionamento della biblioteca.
5. PREGHIERA DEL MERIGGIO - preghiera agli Dei della Luce nel momento in cui il sole è allo zenit. E' seguita dal pranzo.
6. LAVORO POMERIDIANO - studio nelle proprie aree di specializzazione
7. SALUTO DEL TRAMONTO - come per il mattino, ma si prega al tramonto del sole. D'inverno ciò avviene nel primo pomeriggio, e quindi si lavora anche dopo, altrimenti la cerimonia è seguita dalla cena.
8. CAPITOLO DELL'ABBAZIA - i monaci riuniti discutono della situazione, si scambiano informazioni e notizie e si organizzano per il giorno dopo.
9. RIPOSO ciascuno nella propria Cella.

1 = L'Abbazia della follia

1.1 = Arrivo all'Abbazia

Parte puramente raccontata, per portare i PG dove devono essere e far partire l'avventura.

Solo un mese e mezzo fa eravate passati tra verdi prati e boschi rigogliosi: ora invece la valle è brulla, arida, semidisabitata. La foresta nella parte occidentale della valle è andata distrutta in un incendio, l'erba è ingiallita e malata, le poche persone che vedete si tengono a distanza e fuggono a nascondersi se provate a chiamarle. Vorreste indagare, ma perdereste troppo tempo.

Mentre la strada si inerpica su per la montagna, vi compare davanti l'Abbazia dell'Alba, imponente come la ricordate, abbarbicata su di un torrione di roccia a strapiombo sulla Valle sottostante. Anche qui però ci sono segni di devastazione: la Grande Biblioteca è un cumulo di travi annerite e macerie fumanti; le mura ocre sono macchiate e affumicate; il Borgo dei Servalieri è deserto e in rovina. Tutto è avvolto in un silenzio sinistro.

Proprio in quel momento, le porte si aprono e all'ingresso vedete Padre Brennan, l'abate del monastero.

"Confratelli" esclama mostrando la mano destra aperta, il tipico saluto del vostro ordine a rappresentare il sole che splende, e prosegue "sono felice che siate arrivati in questo momento di difficoltà. Arrivati persino prima del solito, molto bene!"

Tendere l'orecchio e guardarsi attorno:



NEXT: Percezione (Saggezza) Perception (Wisdom) CD 16

PF: Percezione CD 21

Continua a non vedersi nessuno, né monaco né servaliera, ma rumori provengono dalla foresteria

Ossevare Padre Brennan:



NEXT: Percezione (Saggezza) Perception (Wisdom) CD 18

PF: Percezione CD 23

Il vestito di padre Brennan ha delle macchie scure e un taglio, probabilmente di un coltello, su di un lato. Lui non sembra però ferito.

1.2 = Scontro con i monaci impazziti

Indicazioni per il DM:

questo scontro iniziale è una sfida che non mette i PG in pericolo di vita (anche perché sarebbe spiacevole che l'avventura finisse prima di iniziare...), tuttavia ha una sua complessità legata al fatto che devono fare in fretta e dovrebbero cercare di non uccidere gli avversari, ma solo neutralizzarli.

In NEXT la cosa non è così difficile, perché con gli attacchi in mischia si può dichiarare a posteriori di aver voluto fare danno non letale (quando il PNG va a o pf si può decidere di aver fatto danno non letale, e il PNG non muore ma è solo svenuto). Incantesimi e attacchi a distanza non possono però essere resi non letali.

In PF i giocatori devono invece dichiararlo prima, e colpiscono con un -4 al tiro per colpire, e quindi la sfida è molto più significativa.

Il modo in cui si comportano è importante per la valutazione di Tattica.

“Venite, presto! Vi aggiorno camminando. Lasciate pure qui i vostri cavalli, non andranno da nessuna parte” dicendo questo, Brennan si avvia verso una porta rinforzata che sapete condurre alla zona conventuale.

Indicare sulla mappa del monastero.

“La situazione è critica, i confratelli sono impazziti! E negli ultimi giorni la situazione è ulteriormente precipitata!” Poi avvicinandosi alla porta dice *“Di qua, ci rimangono pochi istanti”* ma la porta sembra chiusa a chiave. Padre Brennan sbuffa. *“Di nuovo?!? Odio quando va in questo modo... Preparate le armi, ci sarà da combattere per sei round”* e dicendo questo estrae di tasca un segnatempo a molla, e poi inizia ad armeggiare con delle fiale.

Metti sul tavolo l'HANDOUT SEGNATEMPO, con una matita a indicare la tacca 1.

Osservare il segnatempo:

E' un segnatempo a molla di fattura gnomica. Una volta data una decisa carica e fatto partire, segna con una lancetta il passaggio del tempo. Questa è la versione da 1 minuto.

SE I PG SI OFFRONO DI AIUTARE

Se un PG si offre di scassinarla

“Grazie, ma non si può scassinare: è incastrata. Lasciate fare a me”

Se un PG si offre di sfondarla

“Grazie, ma se la sfondiamo non potremo richiuderla alle nostre spalle. Meglio un intervento più mirato... lasciate fare a me”



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 10
Investigation (Intelligence)

PF: Conoscenze (ingegneria) CD 15

Osservare la porta:

E' proprio come dice lui. La porta è aperta, ma incastrata. Non è scassinabile, ma a sfondarla

a spallate si rischia di divellerla dai cardini.

Lui sta invece versando dell'acido su alcuni punti apparentemente casuali del telaio della porta. A cose fatte, si vedrà che ha sciolto proprio i punti in cui la porta era incastrata, permettendo di aprirla lasciandolo sostanzialmente intatto, e poi sbarrarla dall'interno.

LO SCONTRO

[Lasciare ai PG la possibilità di prepararsi come meglio credono, eventualmente chiedendo cosa fanno. Hanno 1 round per prepararsi, probabilmente estraendo le armi].

Sposta il segnatempo sulla tacca 2.

“Pronti? Eccoli!”

Dalla zona dei laboratori, dall'altra parte del cortile, escono sorella Ludmilla, fratello Klaus e alcuni Servalieri del monastero. Appena vi vedono, urlano furiosi e vi caricano, armati di attrezzi da lavoro o coltelli da cucina.

“4 tacche” dice Padre Brennan “Se potete, non uccideteli, vi prego!”

Nel corso dello scontro, a ogni round fai avanzare il

SCONTRO CON I FRATI IMPAZZITI

segnatempo di una tacca.

PROVARE A PARLARE CON LORO

Danno risposte da pazzi psicotici.

“Eh, lo so, io! So cosa dite quando non vi sento! Ma ora la pagherete! Eh sì!”

“Se mangi un cuore, vivi. Perché il cuore è la sede della vita. Se mangi un cuore vivi. Perché il cuore è la sede della vita...”

[cantilenato] *“Betty Belle era una bambina / cadde nel pozzo una mattina / l'acqua bagnò i suoi capelli / e annegò i suoi occhi belli...”*

LETTURA DEL PENSIERO

I suoi pensieri sono sconnessi e irrazionali. Vuole

uccidervi perché sì.

ESITO DELLO SCONTRO

A. meno di 4 round, monaci vivi

“Ottimo lavoro! Meglio delle altre volte! Andiamo, prima che si riprendano!”

Varcate la porta e poi l'abate provvede a chiuderla dietro di voi.

B. meno di 4 round, monaci morti

“Potevate avere clemenza di loro... ma in fin dei conti, se tutti andrà come deve, non sarà mai successo...” Guarda i corpi esanimi dei confratelli ed entra nella porticina *“Andiamo, veloci”*. Varcate la porta e poi l'abate provvede a chiuderla dietro di voi.

C. non termina entro il 4° round

“Presto entrate nella porta!” dice Padre Brennan. Mette nuovamente la mano nella tasca e tira fuori un sacchetto e lo lancia in mezzo ai monaci, che si bloccano iniziando a tossire furiosamente. *“Speriamo di non averne bisogno nel Magazzino Inferiore, perché era l'ultima dose di polvere che avevo”*. Quindi sbarra la porta alle vostre spalle e vi conduce attraverso i corridoi del Monastero.

INCANTESIMO "PARLARE CON I MORTI"?

INTERROGARE EVENTUALI PRIGIONERI?

Brennan sconsiglia, ci ha già provato lui in precedenza: sono impazziti e danno risposte da pazzi. Anche il loro animo è cambiato.

CHE COS'E' LA POLVERE?

“Polvere stanutina. Molto potente, molto rara. Ho dato fondo a tutte le scorte per restare vivo fino ad ora...”

1.3 = Colloquio con l'abate che va di fretta

Indicazioni per il DM:

Padre Brennan spiega la situazione ai PG, mentre nel contempo neutralizza i problemi che si incontrano lungo la strada. Il dialogo dovrebbe scorrere via rapido, sia perché Padre Brennan risponde di suo alle più probabili domande dei PG (dato che ha già risposto nei loop precedenti e sa in linea di massima cosa chiederanno), sia perché ha molta fretta di spedire i PG indietro nel tempo.

A livello di gioco, l'obiettivo è non far perder loro tempo qui, dove non ci sono indizi utili, e mandarli direttamente al cuore dell'avventura.

1.3.1 - Brennan risponde a ogni domanda

Per prima cosa, **chiedi a ogni Giocatore separatamente** (senza consultarsi) **di scrivere su di un foglietto una delle domande principali che vorrebbe porre a Padre Brennan** (a simulare il fatto che sono domande che gli avevano già posto nel loop precedente). Quando hanno finito, articola la risposta in modo da seguire lo svolgimento indicato di seguito, assicurandoti però di toccare ogni argomento presente nelle domande. Nel momento in cui affronti un argomento presente nel biglietto di un giocatore, rivolgiti a lui come se lui avesse effettivamente posto la domanda.

“So che vorreste pormi molte domande, ma il tempo è davvero contato. Letteralmente. Proverò a rispondere ai dubbi principali mentre cerchiamo di raggiungere un luogo sicuro. Statemi dietro”

Se chiedono qualcosa riguardo alla sua strana prescienza...

“Sì, come qualcuno di voi ha intuito, riesco a prevedere quello che accadrà nell'immediato futuro. E' inutile che ve lo spieghi adesso: sarà tutto chiaro quando saremo al sicuro. Fidatevi.”

Capire se sta mentendo



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 15
Insight (Wisdom)
PF: Intuizione CD 20

E' affannato e molto preoccupato, ma è completamente sincero, e ben presente a sé stesso. Parla scandendo bene le parole, ma sembra quasi sceglierle per essere più conciso e chiaro possibile.

LA SITUAZIONE E' DISPERATA

"La situazione è completamente sfuggita di mano e ormai è irrecuperabile. La Valle è nel caos; il monastero è in fiamme e devastato; i monaci e i Servalieri sono impazziti..."

UN OPPORTUNO SCIVOLONE

Giunti a un incrocio tra due corridoi, la vostra guida si ferma improvvisamente, prende dell'olio da una nicchia e lo butta per terra. Poi fa un passo indietro. Dopo pochi secondi un converso del monastero arriva di corsa con un martello in mano, scivola sull'olio e finisce dentro una stanza che l'abate si appresta a chiudere a chiave. Poi come se niente fosse dice "Attenti, è scivoloso" fa un passo più lungo e continua oltre.

MONACI IMPAZZITI, NON SI SA PERCHE'

"Impazziti, appunto. No, non sono riuscito a capire perché, anche se ho provato di tutto per curarli: non sono sotto effetto di un incantesimo, non è un veleno, non è una malattia, non è una maledizione. Se è un effetto magico, non è nessuno che io conosca o possa identificare.

Semplicemente, sembrano cambiati in pazzi furiosi. Prima che me lo chiediate: no, io no. E anche in questo caso, non so perché: è evidentemente così e basta."

DARDI DIMENTICATI

Padre Brennan si ferma improvvisamente. Grida "Giù!" e si butta a terra. Un attimo dopo, una serie di dardi solcano l'aria.

NEXT: TS Destrezza CD 15 (con vantaggio)
PF: TS Riflessi CD 15 (Medium)
Danni 4 (1d8), Tiro Salvezza nega.

"Scusate, questo trappola non sempre è attiva, e a volte me ne dimentico..."

Se ci sono dei feriti:

"Non perdetevi tempo a curarvi, non serve"

NON CI SI CAPISCE NULLA

"A essere onesti, devo ammettere che le mie indagini non hanno portato a nulla. Una crisi così non si sviluppa da un giorno all'altro, ma a suo tempo non ne avevamo colto i segnali, e ora tutti gli elementi utili per capire cosa cosa sia successo sono andati perduti -o, più probabilmente, sono stati accuratamente cancellati visto che non è rimasto assolutamente nulla su cui indagare, a cominciare dal rogo della Biblioteca"

Chi potrebbe trarre vantaggio dalla distruzione dell'abbazia?

"Un qualsiasi dio malvagio e i suoi seguaci"

Se chiedono di spiegare meglio cosa e come ha indagato:

"Chi poteva essere interrogato è impazzito o è sparito, morto o fuggito; la biblioteca è in fiamme e comunque anche prima i tomi più antichi si erano disfatti in polvere; nessuna magia di individuazione o divinazione ha dato risultati utili"

Chi è rimasto, chi è morto e chi è fuggito?

"Quelli impazziti li avete visti. Gli altri non so che fine abbiano fatto"

Riassumendo: Fratello Klaus e Sorella Ludmilla nello scontro iniziale; Sorella Genasia nel corridoio.

PORTE SBATTUTE

“Scusa!” esclama Padre Brennan chiudendo di colpo una porta davanti a voi. Sentite un tonfo. Quando padre Brennan la riapre disteso a terra c'è Sorella Genesis con il volto insanguinato e un'acchetta al suo fianco. Sembra privo di sensi. Lo supera con un ampio passo “Tranquilli è solo svenuta, ha il setto nasale rotto e si è slogata il polso destro”.



NEXT: Guarigione (Saggezza)
Medicine (Wisdom) CD 10
con SVANTAGGIO per la fretta

PF: Guarigione CD 15
(19 se fatta al volo)

Tutto come ha detto l'abate.

Attraversate un'ultima porta, sbarrandola alle vostre spalle, poi Brennan tira un sospiro di sollievo. “Siamo nella Torre dell'Abate Cruento. Qui siamo al sicuro e lo saremo ancor più nel Laboratorio”.

Attraversa la sala e tocca una particolare pietra del muro che fa aprire uno stretto passaggio che scende nelle viscere della roccia.

Si chiama “Torre dell'Abate Cruento” in omaggio a ~~Elio e le storie tese~~ Padre Rovario Magno, l'Abate Cruento, primo abate dell'Abbazia dell'Alba, così chiamato perché estremamente determinato e violento nel combattere demoni e creature malvage.

1.3.2 - Il Rituale del Viaggio

Il cunicolo termina in un grande laboratorio alchemico. Per terra, in mezzo ai banconi ci sono [numero di personaggi +1] giacigli.

Guardarsi attorno:



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 10
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 15

La parete di fondo è completamente occupata da scaffali su cui sono ammassati in ordinato disordine libri, alambicchi e ogni tipo di reagente e ingrediente magico in scatoline, sacchetti, vasi e giare. Una serie di tavoli da lavoro ingombri di strumenti alchemici di cristallo sono stati spinti indietro per fare spazio ai giacigli.

Taglia corto, non devono perdere tempo con queste cose. Sono ingredienti e strumenti preziosi e rari, ma non c'è nulla di strano (è esattamente come dovrebbe essere un laboratorio alchimistico perfettamente attrezzato) e nulla di importante (tanto non potranno portare nulla con loro).

SPIEGAZIONE DEL RITUALE

“Come vi dicevo, ormai è troppo tardi per salvare la situazione. Ma abbiamo un'ultima possibilità. Questo monastero custodisce un rituale che permette di viaggiare nel tempo. Dovrete tornare indietro, a prima che la situazione diventasse irrecuperabile, indagare e trovare una soluzione”

Scandisci bene limiti e potenzialità del rituale, in modo che i giocatori possano capirli bene.

Prende da una nicchia alcune ampole contenenti un liquido ambrato e altrettante collane con una pietra scolpita a forma di clessidra e le distribuisce una a ciascuno, tenendo l'ultima per sé.

“Indossate la collana. Quando berrete questa pozione, il vostro spirito tornerà indietro nel tempo, andando a occupare il vostro corpo nel passato.

Ci sono però alcune limitazioni:

- ◆ il rituale funziona **solo all'interno delle mura del Monastero**, perché solo qui vi sono le energie mistiche che alimentano il rituale. Non potrete andare in nessun altro posto, neanche nelle dipendenze del monastero e nel Borgo dei Servalieri;
- ◆ di fatto quindi potrete tornare soltanto **nei giorni in cui eravate in Visita al Monastero**;
- ◆ attenzione, questo è importante: **ogni momento del vostro passato potrete riviverlo solo una volta**. Se tornate alla mattina del primo giorno della prima visita, poi non potrete tornarvi più, anche se potrete ancora tornare al pomeriggio dello stesso giorno;
Potete scegliere liberamente dove andare, saltando avanti e indietro nel tempo, ma:
- ◆ **non potete saltare ciascuno in un tempo diverso**, perché le collane e la pozione vi legano tra di voi. Potete saltare solo quando siete perfettamente concordi e unanimi su dove andare;
- ◆ **non potete fare salti troppo ravvicinati**: tra un salto e l'altro devono passare alcune d'ore, perché la vostra mente deve adattarsi al nuovo tempo;
- ◆ **se tornate al presente, l'effetto della pozione ha termine**, quindi evitate di farlo: quando avrete risolto il problema, la pozione terminerà da sé perché di fatto voi non l'avrete mai presa, avendo fatto cessare il motivo per cui l'avevate presa.
Tutto chiaro?
Facendo mente locale, riuscite a ricostruire in quali momenti potreste saltare...

Dai ai giocatori l'ALLEGATO "LINEA TEMPORALE" e spiega loro come funziona.

Ogni "quadrato" può essere usato una volta sola (per il fatto che non si possono fare salti troppo ravvicinati, v. sopra).

LESSICO: da qui in poi ogni "quadrato" sarà chiamato "momento temporale".

SPIEGAZIONE DELLA TEORIA TEMPORALE

*“Attenzione: quando sarete nel passato **non tutte le vostre azioni avranno conseguenze** sul lungo periodo. Il tempo è come un fiume, tende a resistere ai tentativi di cambiarlo. Le azioni meno significative sono sassi lanciati nell'acqua: producono un effetto sul breve periodo, ma in pochi giorni vengono riassorbite, senza modificare la linea temporale. **Solo la azioni più radicali sono macigni in grado di cambiare il corso del fiume**: decisioni collettive in un senso o nell'altro, uccisioni o salvataggi, scelte di persone importanti, diffusione o non diffusione di informazioni di grande impatto...”*

LUI NON VA CON LORO

*“Io non posso venire con voi perché ho provato a potenziare il rituale per poter tornare più volte nello stesso periodo di tempo: mi sembrava una buona idea, facile da implementare, e invece mi sono trovato **bloccato in un loop temporale**. Tra pochi minuti dovrò bere la pozione alterata e tornare a questa mattina, o la mia anima si perderà nello spazio e nel tempo.*

La vostra pozione è invece quella standard, affidabile e sicura.

*Se avete bisogno di qualcosa di particolare, rivolgetevi al me stesso del passato. Se direte la **parola d'ordine “Mala tempora currunt”** capirò che venite dal futuro. Però non aspettatevi troppo da me: non mi sono accorto della minaccia finché non è stato troppo tardi, non so quanto potrò essere d'aiuto”*

Nel dettaglio: colto da un momento di idiozia, Padre Brennan ha deciso di potenziare il rituale, in modo che fosse possibile tornare più volte nello stesso momento del passato, accrescendo le possibilità di indagine. Ha poi fatto una prova, partendo dalla sera di quel giorno per tornare due volte di fila a inizio di quello stesso giorno. Il risultato è stato che la coscienza del futuro è andata a sostituire (sovrascrivere) la coscienza del passato, annullandola: se ora lui a sera non torna a dare uno spirito al se stesso del mattino, il se stesso del mattino non avrà uno spirito e morirà, condannando a morte anche il se stesso della sera. Quindi, ogni giorno prima del tramonto l'abate deve bere la pozione alterata che lo riporta al mattino di quella giornata, oppure il suo spirito muore al mattino. Ed ecco perché è chiuso in un loop temporale.

RISPOSTA A EVENTUALI DOMANDE

I PG sono liberi di porre domande su questi e su altri aspetti.

Rispondi a tutte le domande relative ai viaggi temporali finché non sono loro ben chiari limiti e possibilità. Se hanno dubbi sulla reale efficacia del rituale, rassicurali: anche se non era ancora mai stato usato per affrontare una vera calamità, era già stato testato con pieno successo in passato. Il malfunzionamento è dovuto proprio solo al fatto che l'abate ha incautamente pasticciato con la pozione. Nel caso, può spiegare meglio in cosa consiste il pasticcio.

Vogliamo indagare qui prima di partire per il passato

“Fuoco e pazzia hanno cancellato ogni indizio, e quel poco che è rimasto l'ho indagato io, senza venire a capo di nulla. Non c'è nulla per voi qui, le risposte devono essere trovate nel passato”

Perché proprio noi?

“Servivano persone di esperienza, che conoscessero il monastero e l'avessero frequentato continuativamente in passato, e che potessero giungere in giornata. Quando ho saputo che eravate in zona, ho capito che eravate voi la carta jolly che stavo cercando”

Possiamo dividerci / partire non tutti insieme ma un po' per volta?

“No. La pozione ha una dose sola: partono tutti quelli che la bevono, chi non la beve non parte più. Senza contare che passereste il vostro tempo a spiegare ai vostri compagni che non hanno viaggiato o che hanno viaggiato in momenti diversi cosa sta succedendo e perché vi comportate in modo così strano”

Altre domande su altri argomenti

Taglia corto: il tempo stringe, tra poco dovrà bere la pozione

“So che avreste molte altre domande, ma io non sono sicuro delle risposte che potrei darvi. Sono risposte che non mi hanno in alcun modo aiutato a vedere la sciagura che calava su di noi. Forse è meglio che cerchiate delle vostre risposte: non dovrebbe essere difficile, ora che avete tutto il tempo passato per trovarle!”

1.3.3 - Commiato

“E' il momento. Stendetevi, ho preparato per ciascuno un giaciglio in modo che il corpo non subisca danni mentre la mente è altrove. Bevete la pozione tutti insieme, scegliete un momento del passato in cui andare e che gli Dei della Luce possano essere con voi”

Il liquido brucia in gola, tutto si fa nero, e il vostro spirito si trova a fluttuare sopra il vostro corpo. Poi, non appena trovate l'accordo sulla destinazione, vi sentite risucchiare in un tunnel di luci...

Se i PG sono paranoici e si rifiutano di bere per primi, l'abate fa spallucce.

“Se preferite vado io per primo... però voi non indugiate. Ho avuto innumerevoli giorni per esplorare il monastero da cima a fondo e per controllare ogni cosa, e non ho trovato nulla. Fidatevi di me” Quindi si stende e beve la sua fiala. Dopo un istante, il suo respiro si fa profondo e regolare: è vivo, in catalessi.

Ci si aspetta che i PG bevano e se ne vadano da lì.

Se vogliono far altro, taglia corto cortissimissimo.

Non c'è nulla da fare o da vedere. Non arriva nessuno.

Non succede nulla.

VIAGGIARE NEL TEMPO

TEORIA DI RIFERIMENTO IN QUESTA AVVENTURA

PG-centrica, secondo la teorica classica di Dungeons&Dragons.

Il tempo ha una sua inerzia, tende ineluttabilmente a far avvenire quello che deve avvenire, e a ricondurre a sé ogni tentativo di cambiare il suo corso. Gli unici che possono provare a cambiarlo sono i PG, perché sono i protagonisti, figure cosmico-storiche le cui azioni possono - letteralmente- cambiare la storia. Le loro azioni minori (cosa mangiano, cosa indossano, singole frasi poco significative) possono cambiare senza che nulla cambi (e quindi non devono stare attenti a fare esattamente tutto quello che avevano fatto come l'avevano fatto), ma le azioni maggiori (salvare/uccidere qualcuno, dare ordini affinché qualcosa sia fatto/non sia fatto,...) hanno conseguenze. Si crea una nuova linea temporale in cui loro hanno fatto quello che hanno fatto, e da lì in poi essi giocano in quella linea, fronteggiando le conseguenze in positivo e in negativo del loro gesto.

STORIA DEL RITUALE

Il Rituale del Viaggio è stato creato secoli addietro dagli accoliti di Vecna sotto la guida della Madre delle Ombre. Quando i combattenti dell'Ordine della Luce fecero irruzione nella fortezza, la maggior parte dei libri di rituali venne bruciata/distrutta, ma alcuni, reputati di grande interesse, vennero salvati e questo è uno di essi.

In realtà il rituale era in fase di studio ed è rimasto a lungo incompleto fino a che l'attuale abate, Padre Brennan, lo ha portato a compimento.

Fino ad ora era stato usato solamente una volta, dal suo creatore stesso, ma solo per verificare se funzionava davvero.

COME GESTIRLO NELL'AVVENTURA.

Materialmente il rituale consente di creare una pozione che permette a chi la beve di viaggiare nel tempo passato, saltando da un punto a un altro, avanti e indietro a proprio piacimento. Ci sono però vari vincoli descritti sopra:

solo in spirito (il corpo resta in catalessi laddove si è bevuta la pozione);

solo nell'area dell'abbazia;

solo nei giorni in cui il bevute era all'abbazia (nel caso dei PG, in occasione delle tre visite) e senza fare salti troppo ravvicinati;

ogni momento del passato può essere rivissuto una volta sola.

Per passare da un tempo ad un altro basta sdraiarsi e addormentarsi pensando tutti insieme intensamente a quale momento temporale si vuole andare. Per fare una cosa simile, ci vuole almeno un minuto: non è quindi possibile effettuare un salto nel tempo istant per sfuggire a un incontro o a un combattimento.

All'interno del testo dell'avventura vi sono una serie di paragrafi chiamati "paradossi" che delineano cosa succede se i PG intervengono per modificare alcuni degli snodi fondamentali della storia.

2 = Indagine nel monastero

2.1 = Sorella Sile

Indicazione per il DM:

In (T-2) e (T-3) Sorella Sile è un po' come il prezzemolo (con l'eccezione di T-2|III giorno, quando invece è in camera sua).

Ludmilla è convinta che una novizia debba imparare soprattutto le virtù della dedizione, dell'obbedienza e del sacrificio, e quindi l'ha messa sotto, affidandole tutte le incombenze che le vengono in mente. Lavora nelle cucine e nel refettorio, pulisce le camerate dei monaci, cura l'orto botanico,...

A livello di gioco, questo significa che i PG **se la trovano davanti la prima volta che vanno in un qualche posto diverso dalla Biblioteca e dal Tempio della Luce**, e da lì in poi si segnala nuovamente alla loro presenza di quando in quando, ogniqualvolta è sensato incontrarla (ricordati di ricordarti di lei!).

In queste occasioni, non deve far nulla di particolare: sta lì a fare le sue faccende sorridendo, al limite saluta e scambia due parole. Deve solo far sapere che è lì ed è solare.

RUOLO

Novizia dell'Ordine della Luce, sotto la guida di Sorella Ludmilla.

E' devota di Sarenrae (PF) / Pelor (NEXT)

DESCRIZIONE

E' una umana ventenne, la più giovane tra i confratelli. Carnagione chiara, capelli biondi raccolti in uno chignon, occhi verdi. Viso dai lineamenti gentili e aggraziati, sempre sorridente (tranne che in caso di due di picche, vedi dopo).

CARATTERE

I suoi modi sono sempre cortesi ed educati, però ha un carattere riservato: è timida, non ama molto parlare di sé. Se messa al centro dell'attenzione, arrossisce e balbetta un po' (in modo molto grazioso) e cerca la prima scusa per tornare in ombra.

La bontà e la gentilezza sono i pregi che la contraddistinguono. Cerca sempre di aiutare gli altri e di venire incontro alle loro aspettative, ed è per questo che si sta impegnando per ottenere l'approvazione di Sorella Ludmilla, che è stata nominata sua tutrice.

I suoi difetti sono l'ingenuità e un'indole romantica, nata dalla lettura compulsiva di Tomi di Padre Armony, che in questo periodo la stanno rendendo un po' svagata e prona a fantasticare ad occhi aperti.

STORIA PERSONALE

I suoi genitori fanno parte dell'Ordine della Luce: la madre è Maestra di Magia, mentre il padre è Gran Paladino al Monastero Centrale. Egli avrebbe desiderato per lei un percorso laico, come il suo, ma la curiosità della fanciulla e la sua predilezione per lo studio l'avevano invece spinta verso una carriera intellettuale.

Però, quando stava per entrare in noviziato monastico, aveva incontrato un giovane aspirante paladino di nome Yorin, di bell'aspetto e di carattere gioviale.

Si era innamorata e aveva deciso di seguirlo nell'addestramento laico, entrando a scuola di magia. Non si era accorta del fatto che lui l'aveva avvicinata solo per farsi notare dal Gran Paladino, e il padre dal canto suo era ben contento che sua figlia non prendesse i voti e potesse continuare la discendenza della sua famiglia. Yorin arrivò al punto di chiederla in sposa, ma poi i suoi bassi motivi e la sua vera indole malvagia vennero alla luce ed egli fu cacciato con infamia (e pochi mesi dopo morì cercando di rapinare un tirannosauro).

Sile ci rimase molto male, e scelse la vita monastica più rigida, per trovare rifugio e conforto nei suoi studi e nei suoi amati libri. Normalmente il noviziato si sarebbe dovuto svolgere presso il Monastero Centrale, ma era per lei un luogo carico di ricordi negativi. Il padre si adoperò quindi per farla assegnare direttamente all'Abbazia dell'Alba, affidandola alle cure dell'esperta Sorella Ludmilla.

Qui aveva recuperato la sua serenità e stava completando felicemente il suo noviziato, quando sono iniziate ad arrivare lettere e fiori da un misterioso spasimante...

NELL'AVVENTURA

(T-3)

Sorella Sile inizia a ricevere lettere d'amore da parte del giardiniere Mastro Folkart.

Le lettere d'amore sono così ispirate che Sorella Sile si ritrova innamorata prima di accorgersene. Sa che dovrebbe parlarne con Sorella Ludmilla, ma teme la sua reazione e così rimanda di giorno in giorno, finché si rende conto che le è insostenibile dover rinunciare ad esse e all'amore che da esse sgorga.

(T-2)

Con il tempo ha fatto qualche ipotesi su chi potesse mandare tali lettere: sono scritte in elfico, su carta pregiata,... deve essere per forza Fratello Vharn, che infatti ogni tanto le sorride. Non sa però come comportarsi: il loro amore è del tutto contrario ai voti di nubilato che lei deve prendere! Se scoperto, potrebbe mettere a rischio il suo noviziato. Suo padre ne morirebbe di crepacuore! Eppure, al cuore non si comanda...

Alla fine rompe gli indugi.

(T-2|Sera II giorno) Manda un biglietto a Vharn invitandolo a un incontro nel Giardino del Monastero, e lì gli apre il suo cuore, dichiarandogli il suo amore. E quando lui reagisce scandalizzato e freddo, negando di averla mai amata, il mondo le cade addosso (in forma di un enorme due di picche). Rimasta sola a piangere, viene raggiunta da Mastro Folkart, che le rivela di essere lui l'appassionato scrittore, e lei, scossa e disperata, vedendo in lui la causa della sua rovina, lo scaccia tirandogli dietro il due di picche avuto da Vharn.

(T-2|III giorno) Dopo il Rito della Nuova Luce, Sile prova a chiarirsi con Vharn e metterci una pezza, chiedendogli di non rivelare a nessuno la sua sciocca infatuazione, e lui, con grande tatto, le comunica che non avviserà Sorella Ludmilla, Padre Brennan e la stampa solo se lei lascerà il noviziato e se ne andrà senza girarsi indietro.

Lei a quel punto ci piange su tutto il giorno e poi accetta le condizioni di Vharn e il giorno dopo (quando i PG sono già andati via) torna al Monastero della Luce con la coda tra le gambe. Mastro Folkart prova a farle cambiare idea, e quando lei rivela che è costretta a farlo da Vharn, nel poeta maledetto nasce il seme dell'odio...

FRASI TIPICHE

“La Luce vi illumini! Posso... ehm... posso fare qualcosa per voi?”

“E’ una bellissima giornata, vero? Gli uccellini volano liberi nel cielo inseguendo le nuvole! E come loro, anche noi abbiamo le nostre nuvole da inseguire!”

2.1.1 - Parlare con lei

Come detto sopra, Sile è gentile e disponibile: cerca di rispondere a ogni domanda in maniera accurata e completa e —nel caso non conosca la risposta— indica ai PG chi pensa che potrebbe saper rispondere. Se però i PG la incalzano troppo o le fanno troppe domande, si sentirà a disagio e cercherà di ritrarsi.

Gli unici limiti a questa totale disponibilità sono rappresentati dalla sua spensieratezza, dalla sua ingenuità e dalla reticenza in merito alle lettere e al suo innamoramento.

I LIBRI E LA BIBLIOTECA

“Oh, io amo i libri! Specialmente quelli di storia... oppure, le biografie di personaggi famosi. Sapete, mi immedesimo facilmente e quindi mi piacciono i libri che fanno provare in maniera vivida le emozioni dei personaggi!”

Qualche esempio di libri che legge?

“Ehm... non saprei indicare un titolo in particolare... ne leggo così tanti! L'ultimo che ho letto erano le Cronache dell'Aquila e il Drago...”



NEXT: Intuizione (Saggezza) Insight (Wisdom) CD 15

PF: Intuizione CD 20

E' un po' imbarazzata: si vergogna della qualità delle sue letture.

Se si insiste sull'argomento fa altri titoli come “Principi e Principesse”, “Il Cavaliere Azzurro”, “Cronache rosa” e tutti i tomi scritti da Padre Armony il Melenso. Tutti tomi che si occupano di araldica e di grandi storie d'amore. L'imbarazzo di cui sopra è legato al fatto che sia suo padre che Sorella Ludmilla trovano questi libri poco edificanti per una monaca -e, a posteriori, non hanno tutti i torti... La sua linea di difesa è che servano a comprendere l'animo umano.

“Alcuni trovano questi testi poco utili. In effetti, forse non insegnano molto sulla gloria della Luce e su come sconfiggere le Tenebre. Però insegnano molto sulla natura umana...”

Ma non sarai mica innamorata?!?

→ [2.1.3 - Metterla alle strette], p.24

Se fanno domande sui libri

dice loro di rivolgersi a Sorella Genasia, che potrà senza dubbio rispondere meglio di lei.

→ [2.2 - Biblioteca], p.28

PAGINE VAMPIRO

Se le mostrano una pagina vampiro recuperata da qualche parte, lei riconosce la stessa carta delle lettere d'amore che riceve, ma fa finta di nulla.

“Sembra carta elfica... dove l'avete trovata?”

“Non saprei... avete provato a chiedere a Sorella Genasia?”



NEXT: Intuizione (Saggezza) Insight (Wisdom) CD 15

PF: Intuizione CD 20

Ha riconosciuto la carta e sta dando risposte evasive.

→ [2.1.3 - Metterla alle strette], p.24

DEMONI

“L'idea che esista qualcosa che vuole il male fine a sé stesso, il male per il male mi riempie di sgomento. Prego gli Dei della Luce di non doverne mai incontrare uno!”

Per domande specifiche rimanda a Fratello Klaus: lui è un grande esperto di demoni.

→ [2.5.2 - Parlare con il Templario], p.55

MONACI

In generale:

“Mi trovo molto bene qui all'Abbazia. Rispetto al Monastero della Luce, i rapporti qui sono molto più diretti e amichevoli, complice il fatto che siamo così pochi. Mi sento un po' come se fossimo una famiglia...”

Per suo carattere parla bene di tutti, e di ciascuno ha colto gli aspetti più positivi.

2 - 3 febbraio

Tempo -3 (PRIMA VISITA)

18 - 20 marzo

Tempo -2 (SECONDA VISITA)

Brennan	<i>Ne ho grande stima. Sta facendo molto per farmi trovare a mio agio e si informa sempre sui miei progressi. E' una persona capace e di <u>grande buon senso</u>.</i>	
Genasia	<i>Il suo amore per i libri è sconfinato. Li tratta come se fossero suoi figli, ed è convinta che <u>in essi ci siano le risposte a ogni possibile domanda</u> -e forse ha proprio ragione.</i>	
Drusilio	<i>E' <u>simpatico</u> e mi diverte molto. Ammiro il fatto che, malgrado sia disordinato, lotti ogni giorno contro questo aspetto del suo carattere.</i>	<i>Combattere il disordine era troppo stressante per lui. Quando se n'è andato era l'ombra di sé stesso: <u>depresso</u>, cupo, stranito, al punto che <u>non si è portato dietro nessuno dei suoi libri</u>, nessuna delle</i>
Norgren	<i>Lo conosco molto poco, perché è tutto preso dal suo lavoro. Anche a me piacerebbe essere capace di tanta <u>dedizione</u>!</i>	<i>La sua morte mi ha molto rattristata, tanto più che si è trattato di un <u>incidente davvero banale</u>! (cfr. Norgren per i dettagli)</i>
Vharn	<i>E' una persona gentile e amichevole che segue i miei progressi nel cammino di noviziato e ogni tanto si ferma a parlare con me per spronarmi e offrire qualche consiglio [arrossisce]. Nel caso, nega vergognosa ogni coinvolgimento emotivo no no no. (T-2: vedi dopo)</i>	
Klaus	<i>Ammiro il fatto che la sua fede sia tanto grande da farlo stare sempre nel Tempio della Luce, ma mi spaventa il suo continuo parlare di <u>demoni</u>.</i>	
Ludmilla	<i>E' la mia tutrice e le sono molto grata perché sta dedicando molto tempo e molto impegno nell'insegnarmi le virtù monacali. NEXT: Intuizione (Saggezza) / Wisdom (Insight CD 16 PF: Intuizione CD 16 : Pure troppo. E' intimorita da lei.</i>	
Altri	<i>I Servalieri si presentano nel monastero solo per lavoro. Parla con tutti ma non ha avuto modo di stringere amicizia con nessuno. Caso particolare: Folkart, v. dopo</i>	



2.1.2 - Eventi particolari e cambi di umore

(T-2|Notte II giorno)

Sile dà appuntamento a Fratello Vharn nel giardino e gli confessa il suo amore, ottenendone un due di picche, che poi gira a Mastro Folkart.

→ [2.9,2 - Dichiarazioni d'amore], p.87

(T-2|III giorno)

Sile è sotto shock per la brutta figura e per la durezza di Fratello Vharn, che l'ha messa spalle al muro: per la seconda volta nella sua vita, non riuscirà a concludere ciò che ha iniziato e dovrà tornare al Monastero della Luce sentendosi una fallita.

Nel corso del Rito della Luce partecipa con aria triste e stralunata, e se interrogata in materia afferma di non sentirsi tanto bene.

→ [2.5.4.1 - La Celebrazione del rito], p.60

Subito dopo il Rito, Sile prende da parte Vharn e parla brevemente con lui, uscendone ancora più disperata di fronte al suo aut-aut. Si dà allora malata, chiudendosi in camera, e venendo a patti con l'idea di lasciare il noviziato e il monastero. Non viene a cena, e l'indomani mattina (quando però i PG sono ormai ripartiti) comunica l'intenzione di abbandonare il noviziato, senza spiegare perché (lo spiegherà solo a Folkart, che la intercetta mentre sta lasciando il monastero, e questo farà sorgere in lui un odio feroce per l'intransigenza di Vharn).

Se i PG vanno a parlarle in questa fase, sulle prime proverà a dire che non si sente bene (mal di testa) e che vuole essere lasciata sola a riposare.



NEXT: Guarigione (Saggezza) CD 15
Medicine (Wisdom)

PF: Guarigione CD 20

ha gli occhi rossi di chi ha pianto a lungo, ma non sembra avere altri sintomi di una qualche malattia.

Se insistono → [2.1.3 - Metterla alle strette], dopo

2.1.3 - Metterla alle strette

Sorella Sile custodisce con cura il suo segreto (le lettere d'amore e il sentimento che con il passare del tempo esse stanno alimentando in lei): non ne ha parlato a nessuno e ha nascosto in camera sua le lettere, perché si rende conto che per una novizia che è votata al nubilato sono cose compromettenti e che potrebbero mettere in discussione il suo ingresso nell'Ordine.

Se però i PG la mettono alle strette, alla fine capitola, prima cercando almeno di negare un coinvolgimento emotivo (*"le ho tenute solo perché è una prosa così bella e poetica..."*) e poi ammettendo tutto.

COME METTERLA ALLE STRETTE



NEXT:

Persuadere (Persuasion) Carisma
Raggirare (Deception) (Charisma) CD 20



Intimidire (Intimidation)

PF: Diplomazia



Raggirare CD 25

Intimidire

In base agli argomenti usati è possibile assegnare un modificatore da +5 a -5. Tutto ciò rientra nella valutazione di qualità di gioco e di interpretazione (relazione con i PNG).

Se i PG vanno da lei in (T-2|III giorno), quando la frittata ormai è fatta, avranno un bonus di +5 alle prove, e avranno automaticamente successo se dimostrano di sapere già per filo e per segno tutto quello che è successo.

E' inoltre sempre possibile utilizzare la magia:

Charme confida di ricevere lettere da un ammiratore segreto e chiede consiglio su come affrontare la cosa.

Suggestion ottempera alla richiesta.

Zona NEXT: TS Carisma (Charisma) +3

di verità PF: TS Volontà +5

Se non lo passa, capitola.

NEXT: l'uso di charme la rende collaborativa, ma quando l'effetto finisce si renderà conto di essere stata manipolata con la magia e ne sarà addolorata e offesa. Da quel momento si rifiuterà di collaborare ulteriormente con i PG.

2.1.4 - Lettere e rose

Se riescono a farla confessare, ammette di aver ricevuto lettere e fiori (ed è disponibile a mostrarle ai PG), ma cerca di sminuire la cosa e da ancora un tentativo di negare di essersi innamorata.

LEGGERE LE LETTERE

Le lettere sono tredici, scritte in lingua elfica su carta serica di un bianco purissimo. Si tratta per lo più di poesie, sonetti e ballate in rima in cui si canta bellezza e grazia di Sorella Sile.

Per leggerle tutte con cura bisogna dedicarci almeno un paio d'ore (metà di un "momento temporale").

In una la si descrive dalla testa ai piedi, trovando in ciascuna parte del suo corpo qualcosa di ammirevole; in un'altra la si segue durante le attività della sua giornata, sottolineandone gentilezza e leggiadria; in altre la si paragona a un angelo o a una ninfa dei boschi. Non tutte hanno una valenza artistica così elevata, ma sono senza dubbio appassionate e lusinghiere.

In alcune lettere l'autore accenna a se stesso, affermando che la guarda sempre da distante senza osare farsi avanti, ma non dà elementi per identificarlo.



NEXT: Storia (Intelligenza) CD 20
History (Intelligence)

PF: Conoscenze (Storia) CD 25

Si tratta di componimenti che si rifanno alla poesia romantica elfica, ma sono assolutamente originali e tagliati su misura per Sorella Sile.

OSSERVARE LA CARTA



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)

PF: Artigianato (inerente carta) CD 20
Valutare CD 20

E' carta di ottima qualità, migliore della migliore carta elfica. Perfettamente bianca, uniforme, sottilissima ma resistente. Vale almeno 10 monete d'oro a foglio! Stranamente, non reca il sigillo della cartiera che l'ha prodotta.

Individuazione del magico:

Non è magica.

Se hanno già visto da qualche parte le pagine vampiro, riconosceranno la stessa identica qualità di carta, che da qui in poi chiameremo Carta Arcana.

OSSERVARE LE ROSE

Insieme alle lettere Sile ha conservato due rose rosse facendole seccare.



NEXT: Natura (Intelligenza) CD 16
Nature (Intelligence)

PF: Conoscenze (Natura) CD 20

Si tratta di una varietà di rose che cresce nel Giardino del Monastero.

Se vanno a cercarle, troveranno Mastro Folkart che le sta potando.

→ [2.9.2 - Parlare con il giardiniere], p.83

2.1.5 - Paradosso di Sile

Una volta capito cosa sta succedendo, i PG potrebbero voler cercare di intervenire, cambiando il futuro.

SE SILE NON SI DICHIARA A VHARN

O COMUNQUE NON LASCIA IL MONASTERO

Folkart sarà molto più sereno.

Non ucciderà tramite desiderio Vharn -che tuttavia morrà comunque (salvo intervento dei PG) tramite Pagina Vampiro, visto che ha scoperto troppo e la Madre delle Ombre vuole farlo tacere.

Se e quando il Demone cercherà di prendere possesso del suo corpo per opporsi ai PG, sarà teoricamente più debole (descrivere in maniera chiara ai PG che, poiché l'animo di Folkart non è avvelenato dall'odio, il controllo del Demone è molto inferiore).

SE SILE ACCETTA L'AMORE DI FOLKART.

Come sopra, ma il controllo del demone è ancora più labile.

2.2 = Biblioteca / Sorella Genasia

2 - 3 febbraio Tempo -3 (PRIMA VISITA)	18 - 20 marzo Tempo -2 (SECONDA VISITA)	1 - 2 giugno Tempo -1 (TERZA VISITA)
Tutti i volumi sono disponibili.	Biblioteca crollata, sono andati perduti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Forma completa del Rito della Nuova Luce ◆ storia antica di Ussa e dell'Abbazia (tranne il libro che ha Vharn) ◆ informazioni sulle Pagine Vampiro 	
	<u>Norgren</u> in aula studio	<u>Vharn</u> in aula studio
Drusilio nello scriptorium		
	Cultista ninja visto in biblioteca	



Indicazioni per il DM:

questa è una delle location più interessanti, sia perché è piuttosto articolata, sia perché chiedendo le cose giuste nel momento giusto è possibile ottenere informazioni chiave.

Fai attenzione al fatto che nei diversi tempi che i PG possono visitare le informazioni disponibili e le persone presenti sono diverse. **In (T-2|II giorno) ricordati di farle segnalare la presenza dell'ombra in biblioteca** (il cultista ninja).

2.2.1 - Descrizione della Biblioteca

La biblioteca è un grande edificio a tre piani abbarbicato sulla parte nord-orientale del monte Subasio, in parte scavato nella roccia della montagna, in parte affacciato sul vuoto e sorretto da enormi pilastri e archi.

E' frutto di molti interventi costruttivi, realizzati in tempi diversi e con soluzioni architettoniche diverse, man mano che si è reso necessario espandere la biblioteca. Il risultato è che la successione delle sale è disordinata e labirintica, e che alcune delle zone più vecchie sono piuttosto malandate. Di tutto questo però di solito si vedono solo le sale superiori, aperte al pubblico, ed è solo la Custode dei Libri (o i suoi aiutanti) che si avventura nella biblioteca vera e propria per recuperare i tomi richiesti.

Arrivare alla biblioteca

Un lungo corridoio scavato nella roccia vi conduce all'ala del monastero destinata alla biblioteca, sbucando in un ingresso con tre porte che danno accesso allo scriptorium, alle sale di studio e alla sala del Grande Catalogo.

2.2.2 - Grande Catalogo - Sorella Genasia

A pochi passi dalla porta d'ingresso c'è un'alta poltrona imbottita e una massiccia scrivania per lo più sgombra, con sopra una lampada a fuoco perenne, coperta da uno schermo-luce in cuoio, e un campanello da banco in argento. Sprofondata nella poltrona c'è una gnoma con capelli rossi brezzolati e due spessi occhiali, attraverso i quali vi sta scrutando. Il resto della sala del Grande Catalogo è occupata da file su file di schedari in quercia, che riempiono quasi tutto lo spazio disponibile.

“Che altro modo vi siete inventati per farmi perdere tempo, Visitatori? Un'altra chiacchierata? Un'altra richiesta di libri che neanche voi sapete quali sono?”

2.2.2.1 - Sorella Genasia

RUOLO

“Custode dei Libri”, ovvero responsabile della biblioteca del monastero. E' l'unica autorizzata ad andare a prendere e riporre i libri chiesti in prestito.

Specializzazione: araldica.

E' devota a Irori (PF) / Rao (NEXT)

DESCRIZIONE

E' una gnoma di mezza età (circa 80 anni). Ha un paio di occhiali molto spessi e capelli rossi brizzolati, raccolti in una lunga treccia che le arriva fino alle caviglie.

CARATTERE

Gli scherzi subiti e l'ostilità della sua gente hanno dato fondo a ogni riserva di pazienza in suo possesso, così adesso è insofferente nei confronti di chiunque le faccia perdere tempo o non sembrare la giusta importanza al sapere e allo studio.

Inoltre, con il tempo si è scoperta più intelligente e sapiente di molti di coloro con cui ha avuto a che fare, e questo l'ha resa pignola e saccente: sempre pronta a puntualizzare, correggere, precisare; sempre pronta a dispensare perle di saggezza non

richieste. Molti ritengono che ami più i libri delle persone (e hanno ragione!), e lei dal canto suo ha una fede cieca nei suoi libri: in essi c'è la risposta a ogni domanda, se uno sa dove cercare.

Sono molti coloro che la trovano acida e insopportabile, tuttavia il modo approfondito e impeccabile con cui svolge il suo lavoro le fanno perdonare questi lati spigolosi del suo carattere.

STORIA PERSONALE

Cresciuta da sola, visto che i genitori mercanti erano sempre in viaggio per lavoro, si era fatta il suo rifugio nella biblioteca di casa, sviluppando una vera passione per i libri e per lo studio. Ciò l'aveva però resa il bersaglio prediletto degli scherzi da gnomi dei suoi coetanei e compagni di scuola, facendola divenire sempre più acida ed esasperata.

Le cose peggiorarono ancora quando i genitori decisero che doveva sospendere gli studi perché era abbastanza grande per assisterli nei loro traffici. Genasia si oppose strenuamente, e quando fu costretta, lo fece di malagrazia, logorando sempre più i rapporti con la famiglia, finché un giorno la negligenza di lei fece andare perduto un carico prezioso, e i genitori, per ripicca, vendettero la biblioteca per rientrare delle perdite.

Genasia non perdonò questo affronto e se ne andò di casa, entrando nell'Ordine della Luce, dove la sua passione era ben vista e rispettata, e dove aveva a disposizione una biblioteca sterminata. Nel giro di pochi anni è diventata Custode dei Libri e da allora ha sempre studiato, curato e gestito la biblioteca del Monastero.

NELL'AVVENTURA

Resta sempre in biblioteca, salvo di notte (dorme nella sua cella) e in corrispondenza delle occasioni conviviali: i pasti e il Rito della Nuova Luce.

FRASI TIPICHE

“Giovanotto, non ho mica capito, sa? Cerchi di essere più preciso!”

“Qui c'è la risposta a ogni domanda, ma molti non sanno cosa chiedere, altri non chiedono la cosa giusta, e altri ancora non capiscono la risposta...”

2.2.2.2 - Parlare con Sorella Genasia

PARLARE DI LIBRI

“Siete qui per consultare qualche libro? Qui è raccolto tutto il sapere del mondo: ogni argomento, ogni disciplina, ogni conoscenza. Non c'è domanda che qui non trovi risposta... naturalmente se è posta in maniera corretta...”

Ad esempio? Libri su quali argomenti?

“Qui sono conservate tutte le opere degli storici, dei più famosi come dei più oscuri; le dimostrazioni dei matematici e gli argomenti dei filosofi; i commentari religiosi e i tomi di arte arcana; atlanti di cartografi e progetti di architetti; erbari, bestiari e libri di naturalismo; biografie di mostri ed eroi; trattati di astrologia, demonologia, geometria, arte bellica, retorica, cabala, geomanzia, e di qualsiasi disciplina abbia mai interessato l'uomo!”

Avete libri su XYZ?

“Decine, centinaia di volumi su XYZ, che affrontano l'argomento da ogni punto di vista, esponendo le tesi che gli studiosi hanno avuto in merito negli ultimi tremila anni...”

METTERE IN CHIARO

LE REGOLE DELLA BIBLIOTECA

“Ditemi cosa volete e ve lo vado a prendere. Naturalmente, un libro solo per persona al giorno, consultabile solo in una Sala Studio e che deve essere restituito prima di cena. E -prima che me lo chiediate- no, nessuna eccezione, neanche per dei Visitatori. Le regole ci sono affinché siano rispettate: è chiedere troppo?”

Non disturbatevi, andiamo a cercare noi quello che ci serve.

“Avete un imp nel cervello?!? Passiamo anni interi a controllare e ricontrollare il catalogo, ma bastano cinque minuti per mandare in fumo tutto il nostro lavoro. Basta spostare un solo libro ed è la CATASTROFE! Rischia di andar perduto per sempre, altro che! No, i libri di prendo e li riporto solo io, chiaro?”

Perché ci sono tali regole?

“E' un'antica tradizione dell'abbazia, ed è una tradizione sacrosanta. Tutti i libri hanno la stessa identica rilegatura e sono distinguibili solo per il posto che occupano: basta un errore nel rimmetterli a posto e tutto il catalogo va in malora. Se poi ne volete sapere di più, dovrebbero esserci dei tomi antichi che parlano dell'istituzione del catalogo e della biblioteca”

(T-2|II giorno) L'OMBRA SCURA

[PARADOSSO DEL CULTISTA: se hanno catturato il cultista in T-3 ovviamente Genasia non vede nulla e non si preoccupa di nulla]

Ogni tanto si guarda attorno con circospezione.



NEXT: Intuizione (Saggezza)
Insight (Wisdom)

CD 15

PF: Intuizione CD 20

sembra all'erta, sul chi vive, e preoccupata da qualcosa

Se i PG chiedono spiegazioni:

“Stamattina, quando ho aperto la biblioteca, ho visto un'ombra minacciosa in fondo alla sala. Ho chiesto chi fosse, ed è sparita. Padre Brennan dice che me la sono immaginata, e che nessuno può entrare nella biblioteca quando è chiuso il portone. Magari ha ragione lui, però è una cosa che mi ha lasciato inquieta....”

Sulla base di queste parole, i PG potrebbero voler tendere un'agguato all'ombra misteriosa

→ [2.2.5 - Agguato al cultista], p.37

CARTA ARCANA

ovvero la carta delle lettere d'amore, delle Pagine Vampiro e del Libro della Creazione.

E' la migliore carta che lei abbia mai visto. Non so da dove potrebbe provenire, anche perché non c'è il sigillo della cartiera (e questo è strano, tutti i fogli ce l'hanno!)

LIBRI OSCURI

Se i PG lo chiedono specificatamente, Genasia conferma un po' riluttante che nella biblioteca ci sono anche libri oscuri tenuti fuori catalogo e mescolati agli altri in modo che non possano essere trovati. Questo è uno dei motivi per cui i libri sono tutti uguali e indistinguibili...

LIBRO DELLA CREAZIONE

Le ricorda l'ultimo libro degli appunti di Drusilio, e infatti ci sono i suoi appunti.

La carta è ottima (v. sopra), peccato che ci abbiano scritto appunti sparsi...

Non lo riconosce per ciò che è.

IL NUOVO LIBRO DI APPUNTI DI DRUSILIO

“In effetti quando se n'è andato non ha portato con sé nulla, men che meno il suo libro d'appunti. Non è nello scriptorium? Allora potrebbe averlo lasciato in giro. Nell'ultima settimana aveva ripreso a dimenticarsi le cose, e lo lasciava da tutte le parti: in refettorio, al tempio, in giardino,...”

PARLARE DI ALTRI ARGOMENTI

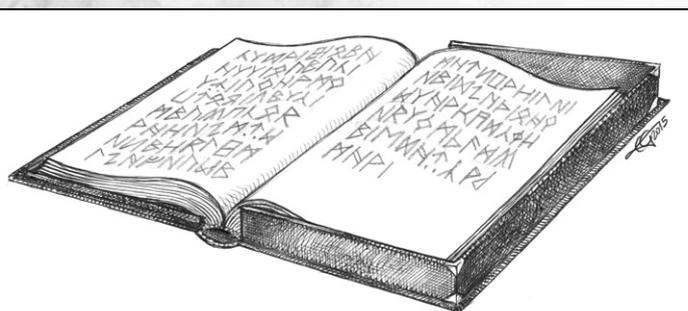
Nella maggioranza dei casi, Sorella Genasia afferma con sicurezza che ci deve essere in biblioteca un libro che parla di quell'argomento: v. dopo.

MONACI

In generale:

“La Via della Memoria non è come, che so, la Via della Protezione. Non è necessario essere in tanti, basta che quelli che ci sono facciano bene il loro lavoro. Certo, se ci fosse qualcuno in più male non farebbe, ma ciascuno di noi è perfettamente adatto a fare quello che fa, e può farlo anche da solo, se fosse necessario.”

Non ha molto da dire degli altri monaci, perché in effetti tutto quello che le interessa è che le lascino fare il suo lavoro senza crear problemi.



LIBRO CON RILEGATURA A SCATOLA

LIBRI PRESI IN PRESTITO DAI MONACI**Sile**

“Principi e Principesse”, “Il Cavaliere Azzurro”, “Cronache rosa” e tutti i tomi scritti da Padre Armony il Melenso.

Drusilio e Genasia

Ogni mattina prendono un libro a caso, gli danno una scorsa (o lo leggono proprio, se è interessante) e ne controllano lo stato di conservazione e la catalogazione. La lista di questi libri sarebbe davvero di poco interesse, visto che son tutti libri di argomento diverso e assolutamente a caso (se chiedono lo stesso, metti in fila titoli di avventure... I giorni del sangue; Memorie di luce e abissi profondi; Orizzonti lontani; La Trentunesima pergamena; etc.)

Norgren

Negli anni ha praticamente passato in rassegna tutte le mappe e cartografie dell'Abbazia e del Borgo dei Servalieri. Nell'ultimo anno si è soffermato sulle mappe più antiche dell'Abbazia e da qualche settimana ha continuato a prendere sempre due libri (un giorno uno e il giorno dopo l'altro): “Atti capitolari in fondazione dell'Abbazia dell'Alba”, forse la prima mappa cartografica dell'Abbazia dell'Alba, ottenuta a partire dal progetto di costruzione (andato perduto) e “Novissime e complete mappe dell'Abbazia dell'Alba, con commenti”, l'opera più completa sulle planimetrie dell'Abbazia, con un tentativo di indicare gli sviluppi storici che hanno portato a tali mappe.

Vharn

Libri di storia della Valle di Ussa, dell'Abbazia dell'Alba (soprattutto quelli più legati alla sua fondazione) e dell'Ordine della Luce (poi confluito nell'Ordine dell'Impegno).

Brennan

Solo e soltanto tomi di Alchimia. Negli anni li ha letti tutti e ora sta rileggendo quelli che gli erano sembrati più interessanti. Come dire... molto focalizzato!

Klaus

Non lascia mai il Tempio della Luce e quindi non prende libri a prestito. Segnala però ai PG che qui c'è un suo libro, “Esorcismi scelti”

Ludmilla

Dice che vorrebbe proprio ma ha altro cui pensare, c'è un'Abbazia da mandare avanti, prima il dovere, poi il piacere.

GRANDE CATALOGO

2 - 3 febbraio

Tempo -3

(PRIMA VISITA)

18 - 20 marzo

Tempo -2

(SECONDA VISITA)

1 - 2 giugno

Tempo -1

(TERZA VISITA)

Brennan	<i>Brava persona, con tanto <u>buon senso</u>, e sopraffino alchimista. Se in confidenza: Ammetto che lo trovo un po' ingenuo: avrei preferito qualcuno con una formazione culturale meno tecnica. Voglio dire... che ci fa qui un alchimista? Bravo, eh? Però...</i>		<i>Non sta bene dirlo in giro, ma l'abate <u>ogni tanto non c'è con la testa</u>. Mi chiedo se non sia malato...</i>
Drusilio	<i>Si impegna molto... In confidenza: diciamocelo: è il peggior collaboratore che mi sia mai capitato: disordinato, casinista,... Si salva solo grazie ai suoi <u>appunti</u>...</i>	<i>Mi spiace che sia andato via, perché ora son rimasta senza assistenti, però bisogna ammettere che non era il lavoro adatto a lui. All'inizio ha retto bene lo stress, ma poi è crollato. Prima di andare via era l'ombra di sé stesso: depresso, cupo, stranito, al punto che <u>non si è portato dietro nessuno dei suoi libri</u>, nessuna delle cose che amava.</i>	
Norgren	<i>E' un <u>ottimo architetto</u>. Al momento sta conducendo una ricerca sull'abbazia, e ha detto che avrà delle sorprese per me. Chissà cosa...</i>	<i>Per quanto sono riuscita a capire, studiando vecchie mappe dell'abbazia aveva trovato una <u>sala dimenticata della biblioteca</u> e ha fatto crollare tutta l'ala antica cercando di accedervi. Malgrado fosse un architetto esperto si è lasciato tentare e ha commesso un'imprudenza fatale.</i>	
Wharn	<i>Non ho capito bene cosa stia cercando, e ho dovuto litigarci perché insisteva per consultare più di un libro per volta. Malgrado questo, lo apprezzo molto, è uno studioso coscienzioso e ammodo. E poi è pure di <u>bella presenza</u>: beata chi lo sposa!</i>	<i>Mi aveva detto che era <u>arrivato a un passo dal concludere</u>, e poi si è ucciso. Forse aveva scoperto di essersi sbagliato... Ma anche così è una reazione assurda!</i>	
Klaus	<i>E' uno dei più grandi cacciatori di demoni della sua era. Molti <u>libri in materia</u> li ha scritti lui. Peccato che la vecchiaia l'abbia reso paranoico, e che la sua memoria peggiori di mese in mese.</i>		
Ludmilla	<i>E' uno dei pilastri dell'abbazia: <u>sa tutto di tutti</u> e gestisce con piglio da generale tanto i Servalieri quanto i monaci. Consiglio: Fate attenzione, perché ciò che le dicono nel giro di un'ora lo sa tutto il monastero...</i>		
Sile	<i>Brava ragazza, gentile e cortese, ma sempre con la testa tra le nuvole. Secondo me sono i libri: <u>legge troppi Tomi di Padre Armony</u>, non son letture da novizia.</i>	<i>Lo dicevo che era troppo con la testa tra le nuvole, troppo incostante per essere una novizia.</i>	
Altri	<i>I Servalieri? Se continuiamo a perder monaci, tra un po' mettiamo loro a gestire la biblioteca. Ma fino ad allora, praticamente non ho mai nulla a che fare con loro.</i>		

2.2.3 - Consultare libri

2.2.3.1 - Chiedere libri in consultazione

Questa è una sfida dal successo automatico (basta che i PG facciano atto di impegnarsi un minimo e hanno successo), ma il modo in cui la affrontano andrà a incidere sulla valutazione del torneo.

Chiedere un libro è infatti una cosa molto più complessa di quanto si possa pensare, sia perché i libri sono moltissimi, sia perché Genasia, come abbiamo detto, è piuttosto pignola. Quindi, a fronte di una richiesta generica dei PG, chiede di specificare sempre meglio cosa si vuole.

Esempio:

PG: "Vogliamo un testo di storia antica"

Lei: "Abbiamo migliaia di testi di storia antica"

PG: "Uno che riguardi l'Abbazia"

Lei: "Da che punto di vista? Abbiamo annali, resoconti economici, vite dei più importanti abati, cronache,..."

PG: "Annali sui primi anni di vita dell'Abbazia"

Lei: "Quali anni di preciso? Il primo anno di fondazione?"

(oppure "Purtroppo i libri più antichi sono andati perduti nel crollo della biblioteca")

PG: "Sì, quello"

Lei: "Quindi volete il primo volume degli Annali di Rovario Magno? O la Istoria Annale di Ulrico il Savio? Oppure la Raccolta Scelta di Padre Bodren?"

Qualsiasi cosa rispondano, però, il risultato è lo stesso.

Se vogliono usare le proprie conoscenze storiche per scegliere non a caso (cosa da premiare nella sezione di Tattica):

Le opere di Rovario Magno sono le più antiche, e probabilmente, per molti argomenti, quelle di prima mano.

Normalmente lei va a prendere il libro da sola, tornando dopo oltre mezz'ora.

CONSULTARE DA SOLI LO SCHEDARIO

Se i PG vogliono consultare da soli lo schedario si troveranno anche in questo caso a dover specificare sempre di più la ricerca, per ridurre il

numero di opere trovate. Insomma, non è Genasia che è indisponente, è proprio la biblioteca che è troppo vasta.

Fai effettuare una prova di



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 20
Investigation (Intelligence)

PF: abilità Intelligenza CD 25

se falliscono non trovano nulla di significativo e Sorella Genasia interviene con un sorriso sornione a suggerir loro qualche titolo.

2.2.3.2 - Leggere i libri ottenuti in consultazione

Dare una lettura veloce richiede mezzo "momento temporale" e dà un'idea del contenuto del libro. Se si tratta di un'opera particolarmente significativa ai fini dell'avventura (quelle che danno una maggior comprensione di cosa sta succedendo), si rendono conto della sua importanza, e possono scegliere di dedicare un'altra metà di "momento temporale" per affrontare una lettura più approfondita.

Legenda:

Argomento: l'argomento generale dell'opera. Se i PG chiedono qualcosa di molto particolare, cerca di ricondurlo a questi argomenti più generici.

Titoli: alcuni esempi di titoli tra cui far scegliere. Di norma, ogni libro ha un taglio diverso (economico, religioso, morale, legato a un aspetto o personaggio solo,...) anche se di fatto tale differenza è ininfluenza, e serve solo a far sì che i PG si rendano conto di trovarsi in presenza di una Biblioteca straordinariamente ricca e complessa.



NEXT: Storia (Intelligenza) CD 15
History (Intelligence)

PF: Conoscenze (Storia) CD 20

permette di comprendere il taglio di ciascuna opera, e individuare quella che fa più al caso loro. Supercazzola a manetta!

Contenuto noto: contenuto dei libri più recenti e che è ottenibile con una lettura superficiale.

Contenuto completo: ottenibile con una lettura più approfondita. In alcuni casi è presente solo nei libri più antichi e quindi va perso con il crollo della Biblioteca (sono quindi accessibili solo in T-3)

Argomento:

**STORIA ANTICA DI USSA
STORIA DELL'ABBAZIA DELL'ALBA**

Titoli:

- “Annali di Rovario Magno”
- “Istoria Annale Ussita”
- “Raccolta Scelta di Ulrico il Savio”

Contenuto noto:

In questo luogo c'era una fortezza del male che venne conquistata dalle forze del bene. Il demone che la guidava venne sconfitto e neutralizzato, e sulle rovine venne costruita l'Abbazia dell'Alba.

Contenuto completo

solo in T-3 prima del Crollo:

Dove ora sorge l'Abbazia c'era una fortezza del male nota come Fucina di Vecna, dove i seguaci del dio dei segreti erano dediti a ricerche proibite sulla realtà e sul mondo, guidati dalla Madre delle Ombre, un Demone Ombra Sovrano. Fu presa d'assalto da un Santa Alleanza delle forze del bene, guidate dall'Ordine della Luce, e venne conquistata. Il demone era troppo potente per essere bandito e fu neutralizzato; gli artefatti del male vennero distrutti o assoggettati. Sulle rovine della fortezza sorse l'Abbazia dell'Alba.

Note:

Il testo non dice che fine faccia il demone (e non ne rivela il nome). Anzi sembra evitare accuratamente di parlare della cosa.



NEXT: Religione (Intelligenza)
Religion (Intelligence) CD 20

PF: Conoscenze (Religione) CD 25

è un tipo di demone di grande potere, signore degli incubi e degli inganni, capace di possedere persone e cose trasferendo in esse la sua forza vitale.

Argomento:

RITUALE DELLA NUOVA LUCE

Titoli:

- “Rituale de la Novella Luce”
- “Grandi Orazioni agli Dei della Luce”
- “**Consacrazione plenaria et piena**” di **Rovario Magno**

Contenuto in breve:

Anche solo dal contenuto breve è chiaro che la versione celebrata in T-2 è molto abbreviata rispetto alla formulazione canonica.

Il rituale ruota attorno a una formula di consacrazione molto solenne (non presente in questo testo), con l'indicazione di ripeterla in ogni locale dell'Abbazia e riferita a ogni Dio della Luce venerato in essa. In effetti, l'abate l'ha invece utilizzata per gli edifici (non per i singoli locali) e nel nome di tutti gli Dei della Luce (in generale e non in particolare).

Contenuto completo:

solo in T-3 è presente la versione originale

E' la versione originale, con il sigillo dell'Ordine della Luce e del primo Abate, Rovario Magno. Si tratta di una cerimonia di benedizione particolarmente lunga (richiede almeno 8 ore per essere completata, mattina e pomeriggio), nella quale si benedice ogni singolo locale dell'Abbazia nel nome di ciascun singolo Dio della Luce. Si conclude sottolineando che se verranno aggiunti locali all'Abbazia dovranno essere inseriti nella sequenza di benedizioni, e si insiste molto sul fatto che per nessuna ragione il rituale dovrà essere modificato o trascurato.

Note:

Padre Brennan l'ha riassunta benedicendo gli edifici (e non i singoli locali) nel nome degli Dei della Luce nel loro complesso (non uno per uno). E' lo stesso, no? No.



NEXT: Religione (Intelligenza)
Religion (Intelligence) CD 15

PF: Conoscenze (Religione) CD 20

per consacrare l'Abbazia bastava una cerimonia molto più breve: sembra quasi che avessero paura che qualcosa potesse dissacrare il monastero e abbiano creato quindi una benedizione molto più difficile da contrastare e annullare.

Argomento:

COME SI COMBATTONO I DEMONI

Titoli:

“La Luce vince sulle Tenebre”

“La guerra infinita finirà”

“**Esorcismi scelti**” di Fratello Klaus

Contenuto in breve:

I demoni devono essere sconfitti in corpo e spirito. Infatti, i demoni più potenti anche una volta sconfitti sul piano materiale, sono in grado di possedere altri corpi e continuare la lotta. Bisogna quindi esorcizzarli e sconfiggerli anche nello spirito.

Contenuto completo:

*Per i demoni minori basta distruggere il corpo e il loro spirito tornerà nell'Abisso; lo spirito dei demoni maggiori sconfitti può invece cercare di possedere un altro corpo e continuare a infestare il Piano Materiale. Per evitarlo bisogna sconfiggere il demone su terra consacrata (in questo caso, alla morte del corpo lo spirito non può operare possessioni), oppure effettuare un esorcismo sul corpo posseduto, che lo costringa a manifestarsi e lo renda vulnerabile. La seconda strada è la più semplice (anche perché salva il corpo del posseduto), ma **richiede di conoscere il vero nome del demone.***

Il testo presenta alcuni esempi di rituali di esorcismo.

Nota:

se i PG si interessano a un tipo particolare di demone, possono trovarlo anche qui, in particolare nell'opera di Fratello Klaus.

Se non si ha il contenuto completo, per sapere come si fa un esorcismo bisogna fare una prova :



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 20
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 25

ti ricordi una vecchia formula di esorcismo che ti ha insegnato tua nonna, ma per la quale è necessario conoscere il vero nome del demone che si vuole esorcizzare.

Argomento:

DEMONE OMBRA SOVRANO LA MADRE DELLE OMBRE

Titoli:

“Nefandezze e nequizie massime”

“**Esorcismi scelti**” di Fratello Klaus

“**L'Ombra della Tentazione**” di Rovario Magno

Contenuto in breve:

E' un demone molto raro, ci sono solo accenni. E' un demone ingannatore e tentatore, di enorme forza, capace di manipolare le menti e di prendere possesso di corpi e oggetti.

Contenuto completo:

Questo tipo di demone è molto raro, molto potente e poco conosciuto.

*E' un demone ingannatore che ama manipolare la mente delle sue vittime, portandole alla pazzia e alla morte. Terribile in corpo a corpo, ha grandi capacità magiche, ma la sua caratteristica più pericolosa è la capacità di sfuggire alla sconfitta possedendo persone, animali o addirittura oggetti, in maniera tanto più potente e devastante quando più chi è posseduto è malvagio. Bisogna quindi procedere con un **esorcismo -per fare il quale è però necessario il vero nome del demone da esorcizzare.** Per i veri nomi di questi demoni l'Ordine della Luce offre in ricompensa 10.000 mo!*

Argomento:

PAGINE VAMPIRO

Titoli:

“**L'Ombra della Tentazione**” di Rovario Magno

Contenuto breve:

non disponibile.

Contenuto completo

solo in T-3 prima del Crollo:

Il libro chiama le pagine assassine “Pagine Vampiro”, e dice che si tratta di emanazioni della Madre delle Ombre, un Demone Ombra Sovrano, un demone ingannatore capace di prendere il controllo di persone e (in questo caso) cose.

V. sopra.

Argomento:

ABATI FAMOSI

Titoli:

“Santi e martiri dell’Ordine della Luce”

“Successione mirabile degli Abati dell’Alba”

Sono soprattutto

- ◆ Rovario Magno, l’Abate Cruento, fondatore dell’Abbazia
- ◆ San Eliodoro abate, protettore della Valle di Ussa
- ◆ Padre Armony il Melenso, scrittore di storie d’amore sdolcinate.

Argomento:

SAN ELIODORO ABATE

Titoli:

“Miracoli e mirabilia di San Eliodoro Abate”

Contenuto in breve:

San Eliodoro, protettore della Valle di Ussa, nella sua vita compie grandi miracoli, salvando la Valle da malattie, sciagure e pericoli, e acquista fama di santo. Il suo corpo incorrotto viene posto nella cripta del Tempio della Luce dell’Abbazia.

Contenuto completo:

San Eliodoro durante il suo mandato compie diversi miracoli:

- ◆ cura una terribile pestilenza che imperversava per la Valle;
- ◆ rende fertili campi inariditi da una terribile siccità;
- ◆ convince da solo un’orda di troll a tornare da dove era venuta;
- ◆ converte agli Dei della Luce il tiranno di una regione vicina.

Sul finire della sua vita gli Dei del Male lo tentano con incubi e visioni maligne che lo stremano e lo rendono sospettoso di tutto e di tutti, ma egli tiene duro e muore in grazia divina. A dimostrazione di ciò, il suo corpo dopo la morte non si corrompe e viene posto in una cripta sotto il Tempio della Luce dell’Abbazia.

Note:

Per maggiori informazioni:

→ [2.5.2 - Cripta di San Eliodoro], p.58

Argomento:

ROVARIO MAGNO

Titoli:

“San Rovario Magno, abate cruento”

Contenuto in breve:

E’ stato il primo abate, l’unico ad essere stato un paladino (gli abati successivi erano tutti studiosi). E’ famoso per l’impegno messo nella caccia a demoni e cultisti, tanto da essere noto come l’Abate Cruento Esaminatore.

Contenuto completo:

Era il condottiero dell’Ordine della Luce, è lui che ha guidato l’assalto alla Fucina di Vecna, la fortezza del male al cui posto ora sorge l’Abbazia dell’Alba. Nel libro è ricordato il suo combattimento con la Madre delle Ombre, un demone ombra sovrano di grande potere che governava la fortezza e che venne da lui sconfitto, anche se non fu possibile bandirlo.

Argomento:

ANTICHE PLANIMETRIE

Titoli:

Novissime e complete mappe dell’Abbazia dell’Alba, con commenti

Atti capitolati in fondazione dell’Abbazia dell’Alba

Contenuto in breve:

Sono mappe che dell’Abbazia dell’Alba del tutto analoghe a quelle a vostra disposizione.

Contenuto completo solo in T-3 prima del Crollo:

Il tomo che raccoglie le mappe originali dell’Abbazia in (T-3) è in consultazione da parte di Fratello Norgren, mentre in (T-2) e (T-1) è andato perduto nel crollo dei un’ala della biblioteca.

Argomento:

LIBRI OSCURI

Non è possibile accedere ad essi, perché sono fuori catalogo e mescolati agli altri libri, dentro rilegature a scatola uguali a tutte le altre ma chiuse e sigillate.

Sono però abbastanza sicuri che siano al loro posto, perché non ci sono volumi mancanti nella biblioteca.

Opere di Rovario Magno:*“Annali di Rovario Magno”*

→ storia dei primi anni dell'Abbazia

“Consacrazione plenaria et piena”

→ versione completa della Cerimonia della Nuova Luce

“L'Ombra della Tentazione”

→ sul Demone Ombra Sovrano

Opere di Fratello Klaus:*“Esorcismi scelti”*

→ come si combattono i Demoni e informazioni sulla Madre delle Ombre

ESAMINARE I LIBRI

Le pagine possono essere in materiali diversi, ma comunque di alta qualità: papiro, pergamena finissima, carta elfica, tessuto di seta,... La rilegatura è invece uguale per tutti: una rilegatura a scatola in cuoio nero che presenta ovvie differenze (cuoio più o meno invecchiato, scuro o sbiadito, lucido od opaco) che tuttavia non permettono di individuare un libro a colpo d'occhio in mezzo agli altri tutti simili ad esso.

E' straordinariamente pesante, anche perché nella rilegatura è inserita una sottilissima lamina di piombo (che blocca tutti gli incantesimi di individuazione).

2.2.4 - Visitare la Biblioteca**2.2.4.1 - Accompagnare Sorella Genasia in giro per le sale**

Cercare di convincerla:



NEXT:

Persuadere (Persuasion)

Carisma

Raggirare (Deception)

(Charisma) CD 10



Intimidire (Intimidation)

PF: Diplomazia



Raggirare

CD 15

Intimidire

Se i PG vogliono accompagnarla, si fa convincere abbastanza facilmente ma è categorica: in ogni caso solo lei può prendere libri.

“Se volete venire con me venite pure, ma dovete giurarmi sugli Dei della Luce che non toccherete nulla! Se mettete in disordine i libri è una CATASTROFE! E statemi dietro: è un vero labirinto qui, a girare da soli rischiate di perdervi e morire di fame prima di riuscire a trovare l'uscita!”

Nel caso spiega in dettaglio: tutti i libri sono uguali, l'unico modo per riconoscerli senza doverli aprire e controllare è la loro posizione. Cambiarli di posizione vuol dire non riuscire più a trovare nulla e rifare l'inventario, una cosa che richiede ANNI.

Perché è stato fatto questo?

“E' tradizione dell'abbazia, si è sempre fatto così. Simboleggia il fatto che la conoscenza è tutta ugualmente importante”.

Descrizione delle sale:

Le sale sono davvero labirintiche, sviluppandosi su molti piani alcuni dei quali in profondità nella roccia, con passaggi intricati e a volte nascosti da librerie e rientranze. E' facile rimanere disorientati, perché molte sono simili tra loro, e molte non si affacciano all'esterno e sono illuminate dalla debole fluorescenza naturale di pietre fatate.

Ogni parete libera è occupata da scaffali in legno massiccio alti fino al soffitto, pieni di libri tutti uguali, con una rilegatura a scatola in pelle nera. Saranno decine di migliaia! Ogni parete, scaffale e posizione del libro ha un suo codice runico univoco che permette di distinguere uno spazio sullo scaffale da qualsiasi altro spazio.

In effetti, dal momento che i libri sono tutti molto simili, spostare anche di poco un libro significa non poter più risalire ad esso.

Farsene un'idea:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)

PF: Conoscenze (Architettura) CD 15

La biblioteca è il risultato di decine di interventi costruttivi diversi. A partire da un nucleo centrale, scavato nella roccia, sono stati realizzati nuovi locali per accogliere il numero sempre crescente di libri. Per questo è così intricata e composita.

2.2.4.2 - Le sale perdute

Cosa è successo?

Una parte dell'Abbazia non è più accessibile, perchè in seguito ad un terremoto una sala era diventata pericolante. Dato che il suo crollo poteva coinvolgere altre sale, è stata vuotata, puntellata e murata, rendendola di fatto un contrafforte dell'ala antica della biblioteca. Le informazioni su questo intervento sono andate perdute, e quando Fratello Norgren si è reso conto che nelle antiche mappe c'era una sala che ora non c'è più, ha pensato di aver trovato una sala dimenticata.

Ha trovato l'antica porta, l'ha sfondata ed è entrato. A quel punto una pagina vampiro l'ha assalito e -mentre gli succhiava via l'anima- l'ha indotto a provocare un crollo che ha distrutto tutta un'ala della biblioteca, quella in cui c'erano i libri più antichi, in cui era conservata una conoscenza più approfondita di quel che era successo agli albori dell'Ordine della Luce.

SE NON SONO ANCORA CROLLATE

Le sale che crolleranno sembrano simili a tutte le altre, a parte qualche crepa che però al momento non sembra preoccupante.



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 10
Investigation (Intelligence)

PF: Conoscenze (ingegneria) CD 10
Conoscenze (architettura)

Le stanze sono tutto sommato solide: grandi contrafforti tengono insieme la struttura.

In (T-3) non è possibile arrivare alla stanza perduta: rimuovere le librerie e sfondare la porta murata è una cosa che richiede almeno 2 giorni di lavoro e loro non li hanno (anche considerato che Fratello Norgren prende coscienza della cosa solo al termine del secondo giorno). A meno che non si adoperino per indurre il PARADOSSO DEL CROLLO MANCATO e procedano loro a visitare le sale perdute: cfr. Fratello Norgren.

SE SONO CROLLATE

Tutta la zona attigua a quella crollata è stata puntellata, e la porta che conduceva all'ala distrutta e che ora si apre sul vuoto è stata murata alla bell'e meglio (ma può essere riaperta con un'oretta di lavoro).

Le strutture crollate sono precipitate lungo il fianco della montagna. E' rimasto solo un piccolo terrazzino affacciato sul vuoto, ingombro di travi e macerie, in cui era stato trovato il cadavere di Norgren, schiacciato nel crollo.

Alcuni libri sono stati recuperati, anche se in pessimo stato, mentre molti altri sono andati perduti sepolti dalla frana o caduti nel fiume che scorre ai piedi della montagna. Tra questi, i più antichi e in particolare gli scritti originali di Rovario Magno.

Tutta la parte franata nel burrone è fuori dall'area del Monastero e quindi off-limits per loro ma i PG possono ispezionare il terrazzino: devono però usare molta cautela e vincere la paura delle vertigini, visto che è una cengia stretta affacciata su di uno strapiombo di quasi 300 metri!



NEXT: Atletica (Destrezza) CD 20
Athletic (Dexterity)

PF: Atletica CD 25

Come premio possono trovare nella zona in cui è stato trovato il cadavere di Norgren, una pagina vampiro esausta (cfr. BOX: PAGINE VAMPIRO).

Un foglio di carta di ottima qualità, persino migliore della migliore carta elfica. Stranamente, non reca il sigillo della cartiera che l'ha prodotta. Da un lato è lacerata come se fosse stata strappata da un libro.

Se hanno già visto altra carta arcana (altre pagine vampiro o le lettere di Sorella Sile) riconosceranno che è esattamente la stessa qualità di carta.

2.2.5 - Agguato al cultista ninja (nella biblioteca)

In (T-2|II giorno) Sorella Genasia segnala che all'alba ha visto un'ombra minacciosa in fondo alla Sala del Grande Catalogo.

Cosa è successo?

Il cultista ha atteso invisibile che Sorella Genasia uscisse a sera, e con un buon tiro di Furtività, è sgusciato all'interno, facendosi chiudere dentro. Lì ha passato tutta la notte a cercare il libro che avrebbe dovuto custodire il Demone. All'alba stava ancora esaminando il Grande Catalogo. Quando Sorella Genasia è entrata, ha lanciato una nuova invisibilità, quindi si è occultato tramite Trucco della Corda (PF) o Meld into Stone (NEXT). Quando poi Sorella Genasia è andata a pranzo, lui è uscito dall'incantesimo e si appostato vicino alla porta, uscendo di nuovo invisibile quando lei è rientrata.

Invisibilità dura 1 ora (PF e NEXT)
Trucco della Corda dura 6 ore.
Meld into Stone dura 8 ore.

CERCARE TRACCE



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)
PF: Percezione CD 20

I PG possono trovare briciole di gallette secche (quelle che ha rubato dalla dispensa) nella zona in fondo alla sala, nei pressi della lettera D (di Demone...), ma nessuna traccia.

PF: Oltre a ciò possono trovare anche, vicino a una finestra, una corda che sembra parte dei tendaggi ma non lo è. Svanisce nel soffitto 6 metri più in alto.

Con un incantesimo *Individuazione del magico*:

NEXT: noteranno un'aura di trasmutazione sul muro più vicino. Facendo una prova di Religione o Arcano (Intelligenza) CD 11 possono riconoscere l'effetto di un incantesimo Meld into Stone. I PG a quel punto possono fargli la posta (ma spendono l'intero loro attuale "momento temporale"), usare Dispel Magic, oppure fare danno al muro: a quel punto, prima di essere buttato fuori a forza (facendosi 6d6 pf) esce lui e si arrende.

PF: noteranno un'aura di trasmutazione sul soffitto a 6 metri di altezza, proprio in cima alla corda di cui sopra. Facendo una prova di Sapienza Magica CD 17 potranno riconoscere l'effetto di un Trucco della Corda. Non può essere fatto terminare prima del tempo, però possono fargli la posta (ma spendono l'intero loro attuale "momento temporale"), o salire su fino al nascondiglio.

2.2.5.1 - Tendere un'imboscata

NASCONDERSI IN SALA PER SPIARLO



NEXT: PROVA DI GRUPPO
Furtività (Destrezza) CD 18
Stealth (Dexterity)
PF: Furtività CD 23

Se i PG non stanno fermi ma girano per la biblioteca hanno un malus di -4 e devono fare



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 15
Perception (Wisdom)
PF: Percezione CD 20

per accorgersi della presenza del cultista prima di finirgli addosso.

Se falliscono, il cultista cerca di scappare (v. impedirgli di scappare).

CATTURARLO

Non è uno scontro, perché qui il cultista è in versione superschiappa.

Se si sono nascosti ai suoi occhi, hanno un'azione preparata e/o un round di sorpresa: in qualsiasi momento possono semplicemente afferrarlo, e a quel punto lui si arrende.

IMPEDIRGLI DI SCAPPARE

Se si accorge di loro il cultista non combatte ma cerca di scappare, lanciandosi invisibilità. A quel punto, se bloccano gli accessi della sala (sia l'ingresso sia la porta che dà alla biblioteca) lui è in trappola, e si arrende. Se non lo fanno, lui scappa dalla parte lasciata libera. Peccato.

Cosa fa il cultista nella biblioteca

Se i PG restando nascosti lo seguono in giro, lo vedranno:

- ◆ uscire dall'invisibilità e scendere nelle sale;
- ◆ girare incerto e spaesato per quelle sale



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 20
Insight (Wisdom)

PF: Intuizione CD 25

è disorientato dai libri tutti uguali, non sa come individuare ciò che sta cercando;

- ◆ lanciare un incantesimo da pergamena



NEXT: Arcano (Intelligenza) CD 15
Arcana (Intelligence)

PF: Conoscenze (Arcano) CD 16

ha lanciato un individuazione del male

- ◆ esaminare con attenzione gli scaffali, senza esito (ovvio, le rilegature sono in piombo);
- ◆ tornare nella Sala del Grande Catalogo e cercare nell'archivio, sempre più esasperato, e all'alba è ancora lì;
- ◆ essere sorpreso dall'arrivo di Sorella Genasia: si eclissa lanciando invisibilità, spostandosi in un punto in cui gli schedari lo nascondono alla vista e poi lanciando Trucco della Corda (PF) / Meld into Stone (NEXT).

2.2.5.2 - Interrogarlo

DESCRIZIONE E BACKGROUND

Nato in una famiglia benestante di Elagon-la-Bella, per noia e curiosità è entrato in una consortereria di Vecna e ha scoperto di avere rapporto particolare con il dio, che di quando in quando gli inviava sogni per guidarlo nella sua vita. Ciascun sogno svelava un segreto e gli offriva una possibilità: una missione rischiosa e malvagia ma che, se completata con successo, gli portava grandi vantaggi.

Fino a questo momento ha sempre completato con successo le varie missioni, che hanno scandito la sua vita facendo di lui un assassino ma arricchendolo oltre misura e rendendolo temuto e rispettato all'interno della Gilda dei Ladri cittadina. Di pari passo con il crescere del suo potere, è cresciuta anche la sua devozione a Vecna e la sua boria.

Poche settimane fa, ha ricevuto un sogno che gli rivelava che nell'Abbazia dell'Alba era nascosto un demone che

doveva essere liberato. Come le altre volte ha lasciato perdere tutto quello che stava facendo e si è recato in Val di Ussa per portare a termine la missione.

Questa volta però ha trovato grande difficoltà ed è a un passo dal fallimento.

FRUGARLO

Indossa abiti tenuti aderenti con fasciature e un'imbragatura con molte tasche, che contengono:

- ◆ attrezzi da scasso;
- ◆ 5 portapergamene con su scritti i nomi degli incantesimi "Parlare con i morti" (2 tubi), "Individuazione del male", "Trucco della corda" e "Invisibilità". Tutti sono pieni, tranne uno dei due tubi con su scritto "Parlare con i morti" (e quello con l'individuazione, se l'hanno catturato dopo che ha esplorato la biblioteca);
- ◆ tre boccette con su scritto "Cura", due di colore ambrato e una di colore verde veleno.
- ◆ componenti per incantesimi
- ◆ (SOLO PF, in Next è uno stregone) libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1 - tutti; 2 - trucco della corda, individuazione dei pensieri, invisibilità, raggio rovente; 3 - palla di fuoco, suggestione, lentezza;
- ◆ gallette, salame e formaggio vecchio;
- ◆ ha un medaglione in argento che rappresenta un mano scheletrica con un occhio al suo interno.



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 10
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 15

si tratta del simbolo di Vecna, divinità malvagia dei segreti e della conoscenza nascosta.

INTERROGARLO

Vorrebbe chiudersi in un ostinato silenzio, ma in realtà è più debole di quanto lui stesso pensi, e cederà se sottoposto a pressioni adeguate o promettendogli di farla franca.



NEXT: Persuadere (Persuasion) Carisma
Raggirare (Deception) (Charisma) CD 15



Intimidire (Intimidation)



PF: Diplomazia
Raggirare CD 20
Intimidire

INFORMAZIONI CHE PUO' DARE

Sulle prime prova a mentire

“In questa Abbazia ci sono dei libri che vengono custoditi come in carcere. Segreti seppelliti come in una tomba, una tomba di carta e pergamena. Io ero qui per liberarli e riportarli alla luce”

Ad esempio

“Qui avete una copia del Libro delle Fosche Tenebre che tenete in catene, così come altri libri che voi, uomini di grande fanatismo e piccole vedute, definite empi”

Tutto vero: la biblioteca custodisce anche libri oscuri, che sono tenuti in catene, dentro rilegature a scatola sigillate. L'obiettivo, come per il Libro della Creazione, è custodirli e impedire che le forze del male li liberino/ trovino.

Se i PG chiedono informazioni, i monaci confermano, e spiegano che si tratta di libri fuori catalogo e mescolati agli altri in modo che non possano essere trovati. Il fatto che lo stesso cultista non sia riuscito a venirne a capo è la dimostrazione che la cosa funziona.



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 20
Insight (Wisdom)

PF: Intuizione CD 25

quello che dice è vero ma parziale. Il vero obiettivo della sua presenza lì è un altro.

Se ulteriormente stimolato, capitola.

“Mi è stato rivelato in sogno che in questa Abbazia vi è un possente Demone incatenato a un libro, che da secoli attende di essere liberato. Io ho fallito, ma la sua liberazione è solo rimandata. La perseveranza di Vecna è vasta come le distese del mare astrale”.

Come si può liberare?

“Se è confinato nel libro, bruciandolo. Altrimenti, trovando un nuovo ricettacolo che il demone possa possedere”

Che tipo di demone?

“La Madre delle Ombre, un Demone Sovrano tra i più potenti!”

Dov'è? In quale libro?

“Ho fallito, non l'ho trovato. Voi servi della Luce avete ideato una prigione molto ingegnosa, ma è solo questione di tempo: nessun segreto può restare tale per il Dio dei Segreti!”

Hai dei complici?

“No, io sono stato chiamato da Vecna, mia era la gloria del successo -e il disonore del fallimento. Ma non illudetevi: altri verranno dopo di me! Anzi, magari sono già tra voi...”



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 20
Insight (Wisdom)

PF: Intuizione CD 25

Non ci crede davvero, sta solo cercando di seminare zizzania e paranoia.

COSA FARNE?

Se i PG non hanno indicazioni particolari, verrà inviato sotto scorta al Monastero della Luce, per essere interrogato dagli Inquisitori e condannato per le sue colpe.

Se però vogliono, possono anche imprigionarlo nei sotterranei dell'Abbazia.

Fratello Klaus però insisterà affinché lo brucino vivo nella piazza dell'Abbazia, come si conviene a un cultista di Vecna.

Nota Bene: se i PG non lo catturano né qui né nel magazzino (v. dopo) lo troveranno al fianco del demone nello Scontro Finale, e lì non sarà più in versione superschiappa ma sarà evoluto in un assassino ammazzaPG deluxe plus!

2.3 = Scriptorium / fratello Drusilio

E' una sala molto luminosa, con grandi finestre rivolte a sud-est. Qui ci sono quattro banchi di copiatura e restauro (attualmente inutilizzati e coperti da teli) e il laboratorio del Mastro Legatore: una lunga e bassa scrivania ingombra di carte, colle, pelli e strumenti di lavoro.

Nota bene: nel caso i PG si pongano il problema, chiarisci che tra i monaci non ci sono amanuensi, e qui ci sono solo quattro banchi perché questo monastero non copia i libri: si limita ad archiviare quelli che dall'Ordine vengono mandati qui. Lo scriptorium serve solo per restaurare eventuali libri che si siano rovinati, ma è una cosa rara e che di solito avviene quando c'è un Grande Riordino - occasione in cui vengono apposta quattro amanuensi dal Monastero Centrale.

2.3.1 - Fratello Drusilio

In (T-3) questo è il regno di Fratello Drusilio, che può essere trovato qui in ogni momento libero.

Un halfling sta riordinando una scaffalatura vicino alla scrivania e nel contempo controlla che alcune rilegature a scatola in pelle nera vuote abbiano finito di asciugare. Quando vi vede sorride raggiante: "Salute, confratelli!"

Esaminare le scaffalature



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)

PF: Percezione CD 20

Ci sono molti tipi diversi di carta, colla, spago per rilegatura, cuoio, rivetti di rinforzo e un buon numero di sottili lamine di piombo.

RUOLO

“Maestro di Copia”, colui che coordina rilegature e restauri dei libri

Specializzazione: calligrafia.

E' devoto a Desna (PF) / Pelor (NEXT)

DESCRIZIONE

E' un halfling di circa 30 anni, con occhi e capelli castani portati lunghi e spettinati. Ha sempre le mani e l'abito sporchi di inchiostro.

CARATTERE

E' una persona ciarliera, sempre in movimento, sempre di buon umore, che chiacchiera di tutto con tutti, un po' perché ogni cosa solletica la sua curiosità, un po' perché è davvero convinto che solo il dialogo e il confronto possano portare alle migliori idee e decisioni. Malgrado la sua logorrea riesce simpatico a tutti, perché è di cuore buono, sempre pronto ad aiutare gli altri, ed è dotato di senso dell'umorismo e autoironia.

Questo suo buon carattere è però oscurato dal fatto che è una persona distratta, sempre in ritardo, che cerca di fare dieci cose insieme senza portarne a termine nessuna, e che quindi semina disastri.

STORIA PERSONALE

Il suo lato imbranato e combinaguai è emerso fin dalla sua adolescenza, rendendo la sua vita molto complicata prima in famiglia, poi a scuola, nella comunità del villaggio, nella milizia cittadina, nella ditta commerciale dello zio, ovunque. Il suo buon umore e ottimismo disarmante gli hanno permesso di attraversare mugugni, esasperazione e avversione altrui senza farsi sangue cattivo, ma presto o tardi la comunità in cui viveva ha fatto di tutto per mandarlo altrove.

Alla fine si è rifugiato nell'Ordine della Luce.

Anche qui ha girato per un po' tutte le Vie d'Impegno, finché non si è trovato in quella meno appetita, la Via della Memoria. Qui è stato preso in simpatia dal precedente Maestro di Copia, che gli ha insegnato la calligrafia come strumento per imparare pazienza e controllo, e gli ha consigliato di usare agende e appunti per tener a mente gli impegni e le cose da fare.

In questo modo, Drusilio è riuscito a completare con successo il suo noviziato ed è diventato un membro produttivo dell'Ordine, andando a ricoprire la carica del suo maestro alla morte di quest'ultimo.

Ogni tanto combina ancora qualche disastro e si dimentica qualcosa che doveva fare, ma molto meno di un tempo, ed entro soglie più tollerabili.

NELL'AVVENTURA

I PG lo incontrano se lo vanno a cercare. Gli indizi (indiretti) che può dare sono due:

quando lo incontrano in (T-3) è una persona solare e gioviale, senza alcuna preoccupazione e felice del suo lavoro; tutte le testimonianze successive concordano invece sul fatto che quando ha lasciato il monastero era una persona depressa e tetra, l'ombra del Drusilio di un tempo. Questo dovrebbe suggerire che c'è qualcosa nel monastero capace di far cambiare umore e carattere alle persone.

Drusilio ha sempre con sé un libro per i suoi appunti; se controllano le sue cose in (T-2) o seguenti troveranno il libro finito, ma a) nell'ultima pagina c'è una bozza della richiesta di accorciare il Rituale della Nuova Luce che deve essere stata completata su di un altro libro di appunti, e b) non c'è traccia del nuovo libro di appunti. Chiedendo in giro, molti potranno riferire che nell'ultimo periodo lo dimenticava spesso in giro, nel refettorio, nel Tempio della Luce o nel giardino.

FRASI TIPICHE

"Dite davvero? Raccontatemi tutto!"

"Se non avessi con me i miei appunti non mi ricorderei neanche come mi chiamo. E se non avessi la mia agenda non saprei se è giorno o notte!"

Se ai PG hanno dei dubbi sul suo comportamento:



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 10
Insight (Wisdom)

PF: Intuizione CD 15

E' pianamente e completamente sincero.

2.3.2 - Parlare con Fratello Drusilio

Se gli chiedono qualcosa, qualsiasi cosa, li porta alla sua scrivania, dove ha un libro quasi pieno con appunti, annotazioni e cose così con cui prova a tener ordine nel suo disordine mentale. **Dice che presto ne dovrà trovare un altro.**

LIBRI DI QUALSIASI TIPO

→ Rimanda a Sorella Genasia, p.28

IL LIBRO DI APPUNTI CHE STA USANDO

"Di solito uso libri difettosi: mal rilegati, macchiati o su cui è stata iniziata una copia che poi non è stata portata a termine per una ragione qualsiasi..." Vi mostra quello che ha in quel momento: è un libro con le pagine tagliate storte e la rilegatura in parte scucita. Ha scritto appunti fitti e disordinati in quasi tutte le pagine, gliene restano solo più cinque o sei..."

DOVE PRENDERA' IL PROSSIMO?

"Ah, francamente non lo so. E' da un po' che mi sto guardando in giro, ma non ho ancora trovato nulla che faccia al caso mio... Al limite cucirò insieme un po' di fogli scartati e via..."

CARTA ARCANA

ovvero la carta delle lettere d'amore e delle Pagine Vampiro (il Libro della Creazione non è ancora stato rinvenuto).

E' la migliore carta che io abbia mai visto, ma non so proprio da dove potrebbe provenire. Guardate qui: non c'è il sigillo della cartiera e questo è strano, tutti i fogli ce l'hanno!"

CAPIRE PERCHE' VUOLE ANDARSENE

"Andarmene? Ma neanche per sogno! Qui ho un lavoro e un ruolo. Ho imparato a tener sotto controllo la mia sbadataggine, altrove farei un disastro dopo l'altro!"

C'E' QUALCOSA CHE NON VA?

"Tutto bene, tutto bene! Mille cose per la testa e mille cose da fare... come si dice: il tempo non basta mai!... però io non mi lamento. Per nulla! Mi fa sentire utile! Questo è il mio posto, la mia famiglia, non farei cambio con nient'altro al mondo!"

2 - 3 febbraio

Tempo -3 (PRIMA VISITA)

Brennan	<i>Il migliore abate che io abbia mai incontrato. <u>Saggio</u>, paziente, comprensivo. All'inizio, quando stavo imparando a tener sotto controllo la mia sbadataggine, ho fatto un bel po' di disastri: Brennan ha avuto fiducia in me e mi ha dato tempo. Sarò per sempre in debito con lui.</i>
Genasia	<i>Tra tutti i monaci è l'unica insofferente nei miei confronti. Mi spiace ma la capisco: dopo tutto la mia sbadataggine, applicata all'ordine della biblioteca potrebbe produrre <u>disastri epocali</u>. Ora però sono molto migliorato e sto ancor più attento quando sono in biblioteca: spero di riuscire a riconquistare la sua fiducia e poterle dare una mano.</i>
Norgren	<i>E' un ottimo architetto, che fa il suo lavoro con la dedizione totale che solo i nani sanno mettere nelle cose che fanno. Ad esempio, sono un po' di giorni che sta tutto il tempo <u>nella Sala Studio</u> a consultare vecchie mappe dell'Abbazia.</i>
Vharn	<i>E' appena arrivato, ma mi ha fatto subito un'ottima impressione! Mi piace chiacchierare con i monaci in visita: danno l'occasione di aprire finestre su mondi e pensieri diversi...</i>
Klaus	<i>Un grande monaco, rigoroso e con una grandissima fede. Peccato che a furia di <u>dar la caccia ai demoni</u> ora li veda sotto ogni sasso!</i>
Ludmilla	<i>A me piace parlare, ma lei mi batte. Le grandi città hanno banditori e cantastorie che vanno in giro a <u>raccontare e proclamare tutto quel che succede di interessante</u>: l'Abbazia dell'Alba ha Sorella Ludmilla...</i>
Sile	<i>La nuova novizia? Era da tempo che non c'erano novizi all'Abbazia, è bello che ci siano forze fresche sulla Via della Memoria. Non la vedo sovente, soltanto quando viene a consultare qualche libro, ma mi ha fatto una buona impressione.</i>
Altri	<i>Ho degli ottimi amici tra i Servalieri. Sono un'altra delle fortune di questa Abbazia. Gente leale, devota, che lavora duro.</i>

2.3.3 - Scriptorium vuoto

In (T-2)(T-1) lo scriptorium è vuoto, perché Drusilio se n'è andato e nessuno ha preso il suo posto. In un primo momento avevano accarezzato l'idea di metterci Sorella Sile non appena avesse terminato il noviziato, e quando anche lei ha mollato hanno finalmente inoltrato richiesta al Monastero della Luce, dove però fanno fatica a trovare qualcuno che voglia accettare l'incarico (Noioso e che prevede il voto di celibato? No, grazie).

L'angolo del Mastro Legatore è rimasto com'era, solo un po' più impolverato.

Esaminare la scrivania:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)
PF: Percezione CD 20

Sulla scrivania c'è il grosso libro di appunti di Fratello Drusilio che i PG potrebbero aver visto in (T-3). Allora aveva detto che aveva quasi terminato le pagine e doveva trovarne un altro; ora è scritto del tutto e leggermente impolverato.

Esaminare le scaffalature:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)
PF: Percezione CD 20

Ci sono molti tipi diversi di carta, colla, spago per rilegatura, cuoio, rivetti di rinforzo e un buon numero di sottili lamine di piombo. Sulla scrivania c'è una rilegatura a scatola in cui si vede che le lamine di piombo sono inserite nella rilegatura, su tutti i lati.

LEGGERE LE ULTIME PAGINE

Ci sono appunti disordinati: giudizi positivi sulla vita dell'Abbazia e liste di cose da fare, tra cui ricorre la nota "trovare un nuovo libro per appunti", scritta sempre più grande. L'ultima pagina è il primo abbozzo più volte corretto e modificato di una lettera all'abate in cui Fratello Drusilio chiede che la Cerimonia della Nuova Luce sia ridotta come durata, in modo da non perderci tutta la giornata...

La lettera è tronca, probabilmente continua sul nuovo libro di appunti.

Cercare il nuovo libro di appunti:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)
PF: Percezione CD 20

No, il nuovo libro di appunti non è tra quelli lì presenti.

2.3.4 - Il paradosso di Drusilio

CERCARE DI NON FARLO ANDARE VIA

Se in generale vogliono evitare che se ne vada (cercando di convincere lui o dando istruzioni ad altri di fermarlo), non funziona. Nel mese successivo alla prima visita dei PG, lui cambia completamente carattere e mentalità. Restare nell'Abbazia gli diventa assolutamente insostenibile e quindi, malgrado le raccomandazioni dei PG, se ne va (e se provano a trattenerlo, scappa nottetempo).

Lascia però una lettera per loro, in cui spiega che non ce la fa più, che non riesce più a distinguere la realtà dai suoi incubi, che si è reso conto di quanto sia vuota e insensata la sua vita e che se ne vuole andare via da tutto e da tutti, in un eremitaggio dove possa ritrovare equilibrio e serenità.



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 15
Insight (Wisdom)
PF: Intuizione CD 20

E' evidente che ha cambiato radicalmente atteggiamento.

PROCURARGLI UN ALTRO LIBRO DI APPUNTI

Non funziona: questo finisce incidentalmente in una mietitrebbia antelitteram e lui deve cercarne un altro ancora, trovando il Libro della Creazione.

CHIEDERE DI NON USARE IL LIBRO DELLA CREAZIONE

Se i PG capiscono che Drusilio metterà le mani su di un libro misterioso, potrebbero cercare di metterlo in guardia, magari chiedendogli di non usarlo e/o metterlo da parte per poi consegnarlo a loro. Ma lui se ne dimentica...

2.4 = Aule di Studio

E' un'unica stanza lunga e stretta, intervallata da divisori di legno che creano una serie di stanzette tutte uguali: ciascuna ha una grande finestra, un braciere di fuoco magico per fare luce e una massiccia scrivania con un leggio in mezzo.

A seconda di quando i PG vengono a visitare le aule studio, possono trovare persone diverse:

(T-3) Norgren studia architettura del monastero

→ [2.4.1- Antiche mappe dell'Abbazia], dopo

(T-2) Vharn che studia storia antica di Ussa

→ [2.4.2 - Antichi libri di storia], p.49

(T-1) nessuno;

2.4.1 - (T-3) Antiche mappe dell'Abbazia

Nell'Aula più vicina alla porta c'è un nano dalla barba tagliata squadrata, chino su di una serie di rotoli di papiro che raffigurano mappe di un edificio. E' talmente assorto allo studio che non si accorge di voi

2.4.1.1 - Fratello Norgren

RUOLO

“Portinario”, ovvero colui che si occupa della manutenzione dei locali, delle opere difensive, delle dipendenze affidate ai Servalieri e della Foresteria. Per tradizione, ha anche il compito di accogliere visitatori e pellegrini.

Specializzazione: ingegneria edile

E' devoto a Torag (PF) /Moradin (NEXT)

DESCRIZIONE

E' un nano di 60 anni, robusto e possente, calvo ma con folta barba squadrata.

Quando cammina zoppica e deve appoggiarsi a un bastone, perché il piede sinistro è una protesi d'oricalco.

CARATTERE

E' una persona “quadrata” come la sua barba: metodico e preciso, affronta ogni cosa con calma e non prende mai una decisione affrettata. Quando poi però ha fatto una scelta, la persegue con costanza e tenacia, senza farsi distrarre o sviare.

Nei rapporti personali ha lo stesso atteggiamento: è pacato e di poche parole, ma disponibile e sempre pronto ad adoperarsi per gli altri.

STORIA PERSONALE

Vissuto in una famiglia di costruttori nani, aveva dimostrato un vero genio nel campo dell'architettura e dell'ingegneria civile, ottenendo il rispetto e l'ammirazione del suo clan, che lo aveva nominato capocantiere malgrado la sua giovane età.

Il suo primo lavoro era stata la costruzione di un ponte, ed egli aveva realizzato una vera meraviglia, un'unica campata di 150 passi nanici (90 metri). E poi la meraviglia era crollata, portandosi via alcuni membri della sua famiglia e rendendolo zoppo.

Norgren aveva dato la colpa a una famiglia rivale, accusandola di aver sabotato il ponte, e aveva precipitato il clan in una faida terribile, che era costata altre morti ancora.

Alla fine, era stato convocato un arbitrato esterno, da cui era emerso che il crollo del ponte era dovuto al fatto che il fratello di Norgren per risparmiare aveva comprato pietre di scarsa qualità che si erano sbriciolate sotto il peso del ponte. Il colpevole era stato condannato a morte, e Norgren aveva scelto la via del volontario esilio.

Dopo aver vagabondato un po', aveva visto l'ingresso nell'Ordine della Luce come occasione di riscatto. Si era impegnato prima nella Via dello Studio, mettendo le sue conoscenze ingegneristiche a disposizione di tutti, e poi, quando si era liberato il posto di Portinario dell'Abbazia dell'Alba, che nessuno voleva proprio per il voto di celibato, si era dato disponibile lui -dopo tutto, non voleva farsi una famiglia: ne aveva già rovinata una...

NELL'AVVENTURA

Compare solo in (T-3), interessato all'antica planimetria dell'Abbazia dell'Alba, cosa che dovrebbe portare anche i PG a interessarsene.

Non è ancora arrivato a risultati definitivi, e quindi non ne parla in giro, ma se i PG insistono può rivelare che ha trovato sulle mappe uno stanzino che attualmente è murato.

FRASI TIPICHE

"I muri e i palazzi non crollano. Semplicemente, obbediscono al loro peso, alla forma e alla resistenza dei materiali"

"Uhm... lasciatemi riflettere... non esistono risposte rapide, esistono solo risposte affrettate..."

2.4.1.2 - Parlare con Fratello Norgren

Cosa è successo?

il nano ha passato varie settimane a consultare mappe del monastero, cercando di individuare quale fosse la più antica e accurata (il limite di un libro al giorno a persona, che Sorella Genasia fa rispettare con la flessibilità di un golem di ferro, non aiuta nel condurre quei tipi di ricerche comparative); alla fine ha determinato che fossero gli Atti capitolari in fondazione dell'Abbazia dell'Alba ed è quello che sta studiando in quel momento.

Esaminare cosa sta studiando:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 20
Investigation (Intelligence)

PF: Conoscenze (ingegneria) CD 20
Percezione CD 25

Si tratta di vecchissime planimetrie dell'Abbazia dell'Alba, con i progetti originali. Sembra che la sua attenzione sia concentrata su di una stanza relativamente piccola al fondo di un grande salone.

HA TROVATO QUALCOSA DI INTERESSANTE?

"Mmm... no, direi di no... niente di definitivo, almeno..."



NEXT:

Persuadere (Persuasion)

Carisma

Raggirare (Deception)

(Charisma) CD 20



Intimidire (Intimidation)

PF: Diplomazia

Raggirare

CD 25

Intimidire



"Vedete? Qui è segnata una stanza che nelle mappe successive non compare. Una sala perduta? Probabilmente no: meglio tenere i piedi per terra. Probabilmente è soltanto stata conglobata nella sala vicina, oppure è stata smantellata in successivi interventi di restauro. Dovrò fare qualche misurazione..."

COME HA INTENZIONE DI AGIRE?

"Beh, farò qualche misurazione. Quasi sicuramente c'è dietro un restauro della biblioteca e basta. Però se fosse davvero una sala murata, beh, dovremo cercare di riaprirla. Chissà che tesori potrebbero trovarsi in essa..."

ZONA CHE CROLLERÀ

"Avete visto le crepe? Non c'è da preoccuparsi, sono solo crepe di assestamento di un vecchio terremoto. Il peso della struttura scarica sui muraglioni esterni che sono spessi quasi dieci piedi nanici... cioè, sei metri. Ci vuole un gigante delle tempeste per tirar giù quelli!"

Eppure crollerà!

"Mah, farò altri controlli, ma la pietra non mente: è solo questione di peso, carico e resistenza, se quelli sono a posto, è più facile che crolli la montagna di fronte, che non l'Abbazia"

ANTICA FORTEZZA MALVAGIA

"In effetti l'Abbazia dell'Alba sorge sulle rovine di una fortezza del male nota come la Fucina di Vecna. Pochi lo sanno, perché l'Ordine non ne dà molta pubblicità. Comunque, della fortezza non è rimasto quasi nulla, e quel poco è stato riconsacrato agli Dei della Luce".

2 - 3 febbraio

Tempo -3 (PRIMA VISITA)

Brennan	<i>E' diventato abate lo stesso anno in cui io sono diventato Portinario. Ci conosciamo molto bene, e devo dire che per essere un umano, ha un sacco di <u>buon senso</u> nanico...</i>
Genasia	<i><u>Conosce la biblioteca e i libri</u> che contiene come io conosco la mia barba, ma è ligia alle regole peggio di un nano. Come si suppone che uno possa fare una ricerca sui libri se ne può prendere solo uno per volta al giorno?</i>
Drusilio	<i>Bisognava vederlo quando è arrivato all'Abbazia! Era un uragano di disordine e disastri. Eppure con la calligrafia e i suoi appunti è riuscito a domare il suo lato più sbadato... quasi del tutto almeno. E ora è uno dei monaci migliori: non si tira mai indietro quando c'è qualcosa da fare ed è <u>sempre di buon umore</u>, qualsiasi cosa accada.</i>
Vharn	<i>E' appena arrivato, l'ho visto di sfuggita e non voglio pronunciarmi: non sono una persona che si basa sulla prima impressione.</i>
Klaus	<i>Fare il Templario dell'Abbazia era un modo per avere una vecchiaia serena con un ultimo incarico di grande prestigio dopo essere stato <u>inquisitore e cacciatore di demoni per tutta la vita</u>; purtroppo i demoni cui dai la caccia a volte restano con te e infestano i tuoi sogni... Peccato che un grande uomo come lui si sia ridotto così.</i>
Ludmilla	<i>Le questioni materiali dell'Abbazia ricadono sulle sue spalle e per questo ha tutto il mio apprezzamento. In confidenza: Sarebbe più simpatica se non si comportasse come se l'abate fosse lei, e non passasse il suo tempo a <u>spettegolare su tutti</u>...</i>
Sile	<i>Mi sembra una brava ragazza, gentile e ben disposta. C'è da sperare che resti, perché la Via della Memoria ha proprio bisogno di nuovi monaci.</i>
Altri	<i>Sono io che mi occupo del Borgo dei Servalieri, ma non c'è praticamente mai nulla da fare, perché sono persone laboriose, devote, senza grilli per la testa: non danno mai nessun problema.</i>

2.4.1.3 - Il cadavere di Norgren

Dopo una veglia funebre nel Tempio della Luce, il cadavere di Norgren è stato inviato al Monastero della Luce, per essere restituito al suo clan nanico che ha fatto richiesta per farlo seppellire nel mausoleo di famiglia.

Se domandano a Padre Brennan di chiedere (tramite Inviare/Sending o messaggero) che qualcuno interroghi il cadavere con l'incantesimo "Parlare con i morti", viene risposto che il cadavere è stato cremato...

2.4.1.4 - Il paradosso di Norgren

DISSUADERLO DAL FARE I LAVORI



NEXT: Persuadere (Carisma) CD 22
Persuasion (Charisma)

PF: Diplomazia CD 27

Non è semplicissimo perché vede la cosa come un'ingerenza indebita: lui è il Portinario, sa lui cosa è meglio fare o no. Senza contare che nel suo lavoro è attento e procede con la massima cautela!

Tuttavia, una prova di Diplomazia oppure rivolgersi a Padre Brennan, verso cui Norgren ha un voto di obbedienza, permette di impedire i lavori e non far avvenire il crollo.

Di per sé la cosa non comporta nessuna variazione radicale, se non che i libri antichi con le informazioni più interessanti sono ora disponibili anche in (T-2).

FARE I LAVORI IN PRESENZA DEI PG

Se i PG vogliono invece far aprire la sala perduta solo quando loro son presenti, devono organizzare le cose in quella direzione (tipo, facendo fare i lavori preparatori prima e dando l'ordine esplicito di aspettare loro quando fossero tornati). Di norma da soli non possono riuscire a liberare il passaggio nei pochi giorni che hanno a disposizione: bisogna togliere tutti i libri e le scaffalature che sono davanti al muro, quindi aprire un passaggio.

Aprire la sala di per sé è piuttosto deludente.

Norgren rimuove con cautela alcuni blocchi dalla porta murata, liberando uno spazio sufficiente ad

strisciare dentro. La luce della lanterna rivela una stanza piccola e vuota, con puntelli e travature sistemati a tener su il soffitto crepato e blocchi di pietra un po' sconnessi a rafforzare il muro esterno.



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)

PF: Percezione CD 20

Molti puntelli sono caduti e altri sono piuttosto danneggiati, smangiati come se fossero stati colpiti migliaia di volte da un rasoio...



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 25
Investigation (Intelligence)

PF: Percezione CD 30

Su 4 una delle travi è adagiato un foglio bianco



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 15
Investigation (Intelligence)

PF: Conoscenze (ingegneria) CD 20

Questa sala era stata puntellata e rinforzata per fungere da contrafforte dell'Abbazia, ma ora è piuttosto instabile e basta poco per produrre un crollo.

"Sorella Genasia sarà delusa. Tuttavia, direi che è tutto chiaro"

Eh?

"Dopo il terremoto questa sala è rimasta molto danneggiata, così l'hanno puntellata e rinforzata trasformandola in un contrafforte della struttura principale, e poi l'hanno chiusa perché nessuno ci mettesse piede e facesse danni. Meno male però che l'abbiamo riaperta... molti puntelli sono caduti, e molti altri sono danneggiati... bisognerà ripristinare tutto, o qui crolla metà Abbazia"

La pagina vampiro che si era rifugiata qui per sfuggire alla consacrazione dell'Abbazia a quel punto attacca.

L'ATTACCO DELLA PAGINA VAMPIRO

Se c'è Norgren sceglie lui, altrimenti il PG che sembra avere TS Volontà/Saggezza più bassa.

Qualcosa di bianco cala dall'alto, avventandosi sulla faccia di [Norgren/PG]. Sulle prime pensate sia un uccello o un insetto, ma in realtà si rivela essere un foglio di carta.

[Norgren/PG] se lo strappa dal volto ma poi rimane imbambolato a guardarlo, come se stesse leggendo qualcosa che cattura completamente la sua attenzione.



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 15
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 20

Il foglio è completamente bianco, non c'è scritto nulla.

Regolismo: TS Volontà CD 15 / Saggezza CD 15 che Norgren fallisce in automatico.

Sulla pagina vampiro la vittima legge la cosa che più desidera. In particolare Norgren sta leggendo che il fratello è stato scagionato dalle accuse, il capostipite della famiglia avversaria mandato in esilio e ora tutti aspettano il suo ritorno.

Il suo viso è stravolto dall'emozione, e inizia a piangere copiosamente. Barcolla e il suo barcollare lo porta verso un puntello pesantemente danneggiato.

Regolismo: TS Volontà CD 15 / Saggezza CD 15 che Norgren fallisce in automatico.

La pagina assorbe l'anima della vittima.

[Norgren/PG] caccia un urlo e poi cade inanimato, travolgendo il puntello che si rompe. Nel soffitto si apre una crepa e frammenti di pietra iniziano a cadere dal soffitto.



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 10
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 15

Il foglio ora presenta l'immagine di Norgren, la faccia bloccata in un urlo muto, i pugni alzati a battere contro una prigione invisibile...

[Norgren/PG] può essere liberato dalla trance ipnotica semplicemente strappando il foglio dalle sue mani (anche se esso si divincolerà, cercando di ipnotizzare chi l'ha preso). La pagina può poi essere distrutta:

- ◆ effettuando uno scacciare i non-morti;
- ◆ infliggendo un singolo punto di danno (non contundente)
- ◆ spruzzandola di acqua santa.

PAGINE VAMPIRO

DESCRIZIONE

Pagine bianche di carta arcana che volano come portate dal vento -anche se in effetti l'aria è perfettamente immobile.

Sono una parte dell'anima della Madre delle Ombre, un'estensione della sua volontà. Condividono la sua malizia e i suoi scopi malvagi, agendo per eliminare nemici del demone e per raccogliere anime per suo conto.

FUNZIONAMENTO

Quando la vittima designata la prende in mano, deve effettuare un TS Volontà/Saggezza CD 15: se fallisce è convinto che ci sia sopra scritto qualcosa di interessantissimo e importantissimo. Entra in trance leggendo, e dopo 1d4 round deve effettuare un nuovo TS Volontà/Saggezza CD 15: se fallisce anche questo, la pagina lo risucchia al suo interno. Diventa un disegno di sé stesso intrappolato nella pagina.

Nella pagina la sua anima viene drenata (a indicare ciò il disegno diventa sempre più sbiadito). Alla fine, dopo un paio di giorni, l'anima viene divorata e consegnata al Demone che la usa per pagare il prezzo richiesto dal Libro della Creazione.

Quando ciò avviene, la pagina diventa un comune foglio di carta arcana, non magico.

Come distruggerla: basta infliggerle 1 pf (non contundente), effettuare uno scacciare i non-morti o cospargerle di acqua santa.

Come interrompere la trance di lettura pre-risucchio: è sufficiente scuotere la vittima, causale 1 pf o interrompere la linea di vista con la pagina.

Liberare un'anima intrappolata: è necessario un Rimuovi Maledizione o un Dissolvi Magia.

LIMITAZIONI.

Crearle costa al demone un po' della propria anima (1/10 dei suoi punti ferita): non può crearne più di 1 al giorno e non può tenerne attive più di 9 contemporaneamente.

Se vengono distrutte, il demone perde i pf spesi; se invece risucchiano un'anima, il demone viene completamente curato.

Le pagine vampiro contano come demoni e non possono entrare in zone consacrate: se permangono più di 3 round in un'area consacrata sono distrutte.

2.4.2 - (T-2) Antichi libri di storia

Nell'Aula più vicina alla porta c'è un elfo biondo che sta prendendo appunti mentre esamina un antico tomo in pergamena. Attorno ci sono almeno un centinaio di fogli con schemi e brani copiati.

2.4.2.1 - Fratello Vharn

RUOLO

Monaco della Via dello Studio, in visita all'Abbazia per consultare la biblioteca.

Specializzazione: storia antica.

E' devoto a Iomedae (PF) / Heironeus (NEXT)

DESCRIZIONE

E' un elfo di mezza età alto e slanciato, con capelli biondo platino a caschetto lungo e occhi verdi, le labbra sempre incurvate in un leggero sorriso. Ha mani lunghe e curate, che tiene sempre giunte davanti sé, in riposo nel grembo o sollevate davanti alla bocca quando sta pensando a cosa rispondere.

CARATTERE

Calmo e pacato, irradia serenità e dà l'impressione che nulla possa turbarlo. Parla poco, ma sceglie con cura le parole ed è un ottimo ascoltatore.

Sulle prime sembra freddo e distaccato, ma è solo apparenza. In realtà ha un animo gentile che si manifesta in inattesi gesti di cortesia e attenzione: alleggerire un servaiere carico di roba; portare una tazza di tisana calda a Sorella Genasia o Fratello Norgren che stanno facendo tardi sui libri; aiutare Sorella Ludmilla in qualche faccenda che non spetterebbe a lui; fare un complimento a qualcuno per qualche tratto del suo carattere;...

Quando entra in confidenza, questo lato del suo carattere emerge pienamente ed egli si dimostra cordiale e di compagnia.

STORIA PERSONALE

La sua vita è stata molto semplice e lineare: nato in una famiglia di elfi dediti allo studio e all'insegnamento, si è preso indirizzato allo studio della storia, materia che lo ha fatto maturare in sapienza e saggezza. Raggiunta la maggiore età, ha deciso di prendere i voti nell'Ordine dell'Impegno, scegliendo la Via dello Studio e dedicandosi in particolare alla storia di Ussa.

Nel corso delle sue ricerche ha però trovato lacune, omissioni e stranezze in merito ai primissimi anni dell'Abbazia della Luce e ha deciso di recarsi sul posto per portare avanti le sue ricerche a partire dai testi presenti nella Biblioteca.

NELL'AVVENTURA

E' una figura molto importante perché può dare indizi importanti in tre direzioni:

- ◆ in (T-2|II giorno), nella notte, riceve la dichiarazione d'amore di Sorella Sile, cui spezza il cuore: se i PG indagano su questi eventi potrebbero riuscire ad avere le lettere d'amore (scritte su carta arcana) e risalire a Folkart e da lui al Libro della Creazione;
- ◆ in (T-2|III giorno) si rende conto che nell'Abbazia della Luce è custodito un libro molto pericoloso e molto potente;
- ◆ in (T-3) muore suicida senza ragione alcuna. Indagare su questo rivela che c'è qualcosa di oscuro e misterioso all'opera.

FRASI TIPICHE

"La storia è maestra, ma non tutti sono allievi diligenti..."

"Perché affannarsi? Siamo tutti nelle mani degli Dei della Luce"

2.4.2.2 - Parlare con Fratello Vharn

In (T-2) Vharn sta studiando "Annali di Rovario Magno", un'antica opera di storia di Ussa e dell'Abbazia dell'Alba. V. dopo su come procede la ricerca...

CARTA ARCANA

Mai visto niente di simile, devono parlarne con Fratello Drusilio o Sorella Genasia.

(T-2|III giorno e seguenti)

Non ne è certo, ma Sorella Sile gli ha mostrato delle lettere che potrebbero essere state realizzate con quel tipo di carta

DEMONI NELL'ABBAZIA

In effetti, ha letto da qualche parte che l'Abbazia è stata costruita sulle rovine di una Fortezza del Male, a cui capo c'era un demone supremo. Nei libri che ha letto non si fa cenno di che fine abbia fatto tale demone, probabilmente l'hanno bandito.

AULE STUDIO - Vharn

18 - 20 marzo

Tempo -2 (SECONDA VISITA)

1 giugno

Tempo -1 (TERZA VISITA)

Brennan	<i>Non ho avuto molto a che fare con lui, ma è raro che un abate sia così apprezzato dai suoi monaci: vuol dire che è persona di <u>grandi capacità e saggezza</u>.</i>	<i>Lasciamo perdere: diciamo solo che non è stato molto collaborativo. In confidenza: <u>Gli ho parlato delle mie scoperte, e l'abate non è neanche stato a sentire. Mi è sembrato davvero un idiota! Poco male, raccoglierò i risultati e andrò a sottoporli direttamente al Gran Maestro.</u></i>
Genasia	<i>Ammetto che è stata di grande aiuto nella mia ricerca, perché <u>conosce a menadito la biblioteca, e su qualsiasi argomento sa consigliare cosa cercare, cosa leggere,...</u> Ma ha davvero trovato pesante dover consultare un solo libro per volta: su questo abbiamo anche litigato ma ora ci scherziamo su.</i>	
Drusilio	<i>Sulle prime mi era sembrata una persona simpatica, ma <u>il suo umore è cambiato di colpo</u>. E' diventato cupo, pessimista, depresso. Ho cercato di capire perché, ma mi ha preso a male parole: Drusilio ha rifiutato ogni aiuto e alla fine ha lasciato tutto e se n'è andato. <u>Non ha neanche preso i libri che si portava sempre dietro!</u></i>	
Norgren	<i>Tutti ne parlano come di una persona <u>abile e attenta</u>, eppure ha fatto crollare parte dell'Abbazia. A volte anche i migliori sbagliano...</i>	
Klaus	<i>Non ho quasi avuto a che farci, ma ho notato una sua... come dire... <u>ossessione per i demoni</u>. Un Templario dovrebbe curarsi delle anime dei monaci, non essere così monomaniaco...</i>	
Ludmilla	<i>E' una persona che si dà molto da fare, e questo è ammirabile. In confidenza: Io sono un buon ascoltatore, ma la sua capacità di parlare a volte mette alla prova pure me. Però basta passare mezz'ora con lei per sapere tutto quello che succede nell'Abbazia, nelle dipendenze e nella Valle di Ussa.</i>	
Sile	<i>E' una persona gentile e temida: per quanto posso, cerco di farla sentire a suo agio, so che una novizia può sentirsi spaesata. (III giorno) v. dopo</i>	V. dopo
Altri	<i>Non ha avuto modo di stringere alcun rapporto con loro.</i>	

SORELLA SILE

(T-2|Notte del II giorno)

Sile dà appuntamento a Fratello Vharn nel giardino e gli confessa il suo amore, ottenendone un due di picche. Lo storico poi torna alla sua cella per la via più breve, sconcertato che le cose siano andate in quel modo e rimproverandosi di aver dato corda alla novizia, alimentandone le illusioni.

→ [2.9.2 - Dichiarazioni d'amore], p.87

(T-3|Mattina) Durante il Rito della Nuova Luce Sile parla di nuovo con Vharn, con esito ancora più deprimente.

→ [2.5.4 - Rituale della Nuova Luce], p.61

Da questo momento in poi, se interrogato Vharn non ha problema a spiegare cosa è successo:

“Sorella Sile [ieri notte] mi ha candidamente dichiarato di essere innamorata di me, farneticando di non so quali lettere, in totale sprezzo del suo voto di celibato monacale. E’ una colpa grave: ne parlerò domani al Capitolo del Monastero”

COME PROCEDE LA SUA RICERCA

(T-3)(T-2|primi due giorni)

Sente che c’è qualcosa che non quadra, ma gli sfugge ancora cosa.

“La storia delle origini dell’Abbazia ha dei punti oscuri. Perché costruirla proprio qui, in un luogo così impervio? Perché l’Ordine della Luce aveva una regola così rigida? Perché il primo abate è stato un paladino e non un chierico? Perché nella storia ufficiale ci sono dei buchi e delle omissioni? Pian piano sto mettendo assieme molti pezzi di puzzle, ma non riesco ancora a vedere l’immagine complessiva...”

(T-2|III giorno)(T-1|I giorno)

Confrontando libri antichi di diverse tradizioni ha capito qualcosa di importante!

“Voi sapete perché nasce quest’Abbazia, giusto?”

Custodire il sapere?

“E’ una cosa che viene tenuta segreta, e su cui vi invito alla massima discrezione, ma oltre a custodire e proteggere libri preziosi, la biblioteca ha anche la funzione di nascondere Tomi Oscuri, tenuti fuori catalogo e mescolati in mezzo agli altri dentro rilegature sigillate. Ora, in questo originale nanico... e ricordiamo che Rovario Magno, primo abate e paladino, era un nano... dicevo, in questa versione nanica per “libri preziosi” viene utilizzata una runa nobile, che letteralmente significa “libri unici”, ovvero dello stesso grado di rarità di Artefatti e Reliquie. In questo la lingua nanica è molto precisa. A cosa si sta riferendo, visto che non risultano esserci a catalogo Tomi del Potere? Forse a un Grande Tomo Oscuro?”

Non riesco a venirne a capo, finché non sono riuscito a recuperare il bando di formazione della Santa Alleanza da cui sarebbe poi disceso l’Ordine della Luce. Ebbene, lì si dice che tutti coloro che erano devoti agli Dei della Luce dovevano unire le loro forze per distruggere la Fucina di Vecna -sulle cui rovine sarebbe poi sorta l’Abbazia dell’Alba- perché in essa si stavano compiendo empì rituali e si stavano creando Artefatti in grado di modificare lo stesso tessuto della realtà e portare il Male alla vittoria. Capite? Secondo me, uno di quegli Artefatti era in forma di libro, e l’Abbazia è stata costruita per nascondere e custodirlo in modo che non facesse danni. La domanda però diventa: che fine ha fatto questo Artefatto? E’ ancora nascosto da qualche parte?”

Cosa conta di fare ora?

Se siamo ancora in (T-2), vuole parlarne a Padre Brennan.

“Ero stato mandato proprio per far luce sulla storia delle origini dell’Abbazia, ma quello che ho scoperto è francamente inquietante. Finisco di controllare le varie fonti, e poi vado a presentare i risultati a Padre Brennan. E magari potrei provare a effettuare un Parlare con i morti con la salma di San Eliodoro, nella

cripta del Tempio”

Se siamo in (T-1), ha già provato a parlarne con Padre Brennan, che non gli ha dato retta, perché era in un suo momento di idiozia. Temendo che dietro questa stranezza si nascondesse malafede (forse Padre Brennan era stato corrotto dalle forze delle Tenebre?), ha distrutto i suoi appunti e si è preparato a tornare al Monastero della Luce.

“Ho provato a parlarne con Padre Brennan, e non mi è neanche stato a sentire. Anzi, non mi ha neanche lasciato aprir bocca. Ha subito sbottato dicendo che non era proprio momento per perder tempo dietro la storia antica e che lui aveva problemi gravi e urgenti nel presente e non nel passato. E quando ho provato a spiegare che forse la chiave dei suoi problemi era proprio nel passato, mi ha sbattuto fuori, dicendo che uno studioso non dovrebbe farsi accecare dalla sua stessa materia e di lasciare in pace le vecchie storie, che qui stavano facendo storie nuove. Il tutto condito con un cumulo di idiozie, tanto grande che ho quasi paura che nascondano qualcosa di peggio. Non vorrei che l’abate sia stato corrotto dalla Tenebra e finga idiozia per ostacolare la Luce... Comunque, domani torno al Monastero della Luce e riferirò direttamente al Gran Maestro e

DEI DELLA LUCE PATHFINDER

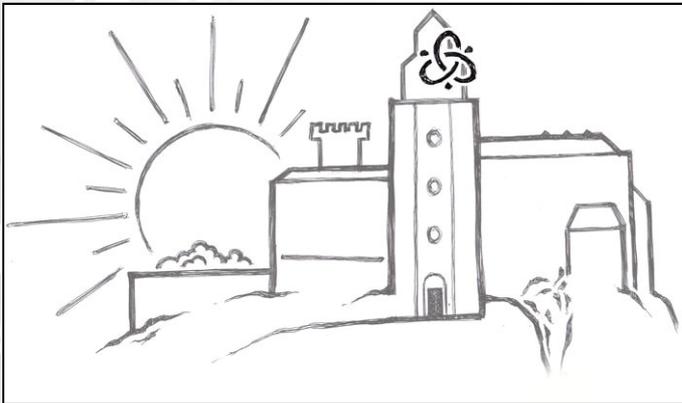
Iomeda	LB	Valore, giustizia, onore	Spada e sole	Vharn, Klaus
Torag	LB	Fucina, protezione, strategia	Martello da guerra	Norgren, Ludmilla
Sarenrae	NB	Guarigione, onestà, redenzione	Angelo di fiamme	Sile, Ludmilla
Irori	LN	Conoscenza, perfezione di sé	Mano in cerchio	Genasia, Brennan
Desna	CB	Fortuna, sogno, stelle, viaggio	Farfalla con astri	Drusilio

DEI DELLA LUCE D&D NEXT

Pelor	LG	Cura e sole	Faccia in un sole	Sile, Drusilio
Heironeus	LG	Cavalleria e valore	Fulmine in mano	Vharn
St.Cuthbert	LN	Buon senso e zelo	Croce con rubini	Klaus
Moradin	LG	Legge, lealtà, stoicismo	Incudine e martello	Norgren, Ludmilla
Rao	LG	Pace, ragione e serenità	Cuore bianco	Genasia, Brennan

2,5 = Tempio della Luce / fratello Klaus

2 - 3 febbraio Tempo -3 (PRIMA VISITA)	18 - 20 marzo Tempo -2 (SECONDA VISITA)	1 - 2 giugno Tempo -1 (TERZA VISITA)
Klaus è paranoico e un po' arteriosclerotico tuttavia si ricorda ancora come si fa un esorcismo, e sa dare qualche accenno su Madre delle Ombre e Pagine Vampiro.		
		Klaus protesta per l'accorciamento del Rito della Nuova Luce
	(T-2 Mattino III giorno) Rito della Nuova Luce	(T-1 Mattino II giorno) Veglia funebre di Vharn
San Eliodoro non interrogabile (già interrogato da Vharn)	San Eliodoro interrogabile con "Parlare con i morti"	San Eliodoro non interrogabile (già interrogato dal cultista ninja)



2.5.1 - Descrizione del tempio

Il Tempio agli Dei della Luce è la parte più rialzata dell'Abbazia. E' composto da una parte esterna, una grande terrazza rivolta a oriente, e una struttura chiusa, utilizzata quando il tempo impedisce di stare all'aperto. Questa è divisa in una navata principale, rivolta verso est, che termina con l'altare, disposto in modo da essere inondato dalla luce di grandi finestre, rosoni e lucernari. Ai lati della navata ci sono poi cappelle dedicate ai singoli Dei della Luce, tra cui ci sono anche quelli da voi adorati. Dalla cappella di Iomedae/Pelor una scalinata intagliata nella pietra conduce alla cripta di San Eliodoro.

Esaminare con cura tutto il tempio:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 20
Investigation (Intelligence)

PF: Percezione CD 25

In alcune zone del Tempio emerge la roccia della vetta della montagna. In altre, sotto l'intonaco scrostato non si vede muratura in pietra, come da altre parti dell'Abbazia, ma grandi blocchi di pietra nera esagonale, incastrati a secco tra di loro.



NEXT: Storia (Intelligenza) CD 20
History (Intelligence)

PF: Conoscenze (Storia) CD 25

Si tratta di una tecnica costruttiva molto particolare adottata dai seguaci di Vecna, utilizzando blocchi di roccia prelevati direttamente dalle profondità dell'Abisso!

E' questo muraglione in blocchi di adamantio che permette al monastero di elevarsi in maniera salda e sicura fino a tali altezze, e per questo è stato mantenuto e non disfatto nella distruzione della Fucina di Vecna.



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 15
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 20

Tutti i blocchi sono stati benedetti e consacrati agli Dei della Luce, e recano il simbolo dell'Ordine della Luce sovrapposto a quello di Vecna.

2.5.2 - Parlare con il Templario

2.5.2.1 - Fratello Klaus

Non appena entrate nel Tempio, un monaco anziano che era inginocchiato davanti all'altare maggiore si gira e vi scruta strizzando gli occhi. Stringe in mano un bastone sacro che brilla come il sole e aggrappandosi ad esso si alza a fatica in piedi, fronteggiandovi.

RUOLO

Templario, ovvero il sacerdote che si occupa della cura del Tempio della Luce dell'Abbazia e delle anime dei monaci.

Specializzazione: cacciatore di demoni.

E' devoto a Iomedae (PF) /St.Cuthbert (NEXT)

DESCRIZIONE

Un tempo doveva essere un gigante alto due metri e forte come un toro: ora, a 80 anni, è ridotto all'ombra di se stesso. Cammina curvo, quasi piegato in due, strascicando i piedi e appoggiandosi pesantemente a un bastone sacro che splende di un incantesimo Luce Diurna permanente. E' sempre intabarrato in un saio vecchio e rattoppato, tre volte più grande di lui, e ogni volta che si muove, le sue ossa scricchiolano come il legname di un veliero. Il volto rugoso è incorniciato da capelli lunghi e unti, e da barba e baffi sottili, in cui spiccano un naso adunco, una bocca sdentata e con un filo di bava agli angoli e due occhi neri spiritati.

Da lui emana odore di rancido (sono mesi che non si lava) e di incenso.

CARATTERE

E' una persona francamente indisponente, che suscita ben poca simpatia.

Fare l'inquisitore l'ha reso diffidente e sospettoso nei confronti di tutti -anche la persona più insospettabile potrebbe essere un demone sotto mentite spoglie!- e le cose terribili che ha visto nella sua vita tormentano i suoi sonni, rendendolo scontroso e acido. Inoltre, prova insofferenza nei confronti di chi sottovaluta il male o non capisce la necessità di combatterlo sempre, con ogni mezzo, in ogni luogo -ovvero, la maggioranza dei monaci dell'Abbazia.

STORIA PERSONALE

Per tutta la sua vita è stato un abile inquisitore e un implacabile cacciatore di demoni, facendo sì che mille volte la Luce trionfasse sulle Tenebre. Quando alla fine si è reso conto che la sua forza declinava, si è ritirato, ottenendo il ruolo di Templario all'Abbazia, un incarico tranquillo, in cui coltivare la sua fede senza più affanni.

Purtroppo, le esperienze vissute l'avevano segnato: persone insospettabili si erano rivelate demoni e cultisti; la corruzione aveva avvelenato il cuore di confratelli che lui aveva sempre pensato saldi nella fede; aveva visto il male travestirsi da bene per fare più danno e culti demoniaci avvantaggiarsi di ogni ingenuità e tolleranza. I monaci, così fiduciosi e spensierati, gli erano sembrati dei folli incoscienti, e lo frustrava il fatto che non ascoltassero i suoi consigli, ammonimenti e rimproveri, vivendo come se il male fosse una cosa lontana, che non li riguardava.

Quando il Demone ha iniziato a estendere il suo potere, Klaus lo ha percepito, anche se non se n'è accorto in maniera cosciente, e questo lo ha reso ancora più paranoico e scontroso, finché non è giunto alla conclusione che i confratelli erano una causa persa e che l'unica cosa che poteva fare era tener alta la guardia e cercare di salvare almeno la sua anima. Da quel momento non si è più mosso dal Tempio della Luce, dove mangia e dorme, trascorrendo la maggior parte del suo tempo in preghiera.

NELL'AVVENTURA

Klaus, oltre ad essere una Cassandra (denuncia la presenza di un demone, che davvero c'è, ma sembra solo un paranoico antipatico e asociale), è anche un comodo dispensatore di informazioni sulle diverse tipologie di demoni (e in particolare sul Demone Ombra Sovrano) e su come fare per combatterli (in particolare, come esorcizzarli partendo dal loro vero nome).

FRASI TIPICHE

"E' pieno il mondo di gente che va in giro a dire che i demoni non ci sono. La maggior parte di loro sono demoni..."

"Bisogna fare attenzione! Se non li vedi non è perché non ci sono ma perché sono invisibili. Sono furbi, i demoni. C'era questo demone... un... come si chiama... un... comunque, si poteva rendere invisibile... brutta storia, davvero brutta... bisogna fare attenzione!"

2.5.2.2 - Parlare con Fratello Klaus

Ogni volta che i PG vanno a parlargli, lui:

- ◆ effettua uno scacciare i non-morti contro di loro
- ◆ spruzza loro in faccia acqua santa;
- ◆ effettua una individuazione del male
- ◆ legge da un libriccino un esorcismo (che potrebbe eventualmente essere usato per esorcizzare la Madre delle Ombre)

Se i PG si sottraggono anche a uno solo di questi elementi, o mostrano insofferenza, il suo atteggiamento nei loro confronti si fa sospettoso e non collaborativo.

ACCOGLIENZA DEI PG

Queste frasi possono essere liberamente mescolate alle altre, nel corso del dialogo

“Non mi fido di voi. Voi stessi non doveste fidarvi di voi! Le vostre menti sono deboli, facile preda per la Tenebra. I giovani mancano di allenamento, non accettano la fatica, non rispettano l'autorità. Nessuno sa più fare gli esorcismi come si deve. Povera Luce, dove andremo a finire!”

“Il Male è nella valle. Striscia negli angoli bui, e distrugge tutto quello che c'è di buono. Ai miei tempi, frotte di inquisitori percorrevano il mondo, purificando con il fuoco ogni servo della Tenebra o sospetto tale. Ora sono pochi e fiacchi e da tutte le parti tendono lacci e spargono melassa. Il fuoco ci vuole! Il fuoco!”

“Invece che far tante parole, doveste pregare, a lungo e con impegno. Per troppi giorni siete stati lontani da un Tempio. Purificatevi e riempitevi di nuova Luce. Solo un'anima che riposa salda nella fede può resistere agli assalti delle Tenebre! Poi parleremo.”

“Due errori si possono compiere quando si ha a che fare con i demoni: temerli troppo e non temerli abbastanza. Chi commette il primo è un codardo, chi il secondo è un idiota, e tra i due i preferisco i codardi...”

In (T-1) ricordati di denunciare il fatto che il rituale è durato troppo poco.

“Ai miei tempi non era mica così, eh no! Ci si lavava solo d'inverno, con l'acqua gelata, per penitenza. E altro che pasti caldi e letti morbidi! Un tozzo di pane e via a dormire sulla nuda pietra! I giovani non san più fare sacrifici. Anche il Rito della Nuova Luce! Han voluto accorciarlo per non stare troppo in piedi. Ma se si cambiano le tradizioni non può venirne niente di buono!”

CI SONO DEMONI NELL'ABBAZIA?

“E' terreno consacrato e i demoni aborriscono i luoghi santi. Eppure, non bisogna abbassare la guardia. Quando si ha a che fare con i demoni, nulla è certo: potrebbero aver gettato un rete di illusioni e inganni, oppure, se sono abbastanza potenti, potrebbero dissacrare il Monastero con la loro sola presenza... No, nulla è certo, tranne la fede. La fede, l'acciaio e il fuoco!”

In (T-1):

“Sì, e il primo è l'abate. Il Rito della Nuova Luce dura dall'alba a metà pomeriggio, e invece l'ha fatto durare due ore scarse. Tutto ciò che non si fa alla vecchia maniera è sbagliato! Ad esempio, questa moda di lavarsi. E con acqua calda! Noi ci lavavamo nell'acqua gelata, e solo per penitenza!”

COSA SAI DEI DEMONI?

*“Adesso la mia memoria non è più quella di una volta, ma quando ero inquisitore conoscevo tutto dei demoni: ogni loro punto debole, ogni trucco e inganno, tutto ciò che bramano e tutto ciò che temono. Avevo anche scritto un trattato di demonologia... **Esorcismi scelti...** Volete sapere qualcosa di specifico? Bravi! Ormai nessuno si interessa più a simili cose, come se i demoni non ci fossero più!”*

TEMPIO DELLA LUCE

COME SI COMBATTONO I DEMONI?

*“Che domanda da accoliti! Dimmi, come si cucina del cibo? Eh, dipende! La cosa fondamentale è capire che tipo di demone hai davanti, per sapere cosa può fare e cosa non può fare. Anzi, la cosa migliore sarebbe **sapere il suo vero nome, perché con il vero nome è possibile esorcizzarlo** e costingerlo a manifestarsi, in modo da poterlo bandire una volta per tutte!”*

COSA SAI DEL DEMONE OMBRA SOVRANO?

COSA SAI DELLA MADRE DELLE OMBRE?

*“Un Demone Sovrano, nientemeno! Già i Demoni Ombra sono brutti clienti, questi sono praticamente immortali! Passano di corpo in corpo, infestando persone, animali, oggetti,... per bandirlo bisogna **esorcizzarlo usando il suo vero nome**. A quel punto si manifesta nella sua forma fisica, e se viene sconfitto allora è bandito. Ma sappiate che è forte come un drago anziano: ha tanti di quei poteri che non me li ricordo neanche più tutti. Però li ho scritti sul mio libro: Esorcismi scelti. Andate a leggere quello. Ma... perché questa domanda? C'è in giro uno di quegli abomini?!?”*

COSA SAI DELLE PAGINE VAMPIRO?

“Eh, i demoni possono assumere qualsiasi forma... una volta ne ho incontrato uno che aveva forma di spada e ha trafitto il guerriero che lo impugnava... io esorcizzo sempre la mia ciotola dell'acqua, prima di bere”

La domanda può essere posta solo se i PG hanno visto una Pagina Vampiro attaccare. Presentare a Klaus una semplice pagina bianca non gli fa venire in mente nulla.

*“Sì... ne avevo sentito parlare... il mio maestro le chiamava Pagine Vampiro... sono **emanazioni di un Demone Ombra Sovrano**, un demone di enorme potere... Bisogna pregare che siano solo residui sopravvissuti al loro signore, perché altrimenti profonde Tenebre si addensano sulla Valle di Ussa!”*

ALTRE DOMANDE VARIE:

“Eh, son cose brutte. Davvero brutte. Quanti confratelli persi! Quanto dolore! Era tempi terribili! Gloriosi ma terribili. Andiamo a pregare la Luce per le anime di chi è caduto lottando contro le Tenebre...”

MONACI

In generale:

“Ah, io ci ho provato, nessuno può dire che non ci abbia provato. Gliel'ho detto di stare in guardia contro il male, che i demoni sono ovunque, sempre in agguato. Mi hanno dato retta? NO! E allora facciamo un po' come vogliono: se non gli importa di perdere l'anima, prego. Io alla mia ci tengo!”

E' strano il modo in cui si comporta?



NEXT: Guarigione (Saggezza) CD 10
Medicine (Wisdom)

PF: Guarigione CD 15

Non è un effetto magico mentale o un veleno: si chiama vecchiaia...

TEMPIO DELLA LUCE

2 - 3 febbraio
Tempo -3
(PRIMA VISITA)

18 - 20 marzo
Tempo -2
(SECONDA VISITA)

1 - 2 giugno
Tempo -1
(TERZA VISITA)

Brennan	<i>Una brava persona, ma davvero troppo ingenua. Gliel'ho detto: il male potrebbe essere ovunque. E lui cosa ha fatto? Nulla!</i>	<i>Ha abbreviato il Rito della Nuova Luce! Non si deve! Tutto ciò che è diverso è sbagliato! Sì!</i>
Genasia	<i>I libri sono importanti. Io ho anche scritto dei libri di demonologia... però non sono i libri che salvano, ma la fede, l'acciaio e il fuoco!</i>	
Drusilio	<i>E' un puro di cuore, e questo lo mette al riparo dal Male. Ci vorrebbero più monaci come lui!</i>	<i>Se anche lui che era un puro di cuore è caduto, chi potrà salvarsi?</i>
Norgren	<i>Se dedicasse alla difesa della Luce la stessa cura che dedica agli edifici sarebbe un grande inquisitore.</i>	<i>Non si rendono conto che se è così facile sbagliare su cose semplici, sbagliare nell'affrontare il Male è mille volte più facile</i>
Vharn	<i>Eh, purtroppo è un altro che pensa che il Male sia qualcosa che riguarda sempre gli altri, mai noi stessi...</i>	<i>Eh? Chi?</i>
Ludmilla	<i>Chi si occupa delle faccende materiali, alla fine vede solo più quelle, e lascia che lo spirito decada!</i>	<i>Parla, parla, parla, e non si rende conto che i demoni usano le nostre parole per fare il Male! Silenzio ci vuole!</i>
Sile	<i>I novizi dovrebbero essere educati per prima cosa a riconoscere il Male e a temerlo! Quello è l'importante!</i>	<i>Sembra quasi che abbia paura di me. Ma solo i demoni devono aver paura di me! E se lo fosse...?</i>
Altri	<i>Non si può dare la colpa a loro. Come fanno a imparare il timor di Dio se i monaci i primi che non mostrano che il male bisogna combatterlo con il fuoco e l'acciaio? Ci vorrebbero più roghi! Sapete da quanto tempo qui non si brucia una strega o un cultista delle Tenebre? Dieci anni!</i>	

FRATELLO KLAUS - Rapporti con i confratelli

2.5.3 - Cripta di San Eliodoro

Una ripida scala a chiocciola intagliata nella roccia scende fino a una piccola stanza sotterranea in cui una teca di cristallo e oro ospita il corpo incorrotto di San Eliodoro, negli abiti cerimoniali da abate.

Cercare di capire perché:



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 20
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 25

la tradizione vuole che San Eliodoro, nell'ultima parte della sua vita sia stato tentato dalla Tenebra, che ad ogni costo voleva corromperlo. Ma quando morì il suo corpo restò incorrotto, segno della sua vittoria sul Male.

In realtà questo fenomeno è dovuto al fatto che egli aveva scritto sul Libro della Creazione "Voglio che il mio corpo resti sempre sano" ed è stato esaudito: sano, ma morto...

Prove di Percezione e Investigare sono inutili, perché qui non c'è nulla da trovare o da scoprire. L'unico modo per ottenere informazioni è utilizzare un incantesimo "**Parlare con i morti**" sul cadavere di San Eliodoro che -essendosi conservato così bene- è ancora perfettamente interrogabile.

Dal momento che i PG e San Eliodoro sono dello stesso allineamento, risponde volontariamente, senza opporsi. Si tenga però conto che l'incantesimo

- ◆ dà risposte "brevi, criptiche e ripetute più volte"
- ◆ permette di porre soltanto 3 domande (PF) o 5 domande (NEXT)
- ◆ può essere lanciato solo una volta a settimana, altrimenti fallisce. Questo implica che i PG possano usarlo solo e soltanto in (T-2) perché in (T-1) è stato lanciato dal cultista, mentre in (T-3) è stato lanciato da Vharn.

Se i PG non sono in grado di effettuare un "Parlare con i morti", possono ottenerne una copia su pergamena dal cultista ninja o dall'abate, che all'occorrenza può anche intervenire di persona per lanciare lui l'incantesimo.

Nel corso del dialogo è possibile sentir parlare di un Demone Supremo chiamato Madre delle Ombre. Nel caso i PG si chiedano se ne sanno qualcosa, effettuare una prova:

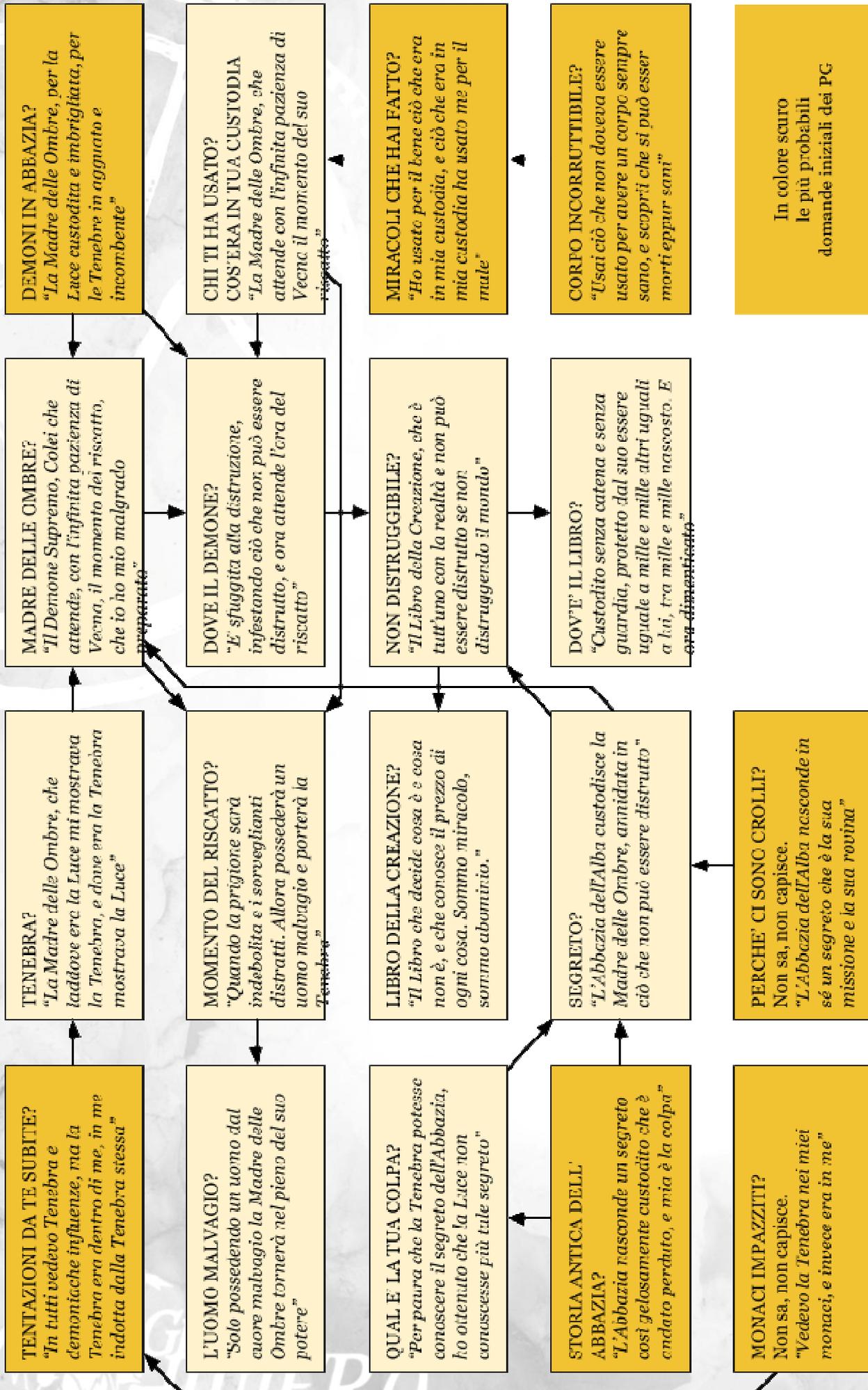


NEXT: Religione (Intelligenza) CD 25
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 30

Madre delle Ombre è il titolo che ha una specie particolare di demoni, i Demoni Ombra Sovrani.

→ box e libro apposito nella biblioteca, p.33



TEMPIO DELLA LUCE

2.5.4 - Rituale della Nuova Luce

2.5.4.1 - La celebrazione del rito

(T-2|mattina III giorno)

La Cerimonia della Nuova Luce originale prevedeva che ogni stanza dell'Abbazia venisse benedetta nel nome di ciascuno dei principali Dei della Luce, un procedimento che durava senza interruzione dall'alba fino a metà pomeriggio. Il demone ha però fatto realizzare la frase "Vorrei che la Cerimonia della Nuova Luce durasse un'ora soltanto" scritta da Drusilio, così Padre Brennan ha improvvisamente avuto l'idea di benedire soltanto gli edifici (non le singole stanze) e nel nome degli Dei della Luce in generale (non invocando i singoli Dei della Luce).

INIZIO DELLA CELEBRAZIONE

La Cerimonia inizia all'alba nel Tempio della Luce. Tutti i monaci e i servalieri sono riuniti nei loro abiti migliori. Non appena il sole si affaccia all'orizzonte, Padre Brennan invoca gli Dei della Luce chiedendo la loro benedizione sull'Abbazia e sul Tempio in particolare.

Guardarsi attorno:



NEXT: Percezione (Saggezza) Perception (Wisdom) CD 10

PF: Percezione CD 15

Tutti i monaci e i servalieri sono attenti e compiti. Notate però che Sorella Sile sembra un po' pallida e stralunata, mentre Fratello Klaus è piuttosto seccato.

Folkart è tra gli altri servalieri, ma non si segnala in nessun modo.

Osservare con più attenzione Fratello Klaus:



NEXT: Percezione (Saggezza) Perception (Wisdom) CD 10

PF: Percezione CD 15

Klaus sembra molto seccato e continua a borbottare tra sé e sé ("Non è così che si fa! Non bisogna cambiare le tradizioni! Qualsiasi cambiamento è sbagliato!")

Osservare con più attenzione sorella Sile:



NEXT: Guarigione (Saggezza) Medicine (Wisdom) CD 15

PF: Guarigione CD 20

E' un po' pallida, ma non sembra malata.



NEXT: Intuizione (Saggezza) Insight (Wisdom) CD 15

PF: Intuizione CD 20

Non è questione di salute, quanto piuttosto il fatto che ha qualche grave pensiero che l'affligge.



NEXT: Intuizione (Saggezza) Insight (Wisdom) CD 25

PF: Intuizione CD 30

Deve essere qualcosa legato a Fratello Vharn, perché il suo sguardo torna sempre e di nuovo a lui; e lui, dal canto suo, evita con ogni cura di guardare nella direzione di Sile.

BENEDIZIONE DEGLI EDIFICI MAGGIORI

Quindi in processione ci si reca presso gli altri edifici del complesso.

Guardarsi attorno:



NEXT: Percezione (Saggezza) Perception (Wisdom) CD 10

PF: Percezione CD 15

Klaus non si unisce alla processione ma rimane nel Tempio. Se qualcuno si ferma con lui, si sfoga spiegando che il rituale non è così: bisogna benedire ogni singola stanza e nel nome di ciascun dio! Questa formula sbrigativa è contro la tradizione!

La stessa benedizione nel nome degli Dei della Luce viene rinnovata davanti al monastero vero e proprio, al centro dei giardini, nella sala del Grande Catalogo della biblioteca, sulla porta che conduce al borgo dei Servalieri.

RAPIDO TERMINE DELLA CERIMONIA

In un'ora la Cerimonia è finita.

Se la cosa sembra loro strana:



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 10
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 15

La benedizione dell'Abbazia è corretta e molto solenne, ma vi sembra di ricordare che la Cerimonia della Nuova Luce durasse molte ore. Devono aver adottato un rito abbreviato.

Guardarsi attorno:



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 10
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 15

Prima di tornare ciascuno alle proprie faccende, Sorella Ludmilla e Sorella Genasia si fermano un attimo a parlare con Padre Brennan, mentre Sorella Sile parla in disparte con Fratello Vharn.

SORELLA LUDMILLA E SORELLA GENASIA

Sorella Ludmilla e Sorella Genasia vanno da Padre Brennan a congratularsi per l'aver accettato di ridurre la durata della Cerimonia della Nuova Luce.

Se i PG intervengono o chiedono lumi, Brennan risponde:

"E' stata una richiesta di alcuni monaci... Sorella Genasia, Sorella Ludmilla e Fratello Drusilio, che se n'è fatto portavoce. In effetti, la cerimonia tradizionale dura dall'alba a metà del pomeriggio: una fatica immane, per cosa? Benedire l'Abbazia! Una cosa che si può ottenere ugualmente con un rito di un'ora scarsa! E non mi vengano a dire che ho stravolto la tradizione: ho mantenuto tutte le formule originarie. Soltanto, invece che ripeterle all'infinito le ripetiamo dieci volte, con lo stesso risultato"

SORELLA SILE

Sile prende da parte Vharn e parla brevemente con lui, uscendone ancora più disperata di fronte al suo aut-aut.

Per ascoltare cosa dicono senza dare nell'occhio è necessaria una prova



NEXT: con lo stesso tiro bisogna superare:
Percezione (Saggezza)
Perception (Wisdom)



Furtività (Destrezza) CD 15
Stealth (Dexterity)

PF: Percezione CD 20
Furtività CD 20

Se falliscono, Sorella Sile li nota e si zittisce, rimandando a un momento successivo della mattina l'occasione in cui parlare in separata sede con Vharn; altrimenti, sentiranno il seguente dialogo:

"Fratello Vharn, io... mi sono comportata come una stupida. Ma ho capito il mio errore, e sono pronta a fare ammenda. Però ti prego, non rendere pubblica la cosa... morirei di vergogna" dice sorella Sile.

"Dovevi pensarci prima, novizia. Noi raccogliamo ciò che le nostre azioni seminano. Per una simile condotta è prevista la denuncia davanti al Capitolo" risponde Vharn.

"Non c'è nulla che possa fare per evitarlo? Qualsiasi cosa, te ne prego!"

Lui sbuffa "Ebbene, il Capitolo si riunirà domani. Se per allora tu avrai abbandonato il noviziato e avrai lasciato il Monastero, ovviamente non ci sarà più motivo di denuncia, e io terrò per me ciò che è successo"

"Abbandonare il noviziato?!?"

"Tanto, quali speranze hai di diventare monaca, dopo ciò che è successo?"

Sile si allontana bianca in volto.

Se i PG prendono da parte Vharn e gli chiedono cosa sia successo con Sile:

"Sorella Sile ieri notte mi ha candidamente dichiarato di essere innamorata di me, farneticando di non so quali lettere, in totale sprezzo del voto di celibato monacale che la attende. E' una colpa grave: ne parlerò domani al Capitolo del Monastero"

Dopo questo dialogo si dà malata, chiudendosi in camera, e venendo a patti con l'idea di lasciare il noviziato e il monastero.

→ [2.1.2 - Eventi particolari...], p.25

2.5.4.2 - Paradosso del Rito Originale

I PG potrebbero chiedere a Padre Brennan di non ridurre la durata della Cerimonia della Nuova Luce, intuendo (o avendo la certezza, se hanno indagato) che quello sia uno dei motivi del precipitare della situazione.

Purtroppo, la riduzione è dovuta all'intervento del Libro della Creazione e ha la forza di un Desiderio Maggiore: Drusilio ha scritto "Vorrei che la Cerimonia della Nuova Luce durasse un'ora" e il demone l'ha fatto avverare, sacrificando per questo una parte considerevole del suo potere. Quindi, anche volendo Padre Brennan NON PUO' non far durare solo un'ora la Cerimonia della Nuova Luce.

Se lasciato da solo, semplicemente se ne dimentica. Quando poi i PG lo affrontano chiedendogli ragione del suo comportamento, si rende conto di aver ignorato le loro raccomandazioni, e capisce che non è naturale: deve trattarsi di un effetto magico.

Se invece i PG sono con lui e intervengono durante il Rito per costringerlo a farlo in maniera completa, lui si rende conto di essersi innaturalmente dimenticato di farlo (come sopra), ma poi si accorge anche di non essere in grado: non si ricorda come sia il rito originale, e come lui nessun altro. Anche il formulario che si usava di solito non si trova più -ah, in effetti l'ha bruciato Padre Brennan pensando che non servisse più...

Se vanno a consultare la Biblioteca, in T-1 e T-2 la copia originale del Rito ("Consacrazione plenaria et piena di Rovario Magno") è andata perduta nel crollo dell'ala di storia antica. Dovranno tornare indietro nel tempo, portarla in salvo (farne una copia e/o affidare il libro a qualcuno, tipo Padre Brennan) e poi usarla per eseguire il rituale completo.

A quel punto però dopo un'ora il Demone si manifesta, prende un controllo parziale di Folkart (parziale perché il servaliere non è ancora diventato malvagio) e attacca

→ SCONTRO FINALE!

2.5.5 - Veglia funebre di Vharn

(T-3|II giorno)

Paradosso di Vharn: ovviamente, se i PG riescono a non farlo morire, la veglia funebre non ha luogo... chi l'avrebbe mai detto!

In mezzo alla navata del Tempio della Luce è stato posto un catafalco con su la bara di Fratello Vharn. A turno i confratelli lo vegliano, invocando su di lui la benevolenza degli Dei della Luce.

Incantesimi di individuazione non rivelano nulla di strano (niente magia, veleno, malattia,...), mentre l'incantesimo di Parlare con i Morti di norma non può essere fatto perché l'ha già fatto Padre Brennan poco dopo aver recuperato il corpo.

Chi veglia la salma è disponibile a chiacchierare con i PG di Vharn (non è una cosa irrispettosa) e fornisce le informazioni qui di seguito (che possono essere ottenute comunque anche andando a parlare con un monaco in (T-1|II giorno).

Di base, se i PG entrano nel tempio in un momento qualsiasi, troveranno **Sorella Ludmilla**, che oltre alle informazioni di cui sopra può anche fornire informazioni e imbeccate tipiche del suo personaggio (dettagli sulle ricerche di Vharn e gossip sul rapporto tra Vharn e Sile).

SUICIDIO

"Una tragedia davvero inaspettata. Non aveva dato alcun segno di voler fare una cosa simile. Era così soddisfatto delle sue ricerche, stava facendo i preparativi per tornare al Monastero della Luce. Si potrebbe pensare a un omicidio, se non fosse che tutti gli indizi tolgono ogni dubbio sul fatto che è stato un suicidio. Gli Dei della Luce lo accolgano nella loro pace"

COME SI SPIEGA?

“Eh deve essere impazzito. In effetti aveva fatto cose strane. Diceva di aver scoperto non so quale misterioso segreto riguardo all’Abbazia; dopo un colloquio con Padre Brennan aveva dato in escandescenze, dicendogliene di tutti i colori; e il giorno prima era andato di mattina presto nella cripta di San Eliodoso per effettuare un incantesimo di Parlare con i morti con il santo abate”

NON OMICIDIO?

“La stanza era chiusa dall’interno. Lui era da solo. Non ci sono stati rumori di lotta o urla. E’ stata subito effettuata una individuazione del magico, che non ha rivelato nessun’aura magica. E’ stato lanciato un parlare con i morti, nel quale lui stesso ha affermato che nessuno l’ha costretto e che ha fatto tutto da solo. Non può essere altro che suicidio”

CE L’AVEVA CON QUALCUNO?

“Ha litigato con Sorella Genasia che non gli lasciava prendere più di un libro per volta; ha discusso animatamente con Sorella Sile prima che lei lasciasse il noviziato; era molto arrabbiato con Padre Brennan, al punto da avanzare dubbi sulla sua fede nella Luce;... ma in tutti i casi niente che potesse portare a un esito così terribile!”

LE SUE RICERCHE?

“Diceva di aver scoperto il segreto all’origine dell’Abbazia dell’Alba, ma poi faceva il misterioso, dicendo che erano informazioni delicate... Forse però ne sa qualcosa Sorella Ludmilla”

Se parlano con Sorella Ludmilla:

“Diceva che nell’Abbazia anticamente era custodito un artefatto malvagio, un libro di grande potere, di cui si è perso perfino il ricordo. Secondo lui bisognava fare delle ricerche approfondite, per capire che fine avesse fatto, perché se era ancora in giro magari poteva fare danni. Quando Padre Brennan non è neanche stato a sentirlo, si è arrabbiato moltissimo. Voleva far rapporto direttamente al Capitolo Generale, e poi invece lo sconforto deve averlo sopraffatto, e si è ucciso...”

2.6 = Torre dell'Abate / Padre Brennan



2.6.1 - Descrizione della Torre

La Torre dell'Abate da un lato si appoggia al fianco stesso della montagna, dall'altro torreggia sul monastero vero e proprio, di cui fa parte integrante. L'unico accesso è da un cortile interno.

La Torre è articolata in ventordici stanze, stanzini, magazzini, studi, laboratori, privé, separé e pepperepé. In particolare segnaliamo l'ingresso in pietra impanata, la Sala Capitolare con i suoi grandi pannelli in legno ligneo, il famosissimo Mausoleo di Rovario Magno, con la riproduzione dell'abate che se lo giri scende la neve e il terrazzino panoramico da cui si vede anche casa tua. Si vorrebbe però cortesemente evitare che i PG invece che giocare l'avventura passino il loro tempo a esplorare architettura inutile, quindi se i PG vanno alla Torre dell'Abate per vedere Padre Brennan, questi li fa accomodare direttamente nel suo studio -prego, da questa parte.

Lo studio di Padre Brennan è una stanza circolare all'ultimo piano della torre. E' arredata con una grande scrivania, ingombra di carte, due librerie cariche di tomi e faldoni di documenti e, in un angolo, una statua di Rovario Magno, il primo abate. Padre Brennan si siede dietro la scrivania, su una sedia non diversa dalle altre presenti nella stanza, e vi fa segno di accomodarvi.

"Allora, cosa posso fare per voi, Visitatori?"

TOMI E LIBRI:



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 10
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 15

Si tratta di libri di alchimia tanto usati da essere lisi e noiosissimi documenti relativi all'amministrazione dell'Abbazia: inventari di merci e forniture, corrispondenza ufficiale, libri contabili,...

Esaminare più in dettaglio i documenti:

Assolutamente nulla da segnalare: lettere ufficiali su argomenti che conoscete già perfettamente, inventari e conti in ordine e senza alcuna anomalia,...

Circolare, non c'è niente da indagare qui...

STATUA DI ROVARIO MAGNO

Rappresenta un nano chiuso in un'armatura pesante completa, appoggiato a un enorme maglio nanico. Il volto è quello di un guerriero, massiccio e segnato da molte cicatrici.

Sull'armatura è ben visibile il simbolo dei paladini dell'Ordine della Luce e quello dell'Abbazia dell'Alba.



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 15
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 20
Conoscenze (Storia)

Rovario Magno è stato il primo abate, l'unico ad essere stato un paladino (gli abati successivi erano tutti studiosi). E' famoso per l'impegno messo nella caccia a demoni e cultisti, tanto da essere noto come l'Abate Cruento Esaminatore.

2.6.2 - Parlare con l'abate

2.6.2.1 - Padre Brennan

RUOLO

Abile Abate dell'Abbazia dell'Alba. A lui è demandata l'organizzazione del lavoro dei Monaci e dei Servalieri, l'amministrazione e la gestione economica dell'abbazia. Tutti i monaci hanno fatto voto di obbedienza ai loro superiori, e quindi a lui.

Specializzazione: alchimia.

E' devoto a Irori (PF) / Rao (NEXT)

DESCRIZIONE

Umano di fisico asciutto e statura media, ha 45 anni ma sembra molto più vecchio perché ha capelli e pizzetto grigio, e rughe marcate. Le mani hanno delle macchie bianche, dovute a scottature da acido rimediate mentre faceva l'apprendista. Quando parla gesticola molto.

Indossa un abito rosso, simbolo della sua carica, ma di foggia semplice, senza molti ornamenti.

CARATTERE

La sua maggior qualità è il buon senso: non agisce mai in maniera affettata, prima di decidere consulta tutte le parti in causa e cerca sempre soluzioni che facciano felici tutti (o almeno la maggioranza). Inoltre, i risultati positivi ottenuti in questo modo gli hanno dato pace interiore e sicurezza di sé.

Grazie a queste qualità gode della piena fiducia di monaci e servalieri ed è diventato un punto di riferimento per tutti, colui al quale chiedere consiglio in caso di difficoltà.

STORIA PERSONALE

Terzogenito di una famiglia di piccola nobiltà, quando ha manifestato una certa predisposizione per lo studio è stato avviato in quella direzione all'interno del prestigioso Ordine dell'Impegno. Si è specializzato in alchimia ed è diventato monaco sulla Via dello Studio, ma presto ha dimostrato doti di organizzatore e mediatore, guadagnandosi la stima di confratelli e superiori.

Cinque anni fa, il Capitolo Generale ha quindi deciso di affidare a lui l'Abbazia dell'Alba il cui abate era diventato troppo vecchio e aveva chiesto di essere messo a riposo. Era una scelta non del tutto ortodossa (perché da tempo l'abate era stato scelto tra i monaci della Via della Memoria) ma motivata dal suo carisma, che si pensava potesse

rilanciare un monastero un po' in crisi di vocazioni, e dal fatto che la sua specializzazione in alchimia poteva essere utile per portare a compimento il rituale di Viaggio nel Tempo -senza contare che la famiglia era stata ovviamente ben contenta che il figlio ottenesse un ruolo di prestigio confacente al suo sangue nobile.

NELL'AVVENTURA

Il buon senso e l'abitudine a prendere decisioni ponderate purtroppo si sono rivelate un handicap nel dover fronteggiare le follie indotte dal demone e il precipitare della situazione. Inoltre, a partire da (T-1) è stato colpito da un'alterazione della realtà indotta dal Libro della Creazione. Il Demone ha infatti fatto avverare la frase "Ogni tanto Padre Brennan si comporta come un cretino" e così di quando in quando il povero abate agisce in maniera del tutto dissennata e controproducente, privando del suo consiglio e del suo buon senso i monaci e l'abbazia proprio nel momento in cui ci sarebbe maggior bisogno di lui.

Tecnicamente, ogni tre interazioni con i PG, due sono cretine e una sensata. Se però si sta facendo tardi, oppure i PG non fanno più che pesci prendere, prima inizia con la sensata (dando loro un'imbeccata utile a rimetterli in avventura) e poi procedi con le cretinate.

FRASI TIPICHE

Sensate

"Non bisogna scoraggiarsi: le soluzioni semplici si nascondono meglio delle risposte complicate, ma basta cercarle un po' di più e saltano fuori"

"E' un po' come l'alchimia: se misceli gli ingredienti giusti, nelle giuste quantità e nel giusto modo il risultato è garantito. Dobbiamo solo trovare la ricetta della soluzione a questo problema specifico"

Cretine

"C'è un pensiero che mi assilla... l'altro giorno ho fatto una partita a scacchi con me stesso, però non sono riuscito a capire se ho vinto oppure ho perso..."

"Non so... potremmo convocare il Capitolo dell'Abbazia e chiedere il parere di tutti..." (detto di qualcosa che deve restare segreto e/o è banale da decidere)

2.6.2.2 - Informazioni in suo possesso

Padre Brennan è sempre a loro completa disposizione, vista la loro carica di Visitatori.

Lo è ancor più nel momento in cui palesano il fatto che vengono dal futuro, tramite la parola d'ordine "Mala Tempora Currunt": in questo caso, obbedisce a ogni loro richiesta e raccomandazione al meglio delle sue possibilità. Malgrado questo, il risultato non è garantito perché al Libro della Creazione non si può resistere.

Padre Brennan può e deve essere usato come *deus ex machina* se i PG sono piantati e non sanno più che pesci prendere. V. dopo.

DRUSILIO SE N'E' ANDATO? (T-1)(T-2)

[intelligente]

"Nell'arco di una settimana, il suo umore è cambiato. E' diventato cupo, scontroso, pessimista. Proprio lui che era sempre di buon umore! Ho provato a parlargli, per cercare di capire cosa fosse successo, e l'ho fatto controllare con discrezione tramite incantesimi. Niente magia, niente veleni, niente malattie, nessuna spiegazione da parte sua a parte il fatto che dormiva male. E poi ha deciso di andarsene, e non c'è stato verso di fargli cambiare idea. A posteriori mi chiedo se non è stata colpa nostra. Forse gli abbiamo chiesto troppo. Forse diventare ordinato e preciso era contro la sua natura..."

[cretino]

"Non so... cioè... forse aveva ragione lui. A volte la Luce dà poteri di... come si dice?... previdenza... no, preveggenza... a chi è un po'... come dire... Drusilio era un po' scemotto, vero?... magari ha visto la rovina del monastero e non ha voluto prenderci parte. Magari dovremmo andarcene anche noi, prima che l'Abbazia vada in rovina..."

[Non farlo andare via]

Non è possibile: Drusilio non accetta consigli in tal senso; se Padre Brennan glielo ordina disobbedisce; se gli viene impedito fisicamente di andarsene, il giorno successivo evade e si dà alla macchia. → [2.3.4 - Il paradosso di Drusilio], p.43

NORGREN E' MORTO? (T-1)(T-2)

[intelligente]

"Tre giorni prima mi aveva annunciato che aveva trovato una sala della biblioteca che era rimasta chiusa e perduta, e mi aveva chiesto di poter fare dei lavori per accedere ad essa. Poi, quella mattina è venuto a dirmi che stava per sfondare la porta murata che dava accesso alla stanza, e a chiedermi se volevo essere presente. Io dovevo parlare con alcuni pellegrini, e gli ho detto di procedere pure. Mi fidavo completamente di lui. Era la persona più scrupolosa e prudente che avessi mai incontrato. E invece, deve aver toccato un pilastro portante o non so, ha provocato il crollo. Se lo avessi saputo l'avrei fermato..."

[cretino]

"Il problema non era Norgren, poveraccio. Il problema sono gli zoccoli. Noi indossiamo zoccoli di legno, dai e dai il loro martellare crea delle crepe nella pietra... crepe sottili, quasi invisibili, e infatti Norgren non le ha viste... e poi tutto d'un tratto... sbraaaaang!... crolla tutto. Ma sono già corso ai ripari, eh sì... ho ordinato cinquanta paia di patonfole di feltro... Niente più crolli nella mia Abbazia!"

[impedire che muoia]

Basta andare a dire a Norgren o a Padre Brennan di non procedere e lasciar chiusa la stanza perduta. Il nano resterà in vita e l'ala di storia antica non crollerà, lasciando a disposizione dei PG i suoi libri. → [2.4.1.4 - Il paradosso di Norgren], p.47

BIBLIOTECA CROLLATA? (T-1)(T-2)

[intelligente]

"La sezione crollata era quella in corrispondenza del fianco più scosceso del monte. Probabilmente gli antichi costruttori avevano osato troppo, e il povero Norgren ne ha fatto le spese. Tutta la sezione di storia antica è caduta nel precipizio e da lì nel fiume. Abbiam provato a recuperare i libri, ma le rocce sono troppo instabili, i servalieri rischiavano troppo. Ne abbiam portato in salvo qualcuno, ma i più sono andati perduti"

[cretino]

"Ma d'altro canto, a che servono dei vecchi tomi polverosi? E' storia antica, quindi passata, superata. Chi se ne frega! Se fossero stati tomi di scienze o di alchimia, ok, era una grave perdita, ma così ci ha fatto quasi un favore: il catalogo diventa più facile da consultare se non ci sono in mezzo tanti libri inutili...no?"

[impedire il crollo]

Se non aprono la stanza, il crollo non avviene. E lo stesso dicasi se entrano insieme a Norgren e riescono a eliminare la Pagina Vampiro prima che faccia fuori il nano, provocando il crollo.

→ [2.4.1.4 - Il paradosso di Norgren], p.47

IL RITUALE ACCORCIATO? (T-2|III giorno)(T-1)

[intelligente]

“E’ stata una richiesta di alcuni monaci... Sorella Genasia, Sorella Ludmilla e Fratello Drusilio, che se n’è fatto portavoce. In effetti, la cerimonia tradizionale dura dall’alba a metà del pomeriggio: una fatica immane, per cosa? Benedire l’Abbazia! Una cosa che si può ottenere con un rito di un’ora scarsa! E non mi vengano a dire che ho stravolto la tradizione: ho mantenuto tutte le formule originarie. Soltanto, invece che ripeterle all’infinito le ripetiamo dieci volte, con lo stesso risultato”

Ma siete sicuri che sia proprio lo stesso?

“E’ come l’alchimia: se metti insieme una parte di essenza rara e una di polvere di luna, ottieni polvere brillante. Non è che se raddoppi la dose ottieni qualcosa di diverso. Una benedizione solenne è una benedizione solenne. E poi, fatemi dire: questo è un luogo sacro di suo, non è il fondo dell’Abisso. Che bisogno c’è di ripetere la benedizione a ogni equinozio?!?”

Ma com’era la versione originale?

“Non me la ricordo più. Era molto complicata, perché bisognava ripeterla un sacco di volte”

Sforzati di ricordare

“Mmm... strano, non me la ricordo proprio. Eppure io ho una buona memoria per riti e rituali. Comunque, è scritta qui... dove l’ho messo... c’era una pergamena con segnati tutti i passaggi... dov’è finita? Boh, la farò cercare”

[cretino]

“Avete parlato con Fratello Klaus? Quello si è bevuto il cervello. Tradizione qui, tradizione là. Sapete cosa faccio al prossimo equinozio? Non faccio neanche la processione per i vari edifici dell’Abbazia. Una bella benedizione generale dal Tempio della Luce, e via. Dieci minuti e poi tutti al lavoro, che mica siamo qui a perder tempo dietro quello che si sono inventati dei vecchi bacucchi morti da sei secoli!”

[Impedire che il rito sia accorciato]

Non è possibile, perché il libro impone che duri al massimo un’ora.

→ [2.5.4.2 - Paradosso del Rito Originario], p.62

SILE SE N’E’ ANDATA? (T-1)

[intelligente]

“Ho fatto il possibile per favorire la sua crescita spirituale e alimentare la sua vocazione, perché gli Dei della Luce sanno quanto l’Abbazia avrebbe bisogno di monaci giovani. Però bisogna guardare in faccia la realtà: era troppo fragile sul piano emotivo. Da un certo punto di vista, meglio così piuttosto che cadere quando ormai aveva pronunciato i voti definitivi...”

Ma perché se n’è andata?

“Ufficialmente, ha dichiarato di voler lasciare il noviziato perché si è resa conto che la Via della Memoria non faceva per lei. In realtà, da quel che mi diceva Sorella Ludmilla, il vero motivo era che si era innamorata di qualcuno, e questo andava contro il voto di nubilito che avrebbe dovuto fare.”

Di chi era innamorata?

“Non lo so. Visto che dopo tutto si è comportata in maniera corretta e ha interrotto il noviziato prima di venir meno ai suoi impegni, credo che in fin dei conti siano affari suoi. Provate a chiedere a Sorella Ludmilla”

[cretino]

“Non fate gli gnorri, io ho capito tutto! E’ un complotto politico di voiatri del Monastero della Luce per mettermi in cattiva luce davanti al Capitolo Generale. Avete mandato qui Sorella Sile, che è figlia del Primo Paladino, a far finta di fare la novizia, così quando di punto in bianco ha lasciato, io ci ho fatto la figura dell’incapace. Beh, poteva risparmiarvi la fatica! Se volete che rimetta la mia carica, lo faccio anche subito!”

[impedire che se ne vada]

Padre Brennan non può neanche volendo trattenere Sile (nessuno può opporsi alla decisione di lasciare il noviziato), ma ai PG basta intervenire nel suo triangolo amoroso per disinnescarlo (evitare che si dichiari a Vharn, farle accettare Folkart). A quel punto Sile può spiegare bene la situazione ai PG (mandandoli da Folkart) e il demone è (solo dichiaratamente) meno forte quando si manifesta.

→ [2.1.5 - Il paradosso di Sile], p.25

HAI IGNORATO VHARN? (T-3|I giorno)

[intelligente]

E' stata una scelta cretina, e la difende da cretino.

[cretino]

"Io ho tutta un'Abbazia da mandare avanti! E mille grattacapi, non ultimo il fatto che miei novizi abbandonano e i miei Servalieri muoiono o se ne vanno! E lui viene ad assillarmi con la storia antica! A me preoccupa la storia moderna... modernissima, altro che! Quando poi tutto torna sotto controllo, leggerò il resoconto delle sue ricerche. Ho proprio bisogno di qualcosa che mi concili il sonno... ah ah ah"

[stai a sentire Vharn]

Ok, lo sta a sentire, ma continua a pensare che le leggende antiche stiano bene nei libri di favole, e che invece ora sia necessario occuparsi del presente.

SONO MORTI DEI SERVALIERI?

[intelligente]

"Sì, tre in tutto, tutti insieme, nell'arco di una settimana e tutti di vecchiaia, nel loro letto. Il problema è che morto il patriarca di una famiglia, il primogenito eredita l'incarico del padre, se lo vuole, e i suoi fratelli di solito se ne vanno a cercare fortuna altrove, e così stiamo perdendo un sacco di lavorati..."

Non sono sospette tre morti in una settimana?

Vogliamo indagare!

"Vi mando a chiamare Mastro Marlok, l'ho visto che tagliava legna dietro la dispensa. Suo padre è uno dei defunti, potete parlarne con lui".

→ [2.7.2 - Parlare con la Cellararia], p.75

[cretino]

"Non voglio dire che me l'abbiano fatto apposta, però... però magari sì. Magari li hanno ammazzati i loro stessi figli solo per avere la scusa di andarsene via e lasciarci qui in difficoltà! Brutta razza di Servalieri: ignoranti, superstiziosi, ingrati..."

[impedire che muoiano]

Dal momento che sono fuori dall'Abbazia, i PG non possono intervenire.

DEMONI NELL'ABBAZIA?

[intelligente]

"L'Abbazia è un luogo sacro! I demoni, a meno che non siano Demoni Sovrani, se ne tengono alla larga! Se però siete sicuri che ci sia un demone, dovete parlarne con Fratello Klaus è stato un grandissimo esorcista, è lui quello che sa tutto di Demoni..."

[cretino]

"I Demoni non esistono, sono un'allegoria della malvagità umana. Sono degli spauracchi per tenere in riga i semplici e gli ignoranti, e chi dice di averli incontrati in realtà si è solo lasciato suggestionare: magari ha visto un mostro un po' strano e si è convinto fosse un demone, e cose così"

E gli esorcisti allora?

"Mah... molti di loro credono davvero di dar la caccia ai demoni, ma è solo autosuggestione, nella migliore dell'ipotesi, e abuso della credulità popolare, nella peggiore..."

LIBRO DELLA CREAZIONE?

[intelligente]

"Un potente artefatto malvagio, custodito qui come sono custoditi gli altri oggetti maggiori? In effetti avrebbe senso. Però se davvero si è destato o liberato o che so io, probabilmente non si trova più nei locali dell'Abbazia, consacrati e benedetti, ma in qualche luogo la cui sacralità è meno forte... che so, il giardino"

[cretino]

Visto che è una informazione importante e noi siamo magnanimi, non ha una crisi di cretineria quando deve affrontare questo argomento.

2 - 3 febbraio
Tempo -3
(PRIMA VISITA)

18 - 20 marzo
Tempo -2
(SECONDA VISITA)

1 - 2 giugno
Tempo -1
(TERZA VISITA)

Klaus	<i>E' una vera leggenda vivente, uno dei più grandi <u>esorcisti e cacciatori di demoni</u> della nostra era. Peccato che la vecchiaia l'abbia reso paranoico, e che la sua memoria peggiori di mese in mese</i>		<i>E se tutta questa storia dei demoni fosse solo una storia messa in giro dagli esorcisti per ottenere potere? Pensateci, avete mai visto un demone, voi?</i>
Genasia	<i>E' il mio cruccio e il mio sollievo. Sollievo perché ha la biblioteca sotto suo totale controllo e la fa funzionare come un orologio gnomico. Cruccio perché senza di lei nessuno sa più mettere mano alla biblioteca!</i>		<i>Vederla sempre lì in biblioteca mi ha fatto venire l'idea di far ruotare i monaci tra i vari incarichi...</i>
Drusilio	<i>E' un esempio per tutti: pur essendo il re degli sbadati, con impegno e qualche accorgimento, come il <u>prendere appunti</u>, è riuscito ad andare oltre i suoi limiti!</i>	V. sopra	V. sopra
Norgren	<i>Quando io sono arrivato è stato proprio lui ad aiutarmi ad ambientarsi. E' una persona capace e disponibile. L'unica pecca è che a volte è fin troppo cauto.</i>	V. sopra	V. sopra
Vharn	<i>E' uno studioso molto coscienzioso. Gli ho chiesto di tenermi aggiornato sui risultati della sua ricerca</i>		V. sopra
Ludmilla	<i>Molti la sottovalutano o trovano pesante il suo lamentarsi e spettegolare, ma ha un ruolo fondamentale, perché la testa non pensa se la pancia è vuota.</i>		<i>Ci ho pensato su: secondo me è Ludmilla che ha fatto andar via Sile, perché era gelosa della sua bellezza...</i>
Sile	<i>Ci ho parlato spesso, perché ripongo grandi aspettative nella nuova novizia. E' una persona di buon cuore, deve solo imparare a tenere sotto controllo le emozioni</i>		V. sopra
Altri	<i>Tutte brave persone, che conosco personalmente. Per avere informazioni più circostanziate devono fare domande più mirate.</i>		<i>Stavo pensando di fare una campagna di reclutamento tra i Servalieri: chi accetta di diventare monaco, ottiene un aumento di stipendio...</i>

2.6.2.3 - Brennan l'alchimista

Padre Brennan può essere usato per avere accesso a risorse magiche che magari non tutti i gruppi hanno.

In particolare:

- ◆ può fornire in pergamena o lanciare lui stesso l'incantesimo "Parlare con i morti"
- ◆ ha a disposizione due o tre boccette di qualsiasi pozione i PG chiedano (ovvero pozioni di incantesimi di livello 1-3)
- ◆ è in grado di tirar fuori un'anima intrappolata in una pagina vampiro (tramite un Rimuovi Maledizione)
- ◆ è in grado di effettuare degli Inviare/Sending a richiesta dei PG (per esempio per contattare Sorella Sile e/o Fratello Drusilio: la prima è ora al Monastero della Luce che langue; il secondo dopo una breve permanenza nel Monastero Splendente si è ritirato in eremitaggio in luoghi deserti, e non risponde all'Inviare/Sending).

2.6.2.4 - Brennan ex Machina

Se quando i PG vanno a trovare Padre Brennan sono "piantati" (non sanno che pesci prendere, o sembrano intenzionati a passare il resto del tempo a loro disposizione per indagare la qualunque), l'abate li indirizza in una direzione giusta (ma in sede di valutazione, non bisogna tener conto di quanto raggiunto tramite questa spintarella).

La direzione giusta di norma è il giardino.

Sospettano la presenza di un demone

→ segnala loro che potrebbe essere in **giardino**

Non sanno che pesci prendere

→ chiede loro di **interessarsi a Sorella Sile**: ha timore possa essere innamorata, e questo sarebbe un problema per il suo noviziato (i.e. un altro modo per mandarli in giardino, in cerca di latori di rose rosse).

2.7 = Refettorio e Cucina / Sorella Ludmilla



2.7.1 - Descrizione delle sale comuni

Accanto all'edificio con le celle dei monaci e la Torre dell'Abate si sono le sale comuni, regno di Sorella Ludmilla: il refettorio, la grande cucina, i magazzini, la lavanderia.

Sorella Ludmilla è in cucina che sta preparando il pranzo/cena.

"Toh, affetta queste!" dice, mettendovi davanti un tagliere e una dozzina di carote.

ORE PASTI

A ore pasti i monaci disponibili sono tutti presenti qui, è quindi un buon momento per parlare a tutti senza dover correre in giro.

L'unico che manca sempre è Klaus, che non lascia mai il Tempio della Luce. A fine cena/pranzo, Sorella Ludmilla va a portare una porzione di cibo (per lo più minestre e cibi 'morbidi') al templario, e ritira le stoviglie sporche del pasto precedente.

Le informazioni che è possibile ottenere sono quelle generiche di ciascun PNG, gli argomenti più gettonati (ovvero, quelli di cui si parla se non sono i PG a pilotare la conversazione verso argomenti che interessano loro) sono:

Tempo -1 Tempo -2 Tempo -3

Brennan	Brennan	Brennan
Genasia	Genasia	Genasia
Ludmilla	Ludmilla	Ludmilla
(Vharn)	Sile	Sile
	Vharn	Vharn
		Norgren
		Drusilia

2 - 3 febbraio Tempo -3 (PRIMA VISITA)	Pranzo I giorno	Notizie dal Monastero della Luce?
	Cena I giorno	Come si trova Vharn? Perché studia storia antica?
	Pranzo II giorno	Ludmilla: chi ha rubato un prosciutto dalla dispensa?
18 - 20 marzo Tempo -2 (SECONDA VISITA)	Cena I giorno	Drusilio se n'è andato, che peccato.
	Pranzo II giorno	Genasia: Intruso nella biblioteca
	Cena II giorno	Domani c'è la Cerimonia della Nuova Luce, evviva!
	Pranzo III giorno	Sile non sta bene, poverina.
1 - 2 giugno Tempo -1 (TERZA VISITA)	Pranzo I giorno	Sile se n'è andata, che peccato.
	Cena I giorno	Vharn se ne vuole tornare al Monastero della Luce
	Pranzo II giorno	Vharn si è suicidato: perché l'ha fatto?

2.7.2 - Parlare con la Celleraria

2.7.2.1 - Sorella Ludmilla

RUOLO

Celleraria, ovvero colei che si cura della gestione materiale dell'Abbazia: controlla l'approvvigionamento e le scorte di cibo, tuniche, candele, legna da ardere,...; sovrintende alla preparazione dei pasti; programma pulizia e riordino degli ambienti comuni; bada all'infermeria e alla foresteria.

Specializzazione: infermeria.

E' devota a Torag (PF) / Moradin (NEXT)

DESCRIZIONE

E' un'umana alta e di corporatura massiccia, con grandi mani callose e un viso largo e rotondo, su cui spiccano due occhi neri mobili e indagatori. Ha capelli anch'essi neri, che porta sempre raccolti in una crocchia sulla nuca. Parla sempre, e quando parla gesticola in continuazione.

Sull'abito monacale indossa un grembiule bianco che alla mattina è sempre immacolato, e con il proseguire della giornata diventa sempre più sporco. Alcuni sostengono di poter dire che ora è a partire dal numero di macchie che ci sono sul grembiule.

CARATTERE

Persona molto concreta, le piace avere ogni cosa sotto controllo: per questo si impegna affinché tutte le attività pratiche affidate a lei vengano svolte in maniera impeccabile, e per lo stesso motivo le piace tenersi informata su tutto quello che succede all'interno dell'Abbazia -ovvero è una pettegola di prima categoria. Le piace anche perché la fa sentire utile, anzi, indispensabile, cosa che non manca di far notare a ogni piè sospinto sia in modo diretto ("...se non ci fossi io...") sia in modo indiretto, lamentandosi per ogni cosa ("...ah, ma perché devo far sempre tutto io?")

STORIA PERSONALE

Orfana alla nascita, allevata dai nani, è cresciuta con un'educazione molto pratica e concreta, e una sincera devozione a Moradin. Arrivata all'adolescenza si è sentita fuori posto per la sua taglia e corporatura e ha lasciato il clan che l'aveva accolta per andare all'avventura a cercare fortuna. Non l'ha trovata: quasi subito è stata assalita e ridotta in fin di vita da un gruppo di razziatori goblin ed è stata ricoverata al Monastero della Luce, rimanendo tra la vita e la morte per quasi un anno, e dovendo affrontare una lunghissima convalescenza e riabilitazione. L'ha sostenuta la fede in Moradin, cui si è votata per ottenere la guarigione. Così, quando si è ripresa ha chiesto di entrare nell'Ordine dell'Impegno, e -saputo che c'era bisogno di una Celleraria all'Abbazia dell'Alba- ha seguito la Via della Memoria.

RUOLO NELL'AVVENTURA

Sorella Ludmilla è un back-up di informazioni che si trovano altrove in maniera più completa: tutti segnalano che lei sa tutto di tutti (molti in chiave polemica, suggerendo che si tratta di una pettegola), e in effetti per ciascun monaco dell'Abbazia è in grado di dare qualche indicazione che metta i PG sulla strada giusta. Serve quindi a rimettere in pista squadre che non sanno più che pesci prendere, e permette di accennare ad alcune informazioni importanti che i PG potrebbero non possedere, avendo trascurato alcuni aspetti dell'avventura.

FRASI TIPICHE

"Ah, se non ci fossi io, qui tutto andrebbe in malora! Tutti presi dai loro libri, si dimenticherebbero anche di mangiare se non portassi io il cibo in tavola!"

"Cosa succede al Monastero della Luce? Qui le notizie arrivano con due mesi di ritardo, se arrivano. Il Gran Maestro sta bene? Vi ha scelto lui come Visitatori, giusto? Come mai avete deciso di fare i Visitatori? Deve essere un bel drago da pelare... sempre in giro, sempre a parlare con tutti... Non vi pesa?"

REFETTORIO E CUCINA

2 - 3 febbraio
Tempo -3
(PRIMA VISITA)

18 - 20 marzo
Tempo -2
(SECONDA VISITA)

1 - 2 giugno
Tempo -1
(TERZA VISITA)

Brennan	<i>Brava persona, ma ci vorrebbe qualcuno più carismatico, è quello il problema. I novizi sulla Via della Memoria devono essere attirati, non vengono da soli.</i>	<i>Deve essergli successo qualcosa, perché alcune volte sembra non sappia cosa dice. Molti si sono lamentati: Vharn, Klaus,...</i>
Genasia	<i>Dicono che ami di più i libri che le persone, ma è perché è un po' nervosa a causa di Drusilio: l'halfing ha le migliori intenzioni, ma è una mina vagante!</i>	<i>Da quando molti dei più antichi libri della biblioteca sono andati perduti, è in lutto, come se avesse perso un figlio.</i>
Drusilio	<i>Meno male che ora con appunti e trucchi vari è meno distratto. Per questo suo difetto la sua stessa famiglia e il suo villaggio l'avevano mandato via!</i>	<i>Drusilio era proprio cambiato: tetro, cupo, scontroso. Dimenticava sempre in giro tutto. Più di una volta era dovuta andare a riportargli il suo libro di appunti perché l'aveva lasciato in giro, in refettorio, al tempio o in giardino. E lui l'aveva addirittura chiamata "vecchia impicciona pettegola!". Cattiverie gratuite, proprio.</i>
Norgren	<i>Sapete perché zoppica? E' rimasto storpio dopo il crollo di un ponte che ha coinvolto anche alcuni membri della sua famiglia, e da allora è estremamente <u>scrupoloso e prudente</u>.</i>	<i>Non se lo aspettava proprio. Le aveva detto di aver trovato una sala perduta, una stanza della biblioteca murata, e si chiedeva cosa avrebbe trovato aprendola. Ebbene, ci ha trovato la morte. Era la persona più attenta e cauta che conoscesse, eppure la fretta di metter le mani sul suo tesoro deve avergli fatto commettere qualche errore.</i>
Vharn	<i>Sempre sulle sue, parla poco e ascolta molto. Non mi piacciono le persone così, non sai mai cosa stanno pensando.</i>	<i>E'/era molto arrabbiato con Padre Brennan: è andato a parlargli degli importanti risultati delle sue ricerche e lui non lo è stato a sentire e ha sottovalutato la cosa. V. dopo.</i>
Klaus	<i>Brutta cosa la vecchiaia. E' stato uno dei più grandi cacciatori di demoni della sua epoca e adesso ha paura anche della sua ombra ed è già tanto se si ricorda il suo nome.</i>	
Sile	V. dopo	V. dopo
Folkart	<i>Mastro Giardiniere, si è fatto servaliere per lasciarsi alle spalle delle brutte esperienze sui campi di battaglia. Ora la sua passione è coltivare rose. Se interrogata in merito: sì, tra i Servaliere è quello più attratto da Sorella Sile: se la mangia con gli occhi, e lei non se n'è neanche accorta.</i>	

SORELLA SILE

Da questa interazione i PG devono aver chiara la fragilità emotiva di Sorella Sile. Se poi l'avventura non è all'inizio (tipo, se i PG non vanno a parlare con Sorella Ludmilla come prima interazione), bisogna far loro presente l'esistenza di Mastro Folkart.

(T-3)(T-2) SILE LE DA' DEI PENSIERI

E' troppo frivola

"E' una davvero una novizia volenterosa, ma ha sempre la testa tra le nuvole. Deve ancora capire che quando ci si dedica agli dei della luce non c'è spazio per nient'altro. Ma io so qual è la cura: lavoro, lavoro, lavoro e ancora lavoro. E vediamo se non le passano i grilli per la testa!"

[Testa tra le nuvole?]

Ha timore sia innamorata!

"Per impegnarsi, si impegna. Fa del suo meglio e non si tira indietro. Però con la scusa della formazione storica, continua a perder tempo leggendo storie frivole"

[Che tipo di storie frivole?!]

"Tomi di Padre Armony. Ogni volta che la vedo alle prese con uno di quei libri di sciocchezze, la sgrido, lei mi promette che non lo farà più, riporta il libro a Sorella Genasia... e ne prende uno peggiore! Non vorrei che a furia di leggere di storie d'amore e passioni travolgenti, finisse di innamorarsi di qualcuno!"

[Sappiamo che Sile è innamorata!]

"Davvero?!"

"Non va bene, non va bene per nulla. Al termine del noviziato la aspetta il voto di nubilato... non è sbagliato provare sentimenti, ci mancherebbe, ma uno deve tener a freno le passioni, non eccitarle, o prima o poi cadrà preda della Tenebra!"

"Fatemi indovinare... è innamorata di un Servaliere, giusto?"

[E' innamorata di Vharn!]

"Sì? Se avessi dovuto dire, avrei detto uno dei Servalieri... Ma in effetti Fratello Vharn è un confratello molto affascinante. Detto così, passionatamente, intendiamoci."

E' della Via dello Studio, non ha fatto voto di castità, quindi dal suo punto di vista non c'è problema, ma per lei... spero che Fratello Vharn non se ne approfitti, lei è così ingenua. Bisogna parlarne a Padre Brennan"

[Perché un Servaliere?]

"Eh... se la mangiano con gli occhi, specie Mastro Folkart, uno dei giardinieri. E' più facile innamorarsi di chi ti ama..."

[Folkart è innamorato di lei!]

"Sapete che questa cosa non mi stupisce? Ogni volta che la incontra se la mangia con gli occhi! E lei neanche se ne accorge, anima candida!"

[Riceve delle lettere d'amore]

"Lettere d'amore? Non me ne ha mai parlato! A me, la sua Maestra! Ah, adesso mi sente! Anche perché con Sorella Sile è come buttare fuoco alchemico in bocca a un drago! Da chi vengono? Da un Servaliere, giusto?"

(T-1) IMMAGINA PERCHE' SE N'E' ANDATA

"Ha detto che si era resa conto che la Via della Memoria non era adatta e lei, e basta. Neanche a Padre Brennan ha voluto dire il vero motivo, perché non vuole che suo padre ci rimanga male, ma io l'ho capito... Si è innamorata di qualcuno e quando si è resa conto che la cosa non era compatibile con il voto di nubilato, ha lasciato il noviziato. Da un certo punto di vista la cosa le fa onore. Però mi resta il rimorso di non aver capito subito cosa stava succedendo e non aver agito per tempo... Dovevo impedirle di leggere storie di principi e principesse e di romantiche sciocchezze"

[Che tipo di storie frivole?!]

"Tomi di Padre Armony. Ogni volta che la vedevo alle prese con uno di quei libri di sciocchezze, la sgridavo, lei mi prometteva che non lo avrebbe più fatto, riportava il libro a Sorella Genasia... e ne prendeva uno peggiore! E a furia di leggere di storie d'amore e passioni travolgenti, ha finito per innamorarsi..."

[Di chi è innamorata?]

“Mi sono fatta l’idea che si fosse innamorata di Fratello Vharn, che però non le ha dato corda, e che invece di lei si fosse innamorato un Servaliere, Mastro Folkart. Essere rifiutata da chi amava e amata da chi non le interessava deve averle fatto capire la fragilità del suo animo. O almeno questo è ciò che ho capito io”

(T-1|II giorno) FURTO NELLA DISPENSA

“Ah, andiamo proprio bene. Non solo siamo sempre meno e sempre più rimbambiti... ora ci diamo anche al furto!”

Perché? Cosa è successo?

“E’ da un po’ di giorni che sparisce del cibo. Prima era solo una sensazione, ora è diventato una certezza. Ieri sera in dispensa c’erano 23 salami, lo so per certo, li ho contati proprio per controllare, e stamattina ce n’erano solo più 22. Uno è sparito nella notte. E non mi risulta che i salami svaniscano nell’aria, così... puff...”

Chi può essere stato?

“Eh, non lo so. Durante la notte tutti i monaci dormono nelle loro celle, e i servalieri sono nel loro borgo, senza neanche poter entrare nell’Abbazia; oltre a questo sia la cucina che la dispensa erano chiuse a chiave, e la chiave ce l’ho solo io. Non ci sono indizi, non ci sono segni di scasso... eppure il mio salame non c’è più. Va a sapere!”

Se i PG vogliono indagare su questa cosa, v. dispensa (sotto)

Se invece vogliono tendere un’imboscata al ladro → [2.7.3 - Agguato al cultista ninja], p.76

(T-1) CONFIDENZE DI FRATELLO VHARN

“Mah, diceva che nell’Abbazia anticamente era custodito un artefatto malvagio, un libro di grande potere, di cui si è perso perfino il ricordo. Secondo lui bisognava fare delle ricerche approfondite, per capire che fine avesse fatto, perché se era ancora in giro magari poteva fare danni.

Quando Padre Brennan non è neanche stato a sentirlo, si è arrabbiato moltissimo. Voleva far rapporto direttamente al Capitolo Generale, e poi invece lo sconforto deve averlo sopraffatto, e si è ucciso...”

SERVALIERI

PERSONE INTERESSATE A SILE?

Tra i Servalieri? Lavorando un po’ in tutto il monastero, Sorella Sile ha rapporti con molti Servalieri e il suo carattere gentile la rende ben voluta e amata da tutti. Se siamo già avanti con il tempo dell’avventura: il Servaliere che le sembrava più interessato a lei è il Mastro Giardiniere Folkart. V. sopra.

(T-1) SERVALIERI MORTI?

Sono persone anziane, alcune giù malate, che sono morte nel sonno e sono state trovate così la mattina. Niente di strano, ma se vogliono possono parlarne con il figlio di uno dei defunti, che in quel momento sta spaccando legna sul retro della dispensa.

L’uomo (Mastro Marlok) conferma che la morte del padre, il Servaliere Anziano Hartasio, Mastro conciatore, è stata morte naturale a seguito di una grave malattia. L’unica stranezza è che accanto al letto c’era una pagina bianca: forse il padre ha sentito arrivare la fine e ha cercato un foglio per scrivere un ultimo messaggio, senza fare in tempo a scrivere alcunché. Se i PG chiedono di vedere il foglio, lui può subito accontentarli, perché lo porta sempre con sé come ultimo ricordo di suo padre.

E’ ovviamente una Pagina Vampiro esausta.

Un foglio di carta di ottima qualità, persino migliore della migliore carta elfica, senza alcuna scritta sopra. Stranamente, non reca il sigillo della cartiera che l’ha prodotta. Da un lato è lacerata come se fosse stata strappata da un libro, e reca segni di terra grassa e nera.

Se hanno già visto altra carta arcana (altre pagine vampiro o le lettere di Sorella Sile) riconosceranno che è esattamente la stessa qualità di carta.

Se cercano di risalire a dove sia possibile trovare terra come quella di cui vi sono tracce, vengono indirizzati al giardino: chiedano a Mastro Folkart (che comunicherà che quel tipo di terra si trova proprio lì, e che se vedrà la carta arcana chiederà dove l’hanno trovata).

2.7.3 - Agguato al cultista ninja (nella dispensa)

In (T-3|II giorno) Sorella Ludmilla è seccata perchè la notte precedente è sparito un salame dalla dispensa, malgrado la porta della dispensa fosse accessibile solo dalla cucina, ed entrambe le porte fossero chiuse a chiave.

Cosa è successo?

Il cultista è entrato invisibile e si è nascosto nella dispensa tramite Trucco della corda (PF) / Meld into stone (NEXT), facendosi chiudere dentro. Lì ha prelevato un po' di vettovaglie cercando di non far notare il furto (ha preso qualche galletta da ogni pacco e ha scelto cibi che fossero presenti in grandi numeri, rispetto ai quali l'assenza di un salame o un formaggio non si notano). Poi, la mattina ha di nuovo usato invisibilità per andarsene quando le due porte sono state aperte.

2.6.3.1 - Tendere un'imboscata

(T-3|notte tra il I e II giorno)

NASCONDERSI NELLA DISPENSA

Nascondersi nella cucina non è efficace, perché il cultista è già dentro, non passa per la cucina.

Se si nascondono:

 NEXT: PROVA DI GRUPPO
Furtività (Destrezza) CD 15
Stealth (Dexterity)
PF: Furtività CD 15

Se falliscono, il cultista cerca di scappare (v. impedirgli di scappare).

Se hanno successo lo vedranno:

- ◆ uscire dall'invisibilità e girare per la dispensa;
- ◆ prendere con metodo alcune gallette da ogni pacco, richiudendoli con cura;
- ◆ mettere in borsa una forma di formaggio da una grande scatola che ne contiene trenta, e un salame da un fascio di venti salami appesi;
- ◆ mettersi comodo e farsi una dormita;
- ◆ all'alba, appostarsi vicino alla porta. Quando Sorella Ludmilla apre, lui lancia invisibilità, e quando la celleraia va a protestare da Padre Brennan, esce.

CERCARE DI CATTURARLO

Non è uno scontro, perché qui il cultista è in versione superschiappa.

Se si sono nascosti ai suoi occhi, hanno un'azione preparata e/o un round di sorpresa: in qualsiasi momento possono semplicemente afferrarlo, e a quel punto lui si arrende.

Tanto più che per una buona parte della notte lui dorme, quindi è ancora più facile sorprenderlo.

IMPEDIRGLI DI SCAPPARE

Se si accorge di loro il cultista non combatte ma cerca di scappare, lanciandosi invisibilità. A quel punto, se bloccano la porta della dispensa lui è in trappola, e si arrende. Se non lo fanno, lui scappa. Peccato.

Se provano a localizzarlo malgrado l'invisibilità:

 NEXT: Percezione (Saggezza) CD 15
Perception (Wisdom)
CON SVANTAGGIO
PF: Percezione CD 25

2.7.3.1 - Interrogarlo

Per l'interrogatorio fai riferimento al paragrafo 2.2.5.2, ma inizialmente sosterrà di essere un mercenario, devoto a Cayden Cailean/Olidammara, ridottosi a fare il ladruncolo spinto dalla fame.

"Sono stato sorpreso dalla nevicata mentre ero in viaggio. Lo so, avrei dovuto presentarmi ufficialmente e implorare per avere del cibo, ma ho una mia dignità io!"

 NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 15
Insight (Wisdom)
PF: Intuizione CD 15

Sta mentendo.

Anche perché -tra l'altro- ha con sé un medaglione di Vecna...

Cederà però alle prime vere pressioni da parte dei PG → [2.2.5.2 - Interrogarlo], p.38

2.7.4 - Dispensa

Nella dispensa sta lavorando in quel momento Sorella Sile, spazzando il pavimento. Se vogliono parlarle → [2.1.1 - Parlare con lei]

Se i PG cercano tracce del ladro di salami,



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 20
Investigation (Intelligence)

PF: Percezione CD 20

Se hanno successo possono notare che molti pacchi di gallette sono stati aperti e richiusi con un nodo leggermente diverso. Non è possibile trovare altre tracce del cultista, perché (salvo casi particolari) egli è già andato via da un bel po'.

Non ci sono segni di scasso o di effrazioni.

Sul retro della dispensa, lavora a spaccar legna un servaliere il cui padre è morto, ufficialmente di vecchiaia, in realtà per intervento di una pagina vampiro. Cfr. sopra.

2.7.5 - Ludmilla ex machina

Se i PG sono bloccati e non sanno più che pesci prendere, Sorella Ludmilla si fa avanti chiedendo che i PG parlino a Sorella Sile, perché è preoccupata e a lei ormai non dà ascolto: dice sempre sì e poi fa il contrario. Teme che Sorella Sile sia innamorata di Mastro Folkart, un servaliere che lavora nei giardini e che non ha occhi che per la novizia.

L'idea è spingere i PG ad indagare su di lui e quindi arrivare al Libro della Creazione.

2.8 = Monastero



In linea generale, il monastero di giorno è vuoto, e di notte i monaci dormono ciascuno nella propria cella, in due ali separate per monaci e monache.

La struttura, addossata alla montagna, ospita le sale comuni ai piani bassi, mentre ai piani superiori è diviso in due ali completamente separate, con accessi diversi: un'ala è riservata alle celle dei monaci, l'altra a quelle delle monache.

Quando lo visitano, se già non l'hanno incontrata altrove, potrebbero incontrare Sorella Sile → [2.1- Sorella Sile], p.22

CELLE

Le celle sono tutte uguali, tranne che per diversi simboli divini appesi sul letto (v.dopo) e per le dimensioni della mobilia nelle camere dei "diversamente alti" (Nani, Gnomi e Halfling).

Tutte le porte delle stanze sono aperte: non ci sono serrature o chiavistelli.

La stanza ha un unico ingresso, e di fronte alla porta c'è una grande e luminosa finestra sotto cui c'è una scrivania con una sedia davanti. A sinistra della porta c'è un armadio a due ante, chiuso, e a destra un letto rifatto e un comodino con una lampada e una statua d'argento del dio adorato da quel monaco.

I PG potrebbero trovarsi qui per i seguenti motivi:

- ◆ indagare sulla morte di Vharn (o magari cercare di impedirla);
- ◆ perquisire le celle dei monaci.

2.8.1 - Indagare sulla morte di Fratello Vharn

(T-1|notte tra I e II giorno) possono assistere e cercar di impedire il suo tentativo di suicidio. Se visitano la stanza prima o dopo, di fatto la stanno perquisendo (v. dopo).

Cosa sta succedendo

Mastro Folkart ha scritto sul libro "Vharn dovrebbe buttarsi dalla finestra per come ha trattato la povera Sorella Sile" e per farlo avverare il demone sacrifica il suo sguardo ammaliante e il veleno d'ombra dei suoi artigli. Quindi, sotto la compulsione di un desiderio maggiore, senza alcuna consapevolezza o motivazione razionale, a mezzanotte Vharn si butta dalla finestra.

2.8.1.1 - Cercare di impedire il suicidio

In (T-1|notte tra I e II giorno) i PG potrebbero voler tener d'occhio Vharn.

APPOSTARSI FUORI DALLA STANZA

Basta che aspettino che tutti si ritirino nelle loro stanze, e possono stare senza problemi nel corridoio. In questo caso i PG hanno 3 rounds per intervenire:



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 15
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 20

1° round: sposta le coperte e mette a sedere.

2° round: si alza e infila i sandali.

→ se entrano subito nella stanza possono impedirgli di lanciarsi (v.dopo)

(la porta è aperta)

3° round: sentono che apre la finestra

→ se entrano subito lo vedono buttarsi e possono ancora intervenire con la magia (in particolare tramite una "Caduta a piuma")

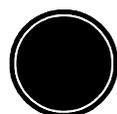
4° round: sentono l'urlo mentre cade nel vuoto. I monaci si svegliano e dopo poco accorrono anche loro.

APPOSTARSI NELLA SUA STANZA

Se chiedono di passar la notte con lui, Vharn è un pò perplesso ma accetta: "Se non disturbate il mio sonno e se Padre Brennan dà il suo permesso" (Brennan ovviamente lo dà);

Se vogliono nascondersi con mezzi magici, nessun problema;

Se vogliono nascondersi in maniera "normale" è più difficile e devono trovare un modo di camuffarsi /non farsi vedere:



NEXT: Furtività (Destrezza) CD 18
Stealth (Dexterity)

PF: Furtività CD 23

→ se il tiro fallisce Vharn individua quelli nascosti, ma è più divertito che seccato:

"Sapevo che i Visitatori avevano il dovere di sorvegliare il comportamento dei monaci, ma non pensavo direttamente nelle loro celle"

→ se a quel punto gli chiedono di passar la notte con lui nella sua stanza:



NEXT:
Persuadere (Persuasion) Carisma CD 20
Raggirare (Deception) (Charisma)



PF: Diplomazia CD 25
Raggirare

Accetta ma solo se Brennan dà il suo consenso (lo dà)

Nel caso sia unA monacA a farne richiesta, Vharn chiarirà che lui non ha fatto voto di castità, ma è felicemente fidanzato e non è interessato ad avventure ("Dopo Sorella Sile, lei è la seconda consorella che cerca la mia... compagnia... : è lusinghiero però non è proprio il caso"), e farà battute sul fatto che le malelingue avranno molto di cui sparlare...

RISVEGLIO SUICIDA

Vharn dorme tranquillo e sereno fino a metà notte. Poi si sveglia di scatto e si butta giù.

Il tutto avviene in 5 round, i PG possono intervenire in un qualunque momento. Blocca la descrizione e v.dopo

La stanza è illuminata da una grande luna piena. Vharn dorme un sonno tranquillo. Verso metà della notte lo sentite muoversi.

(round 1)

Aprire gli occhi e si tira a sedere sul letto.

(round 2)

Con fare tranquillo scosta le coperte e infila le ciabatte,

(round 3)

dopodichè si dirige verso la scrivania, su cui sale senza difficoltà.

(round 4)

Aprire la finestra

(round 5)

e si butta giù nel vuoto.

CERCARE DI FERMARLO

Parlandogli e cercando di convincerlo

Annuisce con aria assente e continua a fare quello che stava facendo.

Fisicamente

Dal momento che non oppone resistenza e non si divincola, l'azione riesce in automatico. Vharn deve però essere tenuto fermo (a mano o legandolo), perché non appena lo si rilascia, tornerà a cercare di buttarsi dalla finestra.

Con la magia

Funzionano solo con magie che lo fermano fisicamente, lo stordiscono o lo mettono fuori combattimento. Magie di charme che agiscono sulla volontà non hanno effetto, perché in realtà non sta agendo di sua volontà.

Magie che gli permettono di buttarsi, ma lo salvano dal morire sfracellato (caduta a piuma, volare, levitare,...) non solo hanno effetto, ma risolvono anche la compulsione a buttarsi (v. dopo)

PARADOSSO DI SILE

Se i PG sono intervenuti su Sile, Folkart non ha motivo di odiare Vharn e non desidera la sua morte. Vharn viene comunque attaccato da una Pagina Vampiro che –con le modalità della morte di Norgren– assale e uccide il monaco, se i PG non intervengono a fermarla.

La Pagina Vampiro è sporca di terra grassa e nera, proprio come quella che si trova in giardino.

2.8.1.2 - Riescono a impedirlo o no?

I PG NON RIESCONO A IMPEDIRNE LA MORTE
Se non riescono a fermarlo, Vharn si schianta dopo una caduta di oltre cento metri nel precipizio, e muore sul colpo. Il cadavere viene recuperato da alcuni Servalieri (i PG non possono, perché si trova fuori dal monastero, remember?), ricomposto e portato nel Tempio della Luce per la veglia funebre → vedi [2.5.5 - Veglia funebre di Vharn], p.62

Se i PG non ci pensano, Padre Brennan sottopone il cadavere a un incantesimo di Parlare con i morti, ma ha un attacco di citrulleria e fa domande poco significative (“Chi ti ha ucciso?”, “Io stesso”, “Ah, ok, grazie”. Fine dell’incantesimo).

Se invece sono i PG a parlare con lui, risponde dando tutte le informazioni che avrebbe potuto dare da vivo, ma in forma più parziale e criptica:

Sorella Sile?

“Pensavo cercasse un consiglio, e invece cercava ciò che una novizia non dovrebbe cercare: un amante”

Stato delle sue ricerche?

“Avevo scoperto l'esistenza di un tomo di enorme e malevolo potere, che andava trovato e andava distrutto, perché capace di cambiare la realtà stessa”

Chi lo ha indotto al suicidio? / Perché si è ucciso?

“Ho fatto quel che dovevo fare, anche se non c'era nessun motivo per cui lo dovessi fare”

Perché doveva farlo?

“Ciò che era giusto e ciò che era sbagliato si sono confusi in me. Sentivo che era la cosa giusta da fare, anche se era evidente che era la cosa sbagliata da fare”

SE LO FERMANO

Se riescono a fermarlo continua a insistere che deve proprio buttarsi

“Confratelli, cosa state facendo? Lasciatemi andare! Devo andare. Devo buttarmi da quella finestra”.

Se gli chiedono perchè non sa spiegare i motivi del suo gesto.

“No, nessun motivo, perché? E’ solo che devo buttarmi. Come dire... E’ giusto così. Deve succedere, e succederà”

Farlo ragionare sull’assurdità della cosa

“In effetti, è una cosa completamente assurda. Cosa mi sta succedendo? Non ho nessun motivo per voler fare una cosa così folle e insensata. Ora però, scusatemi, devo andare...”



NEXT: Guarigione (Saggezza) CD 15
Medicine (Wisdom)

PF: Guarigione CD 20

Non è sotto effetto di droghe, veleni o malattie.



NEXT: Arcano (Intelligenza) CD 15
Arcana (Intelligence)

PF: Sapienza magica CD 20

Non è sotto effetto di un incantesimo di un ammaliamento o di una maledizione.



NEXT: Arcano (Intelligenza) CD 25
Arcana (Intelligence)

PF: Sapienza magica CD 25

E’ l’effetto di un desiderio maggiore!

Se lo salvano è comunque possibile interrogarlo diffusamente

→ [2.4.2.2 - Parlare con Fratello Vharn], p. 49

Se l’avventura è già in uno stadio avanzato e i PG non sanno che pesci pigiare, trasformalo in un VHARN EX MACHINA che -alla luce di quanto appreso da San Eliodoro- comunica anche ai PG il fatto che probabilmente il Libro è legato a un demone che lo possiede, chiamato Madre delle Ombre.

GESTIRE LA COSA DOPO

Il desiderio maggiore ha bisogno di avverarsi quindi pur essendo diventato più cosciente la compulsione continua: ogni volta che vede una finestra cerca di buttarsi da essa.

L’unico modo per far passare la compulsione è farlo buttare da una finestra in maniera incruenta, ad es dal piano terra o con un “caduta piuma”.

2.8.1.3 - Paradosso di Vharn

Se ce la fanno, il monaco potrà spiegare per filo e per segno quello che ha scoperto (se già non ne ha parlato ai PG) e poi vorrà partire subito per andare ad avvisare il Monastero della Luce. Ai fini dell’avventura però cambia poco, perché tra andare, decidere e tornare, ormai la situazione sarà precipitata.

2.8.2 - Perquisire le celle

Quando nel testo seguente si trova il riferimento [cercare], vuol dire che i PG devono fare una prova:



NEXT: Investigare (Intelligenza) CD 10
Investigation (Intelligence)

PF: Percezione CD 15

2.8.2.1 - Cella di Vharn

Statua sul comodino:

[PF] Guerriera con una spada (Iomedae)

[Next] Guerriero con una spada (Heroineus)

La scrivania è piena di fogli di appunti che ne coprono la superficie, riempiono i cassetti e debordano attorno.

Guardare gli appunti [cercare]: si tratta di appunti di storia antica della Valle di Ussa, per lo più frasi di libri ricopiate. Sono disordinati e di difficile lettura: per studiarli ammodo ci vorranno ore ed ore.

Studiandoli a fondo, si possono ottenere le informazioni riguardo al fatto che l’Abbazia dell’Alba sorge sulle rovine distrutte della fortezza del male chiamata Fucina di Vecna, e che tale fortezza era guidata da un possente demone che non è stato bandito ma solo “neutralizzato”.

(T-2| Il giorno)

Esaminando la scrivania [cercare] trovano una lettera indirizzata a Padre Brennan in cui si dice che Sile si è dichiarata a lui.

Nobile Padre Brennan,

mi duole scriverti queste righe, ma è avvenuto un fatto di cui non puoi rimanere all'oscuro. La giovane Sile ha confessato di amarmi, nonostante la via da lei scelta richieda il voto di castità. Le ho fatto chiaro il suo errore e la cosa forse potrebbe essere vista come un semplice passo falso di un giovane cuore che si accende di passione. Credo però che il caso sia molto diverso.

Come sai ho trascorso molti anni al Monastero Centrale. Lì ho visto Sile crescere amata dai genitori, nostri confratelli. La giovane già da allora dimostrava un cuore volubile e leggero. In un primo momento avrebbe voluto impegnarsi sulla Via della Salute, ma poi, per amore di un paladino, ha rimesso in discussione tutto per seguirlo sulla Via della Protezione, e quando quell'amore si è rivelato un inganno, lei ha abbandonato il Monastero della Luce, venendo a fare il noviziato qui, per stare lontana da tutto.

Ma ora, a causa di alcune lettere di cui io non so nulla, la giovane si è di nuovo innamorata. Proprio per questa ragione penso che non solo non sia adatta a un ordine celibatario, ma anche credo che più che allo studio dovrebbe dedicarsi all'amore, costruirsi una famiglia e tenere i libri solo come svago.

Questi sono i fatti di cui penso tu debba essere a conoscenza,

il tuo devoto fratello Vharn

(T-1)

La lettera di cui sopra ora è sbarrata, e su di un margine Vharn ha scritto di corsa "Non più necessaria, ha lasciato il noviziato"

2.8.2.2 - Cella di Drusilio

Statua sul comodino:

[PF] Elfa con ali da farfalla (Desna)

[Next] Uomo barbuto con sole in mano (Pelor)

La stanza sembra in ordine e pulita, ma se provate ad aprire l'armadio rischiate di essere travolti da una slavina di vestiti e vecchie tuniche, e i cassetti sembrano discariche di strumenti per la scrittura e fogli di ogni formato.

Sopra il letto è affissa una grande bacheca di legno tenero, in cui sono affissi con puntine centinaia di pro-momoria di appuntamenti e impegni, elenchi di cose da fare e appunti.

Se i PG stanno cercando qui il suo libro di appunti, fai fare un [cercare] e poi rivela che non c'è nulla di simile.

(T-2)(T-1)

Tutto è rimasto come quando se n'è andato.

Un appunto è molto in evidenza e scritto grande: "Trovare nuovo libro per appunti"

[cercare]:

Sui pro-memoria, la data più vecchia è quella del 1° marzo: dopo non ha più preso alcun appuntamento.

2.8.2.3 - Cella di Sile

Statua sul comodino:

[PF] Angelo che regge un fiamma (Sarenrae)

[Next] Uomo barbuto con sole in mano (Pelor)

Rispetto alle altre, questa cella ospita anche soprammobili di gusto femminile: una famiglia di gattini di cristallo, un copriletto all'uncinetto, un origami a forma di colomba,... Nell'aria c'è odore di rose.

[Cercare] rivela un nascondiglio sotto il letto. In esso è possibile trovare le lettere d'amore di Folkart e due rose secche.

→ [2.1.4 - Lettere e rose], p.25

Anche l'origami è ottenuto da una pagina di carta arcana, macchiata di terra grassa e nera (come quella del Giardino).

2.8.2.4 - Cella di Norgren, Genasia, Ludmilla

Statua sul comodino:

Norgren

[PF] Nano impegnato alla forgia (Torag)

[Next] Nano con martello da guerra (Moradin)

Genasia

[PF] Uomo in posizione meditativa (Irori)

[Next] Vecchio con sorriso sereno (Rao)

Ludmilla

[PF] Nano impegnato alla forgia (Torag)

[Next] Nano con martello da guerra (Moradin)

Niente da segnalare

2.9 = Giardino / Mastro Folkart

Il giardino è formato da una serie di terrazzamenti recintati, che vengono usati come orto botanico per piante rare e come giardino di meditazione e preghiera: siepi e macchie di alberi ornamentali tra cui serpeggiano sentieri di ghiaia bianca.

Il giardino è un luogo fondamentale, perché il Libro della Creazione è nascosto qui (con la Madre delle Ombre dentro). Per guadagnarselo, però, non basta visitare la location: bisogna farlo avendo almeno una vaga idea di cosa cercare, oppure giungendo sul luogo in un momento specifico (T-2| notte tra II e III giorno).

2.9.1 - Visitare i giardini

VISITARLI ALLA CIECA

I giardini sono grandi e intricati: segnala chiaramente i giocatori che se i PG ci vanno senza sapere bene cosa cercare non troveranno nulla di significativo. Per non far loro perdere tempo, se è prima di (T-2|III giorno) possono incontrare **Sorella Sile** che sta innaffiando i Ravanelli Arcani (dei rari tuberì con cui si fanno ottime insalate arcane) e può chiacchierare con loro.

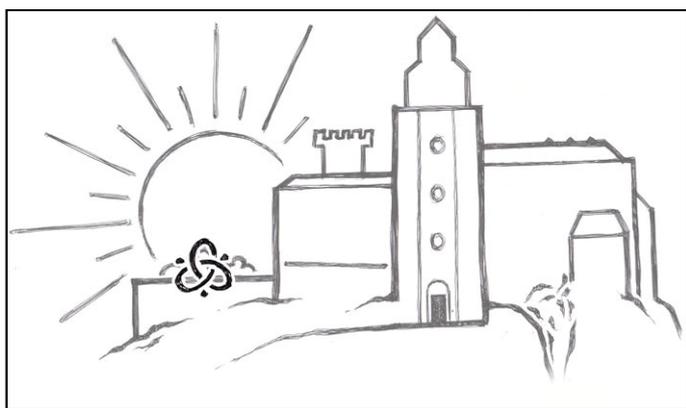
→ [2.1 - Sorella Sile], p.22

SE I PG RESTANO A LUNGO NEL GIARDINO

Se i PG controllano tutti quelli che passano o lavorano nel giardino e ci restano per un intero periodo del giorno (tutto un mattino, tutto un pomeriggio,...), oltre a Sorella Sile (v. sopra) incontreranno anche Mastro Folkart che viene a lavorare.

SE I PG SONO QUI PER CERCARE UN DEMONE

Se Padre Brennan o Fratello Klaus vengono informati che nell'Abbazia potrebbe esserci un demone nascosto, suggeriranno che probabilmente allora si nasconde nel giardino, perché è il punto più vulnerabile e più difficile da benedire come si deve. In questo caso, se i PG vengono qui non troveranno segno di demoni ma Mastro Folkart intento a potare le rose (a marzo o a giugno?!? Sì. Lui faceva lo spadaccino, prima, che ne sa di quando si potano le rose?!?).



SE I PG NON SANNO PIU' CHE PESCI PRENDERE

Arriva un Mastro Folkart ex machina che chiacchiera con loro e ha tutto quello che può destar sospetto: mani sporche di inchiostro, occhi tristi e sfuggenti e una freccia luminosa che lo indica, con su scritto "soluzione dell'avventura".

SE I PG SONO QUI PROPRIO PER CERCARE MASTRO FOLKART

Lo trovano. V. dopo.

2.9.2 - Parlare con il giardiniere

Un servaliere mezz'elfo con capelli e barba rossa sta potando un roseto con delle grosse cesoie. Quando vi vede arrivare sospende il lavoro e vi fa un inchino. "Salute a voi, Visitatori. Se siete in cerca di pace, vi consiglio di visitate il chiosco panoramico... è di una bellezza mozzafiato!"

Sta parlando di un chioschetto di ferro battuto, coperto di rampicanti, che si affaccia sulla Valle di Ussa, offrendo una vista suggestiva che ai fini dell'avventura è interessante quanto un dugongo pigro.

Osservarlo:



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 10
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 15

Ha numerose cicatrici, e le dita macchiate di inchiostro nero.

2.9.2.1 - Mastro Alexander Folkart

RUOLO

Mastro Giardiniere dell'Abbazia dell'Alba.

Si occupa, insieme ad altri, della cura dei giardini botanici e di meditazione.

DESCRIZIONE

Alexander Folkart è un mezzelfo tra i 30 e i 40 anni, con un corpo slanciato e nervoso, rosso di capelli e di barba, con occhi nocciola molto tristi. Indossa camicia e pantaloni di seta pesante, rattoppati e scoloriti ma che un tempo dovevano essere di ottima qualità, con su un grembiule pesante da lavoro. Le mani callose sono sporche di nero (inchiostro).

CARATTERE

Folkart è un fuoco che cova sotto le cenere.

Facile all'ira e all'offesa, è una persona temperamentale, che la vita da guascone ha abituato a reagire in maniera eccessiva. Diventando Servaliere si è imposto disciplina, indossando una maschera di calma e umiltà, ma è una maschera che gli va stretta e ci sono dei momenti in cui si sente fuori posto nel monastero. Forse dovrebbe accettare la sua natura e tornare là fuori a fare quel che sa fare meglio: uccidere gente.

STORIA PERSONALE

Poco dopo la sua nascita i suoi genitori (un'umana e un elfo) si lasciarono, e la madre tornò alla capitale, dove i suoi famigliari, i Folkart, sono mercanti da generazioni. Qui sposò un suo cugino, Folkart anche lui, e in breve ad Alexander nacque un fratellino, Eyron. I due crebbero molto affiatati, sempre in lotta con il resto della famiglia. Il loro desiderio era diventare combattenti, non mercanti. Con questa idea ben chiara in testa, i due entrarono nell'Accademia Militare del regno.

Il primo si specializzò come spadaccino, mentre l'altro divenne un condottiero; sul campo di addestramento sembravano però una cosa sola, e si completavano a vicenda.

Terminata l'accademia, il fratello sposò la vicina di casa, Elsa. Diplomatici con lode, partirono insieme per il fronte, ma la sorte fu loro avversa. I loro genitori morirono, e Alexander, in quanto primogenito, tornò a casa per occuparsi delle cose di famiglia, con l'aiuto di Elsa e del vecchio amministratore.

Vivendo e lavorando tanto tempo insieme, tra i due si accese la scintilla della passione. Divennero amanti, fino a quando un giorno Eyron tornò a casa senza avvisare e li sorprese nel suo letto.

I due fratelli incrociarono le lame, iniziando un duello all'ultimo sangue. Alexander, sopraffatto dal senso di colpa, tornò in sé e decise di lasciarsi uccidere dal fratello, ma proprio in quel momento Elsa si mise in mezzo per farli smettere, Eyron la uccise e Alexander reagì uccidendolo a sua volta.

Il giudice decise per la legittima difesa, ma Alexander, sconvolto per l'accaduto, spezzò il suo stocco, si dimise dall'esercito, cedette l'attività e si mise a vagabondare senza meta, facendo umili lavori per mantenersi.

Giunse in questo modo all'Abbazia e -conquistato dalla pace e armonia del luogo- si fece Servaliere, occupandosi dell'orto, cosa che gli diede serenità. Poi arrivò Sorella Sile, che da subito gli sembrò un angelo sceso dal cielo per lenire le ferite della sua anima: la freschezza, la gentilezza e la timidezza della ragazza fecero nascere un sentimento così dolce che Folkart non poté e non volle tenere segreto. E così cominciò a dedicarle poesie e rose.

NELL'AVVENTURA

Folkart ha un ruolo chiave. E' lui che trova il Libro della Creazione che Fratello Drusilio aveva preso come nuovo albero di appunti e poi lasciato in giro. Ciò che ci scrive sopra viene fatto avverare dal demone, offrendo in pagamento anime raccolte con le pagine vampiro, e questo precipita l'Abbazia nel caos.

Il punto di svolta dell'avventura è quindi riuscire a trovarlo e farsi consegnare il Libro.

Per tutta la prima parte dell'avventura è sereno e gioviale, di ottimo umore e molto collaborativo. A partire da (T-2|III giorno) invece è cupo e depresso.

FRASI TIPICHE

"Son servaliere, in che modo posso servirvi?"

"Attento, fratello. C'è stato un tempo in cui simili frasi ve le avrei fatte rimangiare sulla punta di uno stocco"

2.9.2.2 - Cose che può dire

Il giardiniere è una persona riservata, **ma non ha nulla che cerchi volontariamente nascondere**: mantiene il riserbo sul suo affetto per Sorella Sile, ma se interrogato in merito lo ammette candidamente; non sbandiera il fatto che sia un artista, essendo consapevole dei suoi limiti, ma non lo nega a oltranza; non va a dire in giro che ha il Libro di Drusilio, ma se si parla di quello, dirà chiaramente che è in suo possesso; etc.

A meno che i PG non siano davvero negati nell'interrogarlo, ci si aspetta che i PG vengano a conoscenza del libro di Folkart e vogliano vederlo.

Per spingerlo a confidarsi:



NEXT:

Persuadere (Persuasion) Carisma
Raggirare (Deception) (Charisma) CD 10



Intimidire (Intimidation)



PF: Diplomazia
Raggirare CD 15
Intimidire

Per capire se è sincero (lo è):



NEXT: Intuizione (Saggezza) CD 10
Insight (Wisdom)

PF: Intuizione CD 15

RAPPORTI CON SORELLA SILE

[sereno]

"Sorella Sile è un angelo! Un frammento di paradiso che è caduto sulla terra per scaldare i nostri cuori freddi e mostrare cosa davvero sia la grazia e la gentilezza!"

[cupo]

"Sorella Sile era un angelo e ora che se n'è andata, se ne sono andati la bellezza, la primavera, il profumo dei fiori e il calore del sole, ed è sceso l'inverno nelle nostre anime. Ed è tutta colpa di quell'idiota di Padre Brennan e di quel borioso di Fratello Vharn, che l'Abisso lo inghiotta!"

Sei innamorato di lei?

[sereno]

“Chi non lo è? Chi può non esserlo? Lei è per me come la primavera per un fiore: basta un suo sguardo per illuminare la giornata, un suo sorriso per dare senso alla mia vita!”

[cupo]

“Lei era la primavera e l'estate, il profumo dei fiori e il calore del sole. Era tutto ciò che dava senso alla nostra vita, e ora che se n'è andata tutto è grigio, freddo e insapore. Maledetto Vharn! Se si rendesse davvero conto di cosa ha fatto, si butterebbe da una finestra!”

RAPPORTI CON VHARN

Vedi sotto, nella tabella riassuntiva

LETTERE D'AMORE

[sereno]

“Sì, lo ammetto, ho scritto a Sorella Sile delle lettere, anche se non ho osato firmarle. Lettere per cantare la sua grazia e bellezza, lettere per aprirle il mio cuore. E il mio cuore è ricolmo d'amore per lei. Come potrebbe non esserlo? Lei è il mio sole, la mia estate! Magari uno di questi giorni le rivelerò i miei sentimenti...”

[cupo]

“Sì, ho scritto delle lettere a Sorella Sile, le ho aperto il mio cuore, ma ho peccato di viltà: non le ho firmate. E lei ha cercato la fonte di quell'amore in quel drago di ghiaccio che è Fratello Vharn! Ha respinto me che per lei avrei fatto qualsiasi cosa, e se n'è andata per causa sua. Se Vharn si rendesse davvero conto di ciò che ha fatto, dovrebbe buttarsi da una finestra!”

Come le hai scritte?

“Ho usato la carta del mio libro... il libro che Drusilio mi ha lasciato”

PAGINE VAMPIRO / CARTA ARCANA

“E' la carta del mio libro... il libro che Drusilio mi ha lasciato. Dove l'avete trovata? Sono alcune settimane che qualcuno strappa le pagine per farmi dispetto...”

LIBRO DI DRUSILIO

“Sì, ce l'ho io. L'aveva lasciato nel giardino, e visto che se n'era andato, me lo sono tenuto. Avevo bisogno di un libro su cui scrivere le mie opere...”

SEI UNO SCRITTORE?

“Beh, sì, sono un poeta... ma un poeta dilettante, in verità... sapete, quando il mio cuore o la mia mente si colmano di emozioni e immagini sento il bisogno di farle uscire, di imprimerle nella carta...”

Possiamo vedere qualche tua opera?

“Non sono nulla di speciale. Tuttavia, se ci tenete, venite, prendo il libro...”

2 - 3 febbraio
Tempo -3
(PRIMA VISITA)

18 - 20 marzo
Tempo -2
(SECONDA VISITA)

1 - 2 giugno
Tempo -1
(TERZA VISITA)

Brennan	<i>Mi dicono sia un buon abate, presente ma discreto, una persona cui rivolgersi per qualsiasi problema.</i>	<i>Troppo arrendevole, ci vuole più polso. In confidenza: <u>ha lasciato andar via Sorella Sile senza far nulla</u>. Si può essere più scemi? Fare l'abate non vuol dire star lì a guardare l'Abbazia che si svuota e va in rovina!</i>
Genasia	<i>Non ci siamo mai neanche parlati. D'altro canto, lei considera solo i libri, e io non sono un Libro. Per quanto sia -nel mio piccolo- uno <u>scrittore</u>...</i>	
Drusilio	<i>E' divertente, scherza sempre con noi servalieri.</i>	<i>Prima di andarsene era diventato arrogante, cupo, distratto. Pensate che alla fine <u>ha dimenticato qui il suo libro degli appunti</u>... Che fine ha fatto? Beh, lui se n'era andato via, me lo sono tenuto.</i>
Norgren	<i>Gli sono grato, è lui che mi ha preso come servaliere in questa Abbazia.</i>	<i>Mi è spiaciuto che sia morto. E' la dimostrazione che se il fato ti chiama, abilità e prudenza non contano. Per onorare la sua memoria, sono stato tra quelli che si sono calati in corda doppia per cercare di recuperare qualche tomo, ma erano andati perduti praticamente tutti.</i>
Vharn	<i>Ho avuto poco a che fare con lui. Non dà molto corda a noi servalieri. In confidenza: gli elfi con la puzza sotto il naso mi danno davvero sui nervi.</i>	<i>E' colpa sua se Sorella Sile se n'è andata. Arrogante cialtrone! Spezzarle il cuore in quel modo! Se non avessi giurato di non combattere più, l'avrei sfidato a duello</i>
Klaus	<i>Lo vedo solo in occasione delle grandi celebrazioni, cui partecipiamo anche noi Servalieri. Dicono che sia stato un grande cacciatore di demoni, ma ormai la vecchiaia ha chiesto il suo prezzo. Spero di andarmene da questa vita prima di ridurmi in quello stato.</i>	
Ludmilla	<i>Alla larga da quella! Se vi attacca bottone, può tenervi lì a chiacchierare per ore, e tutto quel che dite un minuto dopo lo sa tutta Ussa.</i>	
Sile	V. pagina precedente	

2.9.2 - Dichiarazioni d'amore

(T-2|notte II e III giorno)

Se i PG vanno in giardino per conto loro o pedinando Fratello Vharn o Sorella Sile:



NEXT: PROVA DI GRUPPO

Furtività (Destrezza)

Stealth (Dexterity)

CD 15

PF: Furtività CD 15

SORELLA SILE INCONTRA FRATELLO VHARN

Fratello Vharn arriva per primo, si siede su di un cippo e guarda le stelle; poi arriva anche Sorella Sile, scusandosi per il ritardo. Guardano un po' le stelle.

"Immagino che avrei capito il perché di questo incontro..." dice lei.

"Dimmelo tu, Sorella"

"Ecco... io... io provo quello che provi tu..."

"Davvero? Hai scoperto anche tu quale passione muove il tuo cuore?"

"Sì. Me l'hai fatta scoprire tu... io... io ti amo!"

"Eh?!?... Sorella Sile, no... proprio no... è sbagliato, l'Ordine dell'Impegno..."

"Sì, invece! Non dobbiamo più nascondere il nostro amore! Chiuderlo nelle tue lettere e nei miei silenzi! Dobbiamo lasciar libera la nostra passione, come la Shen-Shen con il principe Gaheris di Challenor, e quel che sarà sarà!"

"Sorella Sile, calmati. Il voto di castità..."

"Tu non ne sei legato e io non l'ho ancora pronunciato. Cogliamo l'attimo!" Sorella Sile slaccia la tunica e la lascia scivolare ai suoi piedi, restando completamente nuda "Nelle lettere dicevi che sognavi di vedere la mia pelle bianca nella luce della luna..."

"Di quali lettere vai cianciando? Sei una novizia o una squaldrina? Rivestiti, spudorata! Io sono felicemente fidanzato, e tu sei votata al nubilato, anche se sei così ansiosa di buttar via dignità e decoro. Se ora ti comporti così, come potrai comportarti una volta monaca? Padre Brennan deve esserne avvisato. Bisognerà convocare il Capitolo dell'Abbazia per giudicare il tuo caso..."

Sorella Sile si riveste sbigottita. Comincia a piangere.

"No, ti prego Fratello Vharn... la vergogna sarebbe troppa..."

"Chi si addentra nelle Tenebre, deve fare i conti con le Tenebre" risponde lui, quindi si gira e se ne va seccato, lasciandola lì a piangere.

Guardarsi intorno:



NEXT: Percezione (Saggezza)

Perception (Wisdom)

CD 15

PF: Percezione CD 20

In una macchia di oleandri mistici lì vicino è nascosto qualcuno. Un uomo dai capelli rossi, con un grembiule da giardiniere.

Se i PG li interrompono o si fanno scoprire, Vharn dichiara che è stato convocato lì da Sorella Sile, suppone per dare qualche consiglio su qualche faccenda privata in merito al suo noviziato.

Sorella Sile pensa sia un modo per nascondere il vero motivo ai PG e regge il sacco.

Osservare Sorella Sile:



NEXT: Percezione (Saggezza)

Perception (Wisdom)

CD 10

PF: Percezione CD 15

Ha con sé un mazzo di lettere in una borsa a tracolla. Inoltre alcuni indizi, nonché la sua postura e il suo imbarazzo vi fanno pensare che sotto la sovrattunica sia nuda!



NEXT: Intuizione (Saggezza)

Insight (Wisdom)

CD 15

PF: Intuizione CD 20

E' molto rigida, in imbarazzo e non sincera.

SORELLA SILE INCONTRA MASTRO FOLKART

Dopo un momento, quando Fratello Vharn è già lontano, da un cespuglio esce un uomo dai capelli rossi, con indosso il grembiule dei servalieri.

"...e nei miei sogni ti vedo come ninfa camminare a piedi nudi nell'erba

la pelle bianca alla luce della luna, più bella della luce, più bella della luna"...

Sile si gira sorpresa "Chi... chi siete voi? Come conoscete quella poesia?"

"Davvero non lo immaginate? L'ho scritta io"

"Voi? Voi l'avete scritta?!?"

"Per te, mio angelo. E' da quando sei arrivata che ammiro e canto la tua bellezza, senza osare farmi avanti. Ma ora non posso più stare in silenzio. Sì, sono io, non Fratello Vharn, colui per il quale il tuo cuore palpita di passione! "

"Passione? Io... Io ti odio! Mi hai rovinato la vita! Mi hai tentata, mi hai fatto buttare alle Tenebre il mio noviziato, mi hai esposto alla vergogna e al ridicolo, e ora ti presenti qui... così... a riscuotere il premio del tuo inganno! TI ODIO!" E detto questo Sorella Sile fugge nella notte lasciando lì un Mastro Folkart basito.

Mastro Folkart resta ancora un momento lì, a digerire il due di picche, poi torna al Borgo dei Servalieri, convinto che le passerà e capirà quali sono le sue vere emozioni.

Certo.

2.9.3 - Il Libro della Creazione

Mastro Folkart non è entusiasta nel mostrare il Libro ai PG, sia perché è convinto che il livello delle sue opere non sia granché, e quindi è reso contemporaneamente geloso e imbarazzato da esse; sia perché teme che i PG decidano di portargli via il libro, visto che è fatto di carta di straordinaria qualità.

Tuttavia farà buon viso a cattivo gioco e porterà i PG a un capanno degli attrezzi, dove lo ha nascosto dietro a una cassapanca, dove si è ben bene sporcato di terra grassa e nera.

In alternativa possono trovare il libro anche solo pedinando o spiando magicamente Folkart : egli andrà a scrivere qualche verso e loro potranno trovarlo.

2.9.2.1 - Esaminare il libro

Il libro è con la solita copertina a scatola in pelle nere, qui parecchio consumata dal tempo e sporca di terra. Al suo interno, le pagine sono tanto bianche che quasi sembrano rilucere di luce propria, e si sfogliano morbide, fruscando appena. Sembra che quasi due terzi del libro siano in bianco.

Ovviamente, se l'hanno già vista altrove, i PG possono riconoscere la stessa carta delle pagine vampiro e delle lettere di Sile.

Esaminare il libro:



NEXT: Percezione (Saggezza) CD 10
Perception (Wisdom)

PF: Percezione CD 15

Il libro ha delle pagine mancanti: 5 all'inizio [e (T-1) 9 nella zona in cui Folkart sta scrivendo], mentre al fondo mancano 14 fogli, tagliati e non strappati.

Le prime sono pagine vampiro spedite via dal Demone prima che venisse creato il Rituale della Nuova Luce per neutralizzarle: una di queste era sopravvissuta nella stanza murata ed è quella che uccide Norgren. Le pagine centrali sono le nuove pagine vampiro attualmente attive, spedite in giro a caccia di anime dopo che il Rito è stato accorciato e quindi reso inefficace. Le pagine tagliate sono quelle usate per scrivere lettere a Sorella Sile e farle l'origami.

Non importa quante pagine si strappano o tagliano: per magica magia il libro avrà sempre esattamente 100 pagine!

Se chiedono a Folkart, lui dichiara che il primo gruppo mancava già; il secondo gruppo l'ha strappato qualche monaco in vena di scherzi, che ha trovato il libro e ne ha strappato delle pagine senza chiedergli il permesso; e le pagine tagliate sono invece state tagliate da lui per scrivere lettere a Sorella Sile.

ESAMINARLO MAGICAMENTE

Individuazione del magico:

Il libro è dotato di un'aura magica di scuola universale/congiurazione di forza schiacciante!

Identificare:

E' un artefatto magico di enorme potere, chiamato Libro della Creazione: ciò che viene scritto sulle sue pagine si verifica come per effetto di un incantesimo Desiderio Maggiore/Wish, se lo scrivente paga il prezzo stabilito dal Libro.

Individuazione del male:

Il libro non è malvagio di per sé, ma contiene al suo interno una forte aura malvagia, come se fosse... tipo... posseduto da un demone!

LIBRO DELLA CREAZIONE

Il Libro ha una rilegatura a scatola in pelle nera con una sottile lamina di piombo al suo interno che blocca qualsiasi incantesimo di individuazione, compreso Localizza Oggetto.

Ha lo stesso aspetto degli altri libri della biblioteca, ma sarebbe meglio dire che gli altri libri hanno il suo aspetto, visto che sono stati realizzati in quel modo proprio prendendo lui come modello. In questo modo il Libro poteva essere nascosto tra di loro, confondendosi tra milioni di copie simili.

POTERI DEL LIBRO

Il Libro ha il potere di far avverare i desideri scritti su di esso, se lo scrivente lo vuole (applica la sua volontà) e paga il prezzo deciso dal Libro.

Il prezzo è personalizzato in base a ciò che lo scrivente reputa importante e al proprio sistema valoriale ed è sempre qualcosa che costa molto concedere (più psicologicamente che economicamente): il prezzo da pagare è qualcosa in proporzione doppia rispetto alla richiesta (vuoi salvare/uccidere una vita? Sacrifica due vite di persone a te care) e reputato di valore per il PG, ma che lui possa pagare (se sei una persona buona, non ti chiede di uccidere la gente, ma magari di automutilarti). Cerca di proporre cose che abbiano attinenza con il desiderio espresso (es.: vogliono una rosa? Devono distruggere un pezzo di giardino)

INFLUENZA DEL DEMONE

Quando qualcuno scrive sul libro (con o senza volontà) il Demone legge nell'animo dello scrivente, e se la cosa si ripete può manipolarlo. L'effetto è una suggestione di lungo periodo, una blanda compulsione come da ipnosi o messaggio subliminale (nel caso dei PG, l'impressione che sia tutto inutile e che tanto vale arrendersi e lasciar perdere). Con il tempo (ma questo non riguarda i PG), tramite la suggestione la Madre delle Ombre può causare incubi mirati; generare ossessioni, paranoie, desideri indotti; effettuare una blanda cancellazione o riscrittura di parti piccole di memoria; eccetera. Inoltre, se lo scrivente non ha applicato la sua volontà, può farlo il demone, facendo avverare singole frasi decontestualizzate e pagando in anime o in parte del suo potere.

Oltre a ciò può:

- ◆ creare Pagine Vampiro, strappando singole pagine del libro;
- ◆ strappare pagine prima che il prezzo sia pagato, evitando che determinati desideri siano avverati (da esempio, se uno desidera che il Demone sia bandito o cose così)

LEGGERE IL LIBRO

Se i PG provano a leggerlo, dai loro l'HANDOUT
 "LIBRO DELLA CREAZIONE"

Se effettuano un qualsiasi tipo di ricerca magica



NEXT: Arcano (Intelligenza) CD 15
 Arcana (Intelligence)

PF: Conoscenze (Arcano) CD 20

noteranno che alcune scritte non sono normali ma sono impregnate di potere magico.

Consegna l'HANDOUT

"LIBRO DELLA CREAZIONE MAGGICO!"

Queste parti le notano anche in automatico se fanno un incantesimo di Individuazione del magico o Identificare.

Basta leggerle con particolare attenzione per entrare in risonanza con il Libro. Una voce soave dirà allora:

"Ciò è stato scritto e voluto da XXX, pagando come prezzo YYY" (o "scritto da XXX e voluto da ZZZ" nel caso sia il demone che abbia applicato la sua volontà per far avverare le frasi)

Cfr. dopo.

Scritte in caratteri gotici spinati:

(ovvero scritte dai seguaci di Vecna)

Muore Padre Istari Maglio della Luce.

Muore il Gran Maestro Thaon il Misericordioso.

Muore Sorella Serenia Profetessa di Pelor.

Muore il capo dei nostri nemici.

Sono scritti dai cultisti di Vecna, per eliminare i principali capi dell'Ordine della Luce che stava attaccando la Fucina di Vecna.

Chi sono costoro?



NEXT: Storia (Intelligenza) CD 20
 History (Intelligence)

PF: Conoscenze (Storia) CD 25

Si tratta di chierici e paladini dell'Ordine della Luce, morti nell'assalto alla Fortezza del male su cui ora sorge l'Abbazia o durante la marcia di avvicinamento. Il capo dell'Ordine in effetti era un vecchio monaco rimasto al Monastero della Luce, morto anche lui a quel tempo.

In alternativa, ci sono libri in Biblioteca su ciò.

Chi ha scritto e voluto	Primo Artefice Jargrand, Alto Chierico di Vecna
Prezzo pagato	da 40 a 50 seguaci di Vecna per ciascun morto.

Scritte in caratteri gotico-onciali:

(ovvero scritte da San Eliodoro)

"Quanto sarebbe desiderabile che la pestilenza grave e funesta che colpisce la Valle di Ussa e vuota le case per riempire le tombe, e di dieci persona una ne lascia, cessi del tutto, lasciando di sé soltanto il ricordo"

"Vorrei che i campi, i pascoli e i giardini che in Ussa la siccità ha bruciato e inaridito tornino fertili e fecondi, e tali restino per i secoli a venire"

"Desidero che l'orda di grandi e terribili troll che fassi chiamare Orda del Sangue torni da dove è venuta e mai più arrechi danno alla Valle di Ussa"

"Voglio che Hassur l'Inappellabile abbandoni i suoi modi crudeli e ingiusti e, abbracciato il culto di Iomedae/Pelor, diventi ottimo sovrano per i suoi sudditi"

Questi sono i desideri formulati per ottenere i miracoli per i quali San Eliodoro è ancora venerato al tempo dei PG.



NEXT: Storia (Intelligenza) CD 10
History (Intelligence)

PF: Conoscenze (Storia) CD 15

Corrispondono esattamente ai miracoli compiuti da San Eliodoro.

“Voglio che nessuno tranne me conservi ricordo alcuno di questo libro”

Questo desiderio è stato formulato sotto l'effetto della paranoia indotta dal demone.

“Vorrei che il mio corpo si conservi sano per tutti i secoli a venire”

Ciò spiega il fatto che il corpo di San Eliodoro nella cripta è intatto: morto ma sano...

Chi ha scritto e voluto	Padre Eliodoro, Abate dell'Ordine dell'Impegno
Prezzo pagato	Libri distrutti, che hanno fatto perdere conoscenze importanti: tutta la storia dell'Antico Regno di Qwerty; accurate mappe dell'Underdark; tutte le opere sacre di San Tinumi; etc.



NEXT: Storia (Intelligenza) CD 10
History (Intelligence)

PF: Conoscenze (Storia) CD 15

Rivela che in effetti il PG non ha proprio nessuna informazione su questi argomenti...

Scritte in caratteri calligrafici moderni

(ovvero scritte da Drusilio)

Tre pagine di appunti di Drusilio: scalette di cose da fare, appuntamenti,...

Bozza di una lettera a Padre Brennan in cui si chiede che

la Cerimonia della Nuova Luce duri soltanto un'ora,

abbreviando il rituale di benedizione.

Ciò spiega l'impossibilità di far durare la Cerimonia della Nuova Luce più di un'ora.

Chi ha scritto	Fratello Drusilio, Maestro di Copia
Chi ha voluto	Il Grande Demone Sovrano Akhutaz'k, Madre delle Ombre
Prezzo pagato	L'anima di Fratello Norgren, le ali d'ombra del demone e la sua armatura di terrore.

Scritte in caratteri elfici:

(ovvero scritte da Mastro Folkart)

Bozze di sonetti e ballate di tema amoroso, alternati a commenti sulla situazione dell'Abbazia.

Un carme funebre per Fratello Norgren.

Apprezzamenti in prosa nei confronti di Sorella Sile, alcuni un po' imbarazzanti.

Un canto buffo su Sorella Ludmilla, di cui si prende in giro il suo essere una pettegola.

[I passi seguenti ci sono solo se i PG prendono il libro in (T-1)]

Giudizi su Padre Brennan (del quale si dice che “Ogni tanto si comporta proprio come un idiota”).

Ciò spiega lo strano comportamento di Brennan a (T-1) e nel presente di partenza (dove manipola sconsideratamente la pozione di viaggio nel tempo, finendo giustamente in un loop temporale).

Chi ha scritto	Sir Alexander Folkart, Mastro Giardiniere
Chi ha voluto	Il Grande Demone Sovrano Akhutaz'k, Madre delle Ombre
Prezzo pagato	L'anima del Servaliere Anziano Uthelmo, Mastro di forgia, la spada di dolore e la frusta d'ombra del demone.

Appunti sulla storia del famoso brigante Maschera Nera, che dal borgo di Malanotte fa razzie e poi muore impiccandosi in cella senza essere stato identificato.

Tentativo di trarne una ballata, con poco successo.

Sono alla base degli eventi che hanno tenuto impegnati i PG nella Quarta missione.

Chi ha scritto	Sir Alexander Folkart, Mastro Giardiniere
Chi ha voluto	Il Grande Demone Sovrano Akhutaz'k, Madre delle Ombre
Prezzo pagato	L'anima del Servaliere Anziano Hartasio, Mastro conciatore, e l'anima della Servaliera Anziana Gamira, Maestra sarta, e la capacità del demone di lanciare arcani superiori al terzo livello.

Invettiva nei confronti di Fratello Vharn, del quale si dice che l'unica cosa giusta e corretta che dovrebbe fare, dopo che si è comportato in maniera così censurabile nei confronti di Sorella Sile è "buttarsi dalla finestra".

Ciò spiega la compulsione al suicidio di Vharn.

Chi ha scritto	Sir Alexander Folkart, Mastro Giardiniere
Chi ha voluto	Il Grande Demone Sovrano Akhutaz'k, Madre delle Ombre
Prezzo pagato	L'anima del Servaliere Anziano Miari, Mastro contadino. L'anima dl mercante itinerante Jullo Kabirio. Lo sguardo ammaliante del demone e il veleno d'ombra dei suoi artigli.

2.9.2.2 - Utilizzare il libro

SCRIVERE TANTO PER SCRIVERE

Di norma, non succede nulla, visto che bisogna avere la volontà di far avverare quello che si scrive per innescare la risposta del Libro.

Naturalmente, se poi i PG sono così furbi da scrivere qualcosa che -se esaudito- fa il gioco del Demone, questi può sempre spendere un'anima di Servaliere per farlo avverare lui. E i PG vincono una menzione speciale "Boiata pazzesca"...

SCRIVERE DESIDERANDO CHE SI AVVERI...

...UNA COSA INNOCUA PER IL DEMONE

Chi ha scritto sente una voce calma e melodiosa che gli parla direttamente nella testa: *"Tu, [nome PG con titolo], vuoi [quello che ha scritto]. Affinché ciò sia realizzato, devi [prezzo da pagare]"*

Il prezzo è tanto maggiore quanto più il desiderio è complesso / significativo / costoso.

Alcuni esempi:

- ◆ distruggere un oggetto magico a cui il PG tiene, di lista da I a VI a seconda di quanto è articolato e significativo il desiderio;
- ◆ privarsi in maniera permanente di un potere o abilità di classe (channel divinity del chierico; capacità di lanciare incantesimi di 3° livello del mago,...);
- ◆ creare un danno significativo all'Abbazia e all'Ordine della Luce: distruggere libri o edifici,...
- ◆ rinunciare a qualcosa che -da background- è descritto come importante (ma solo se è davvero importante)

Alcuni esempi:

Far apparire una rosa? Brucia dieci metri quadri di giardino.

Vuoi che qualcuno faccia qualcosa di contrario a ciò che vuole? Rinuncia a un importante incantesimo di primo livello o sacrifica un oggetto di lista IV.

Vuoi che qualcuno resusciti? Rinuncia a tutti gli oggetti di lista VI, oppure tagliati entrambe le mani.

Se pagano il prezzo, il desiderio si avvera, e la frase diventa evidente a un'indagine magica, comunicando il vero e completo nome del PG e il prezzo pagato per fare cosa.

...UNA COSA DANNOSA PER IL DEMONE

Il Demone usa il suo limitato controllo del Libro per strappare la pagina prima che il desiderio possa essere pagato e fatto avverare.

La voce angelica di cui sopra inizierà a dire "Tu, [nome PG con titolo]..." e poi la pagina si strapperà da sola dal libro, con effetti speciali demoniaci (odore di zolfo e barluginii violacei), e la voce svanirà.

Furbe pensate tipo tagliare tutte le pagine o scrivere sempre e di nuovo in modo che vengano strappate tutte non funzionano perché il Libro ha magicamente sempre esattamente cento pagine.

2.9.2.3 - Distruggere il Libro

Dal momento che si tratta di un artefatto, distruggerlo è praticamente impossibile. Inoltre, dal momento che si tratta del Libro della Creazione, legato al tessuto stesso della Realtà, cercare di farlo a pezzi genera terremoti, bruciarlo innalza la temperatura della regione a 60°C, eccetera...

Se i PG vogliono far uscire il demone, devono ricorrere a un esorcismo (che può insegnare Fratello Klaus o che possono trovare in Biblioteca) utilizzando il vero nome del demone (Akhutaz'k), che possono aver appreso proprio esaminando i desideri fatti avverare dal demone.

2.10 = Dipendenze

Non ci possono andare.

Possono però far venire i Servalieri (ma sono centinaia: a interrogarli tutti in maniera adeguata ci vogliono giorni e giorni: cosa sperano di ottenere?).

Oppure possono mandare qualcuno a interrogare.

Nel Borgo dei Servalieri tra (T-2) e (T-1) sono stati trovati morti nel loro letto (con accanto delle pagine vampiro cui pochi hanno fatto caso):

1. Servaliere Anziano Uthelmo, Mastro di forgia;
2. Servaliere Anziano Hartasio, Mastro conciatore;
3. Servaliera Anziana Gamira, Maestra sarta;
4. Servaliere Anziano Miari, Mastro contadino.

E' morto anche un mercante itinerante Jullo Kabirio, ma questo all'insaputa dei più, perché è stato assalito in un luogo fuorimano e il suo cadavere non è ancora stato trovato.

SCONTRO FINALE!

3 = Scontro finale!

L'avventura ha una fine degna se i PG riescono a far uscire il Demone dal libro e a sconfiggerlo.

Per far uscire la Madre delle Ombre dal Libro ci sono due modalità:

A - VERO NOME DEL DEMONE + ESORCISMO

Il vero nome della Madre delle Ombre (Akhutaz'k) lo si ottiene studiando le frasi attuate sul Libro della Creazione, cosa che comunica chi le ha scritte ma anche chi ha desiderato che si avverassero, pagandone poi il prezzo.

L'esorcismo può essere insegnato da Fratello Klaus (che ha anche con sé un libretto di esorcismi), può essere rinvenuto nella Biblioteca, oppure può essere ricordato con una prova:



NEXT: Religione (Intelligenza) CD 20
Religion (Intelligence)

PF: Conoscenze (Religione) CD 25

Una volta che sanno come fare, possono eseguire l'esorcismo dove vogliono.

In particolare, scelte particolarmente sensate sono:

- ◆ allontanare Mastro Folkart;
- ◆ eseguire l'esorcismo in terra consacrata (se non direttamente nel Tempio della Luce).

Se sono presenti monaci, vengono tenuti occupati da sciami di pagine vampiro.

B - RITUALE IN FORMA ESTESA

In primo luogo, devono accorgersi che è in forma ridotta, e questo lo possono dire Klaus e gli altri in (T-1), così come può essere capito leggendo libri sul rituale. A quel punto devono trovare la versione originale (nella biblioteca, Tomi Antichi) e far celebrare quella.

Messo in angolo, il demone allora possiede Folkart (in maniera parziale, perché non è ancora malvagio: tanto più parziale quanto più i PG sono intervenuti sulla storia d'amore: ricordati di segnalare la cosa!) e attacca chiunque gli capiti a tiro fino ad arrivare alla sala del rituale dove avviene lo scontro con i PG.

I monaci non possono intervenire perché sono concentrati nel rituale.

SCONTRO CON IL DEMONE

Se invece finisce il tempo (a loro disposizione nel passato o, molto più probabilmente, il tempo dell'avventura), nel presente sono trovati da Folkart-Demone e muoiono.

4 = Epilogo

Esito positivo

“Aspettate! Sto ricevendo un messaggio da Padre Brennan!”

“Parli del drago e spuntano le corna...”

“Un incantesimo di Inviare? Deve essere qualcosa di urgente”

“Cosa dice?”

“Dice... dice che ha saputo del nostro ritorno, e ci aspetta tutti all'Abbazia per festeggiare,

HANNO SALVATO FRATELLO NORNGREN
con Fratello Norgren

HANNO SALVATO IL NOVIZIATO DI SILE
con Sorella Sile

HANNO SALVATO VHARN DALLA MORTE
con Fratello Vharn e tutti gli altri”

“Dobbiamo proprio andare? Sono brave persone, ma all'Abbazia non succede mai nulla di interessante!”

Esito negativo

Venite improvvisamente risucchiati nel presente da cui provenivate.

Qualcuno vi ha strappato le collane che vi legavano al rituale di viaggio nel tempo, ma non riuscite a vedere chi, perché la stanza è immersa in una tenebra impenetrabile.

Uno di voi prova a fare luce, e lo spettacolo è raccapricciante.

Padre Brennan è stato fatto a pezzi. E davanti a voi c'è un Mastro Folkart circondato da ombre, gli occhi rossi che brillano di luce propria nell'oscurità. Quando parla, la sua voce ha echi sinistri, come se una voce di donna, irridente e malvagia, parlasse all'unisono con lui.

“Avrei potuto uccidervi nel vostro sonno, come ho fatto con quell'idiota, ma ci tenevo che vedeste il mio trionfo. Sono libera, ho un nuovo corpo, ho recuperato la pienezza dei miei poteri e il Libro della Creazione è a mia totale disposizione. Presto ci sarà una nuova Creazione, in cui lo stesso concetto di Luce e di Bene sarà sradicato e bandito. Ci tenevo che lo sapeste, prima di morire...”

E l'oscurità si chiude su di voi.

STATS DEI MONACI

PATHFINDER

	Caratteristiche	Tiri Salvezza	Abilità
Brennan	For -2 Des -1 Cos -1 Int +3 Sag +2 Car +3	Tempra +4 Riflessi +1 Volontà +6	Conoscenze (arcane, religione) +9 Intuizione +9 Percezione +9
Drusilio	For +0 Des -2 Cos +0 Int +1 Sag -1 Car +2	Tempra +0 Riflessi +0 Volontà +3	Intuizione -1 Percezione -1
Folkart	For +3 Des +2 Cos +2 Int +1 Sag +0 Car +1	Tempra +7 Riflessi +4 Volontà +2	Intuizione +5 Percezione +10
Genasia	For -1 Des -1 Cos -1 Int +3 Sag +2 Car +0	Tempra +0 Riflessi +0 Volontà +6	Conoscenze (arcane, storia) +10 Intuizione +9 Percezione +9
Klaus	For -2 Des -2 Cos -2 Int +3 Sag +3 Car +0	Tempra +3 Riflessi +0 Volontà +8	Conoscenze (piani, relig.) +10 Intuizione +5 Percezione +5
Ludmilla	For +0 Des +0 Cos +0 Int +1 Sag +3 Car +0	Tempra +1 Riflessi +1 Volontà +6	Intuizione +10 Percezione +10
Norgren	For +3 Des +0 Cos +3 Int +1 Sag +3 Car +2	Tempra +3 Riflessi +0 Volontà +5	Conoscenze (architettura) +10 Intuizione +5 Percezione +5
Sile	For -1 Des +2 Cos +0 Int +0 Sag +1 Car +4	Tempra +4 Riflessi +3 Volontà +5	Intuizione +1 Percezione +5
Vharn	For +3 Des +2 Cos +0 Int +1 Sag +2 Car +3	Tempra +1 Riflessi +3 Volontà +6	Conoscenze (storia) +10 Intuizione +1 Percezione +5

D&D NEXT

	Caratteristiche	Abilità
Brennan	For -1 Des +0 Cos +0 Int +3 Sag +2 Car +3	Arcana, Nature +6 Insight +2 Perception+2
Drusilio	For +0 Des -2 Cos +0 Int +1 Sag -1 Car +2	Insight -1 Perception-1
Folkart	For +3 Des +1 Cos +2 Int +0 Sag +0 Car +0	Insight +0 Perception+2
Genasia	For -1 Des -1 Cos -1 Int +3 Sag +2 Car +0	Arcana, History +6 Insight +2 Perception+2
Klaus	For -2 Des -2 Cos -2 Int +3 Sag +3 Car +0	Religion +6 Insight +3 Perception+3
Ludmilla	For +0 Des +2 Cos +1 Int +0 Sag +3 Car +1	Medicine +7, Religion +4, History +4 Insight +3 Perception+3
Norgren	For +3 Des +0 Cos +3 Int +1 Sag +3 Car +2	Investigation +4 Insight +3 Perception+3
Sile	For -1 Des +2 Cos +0 Int +0 Sag +1 Car +4	Insight +1 Perception+1
Vharn	For +3 Des +2 Cos +0 Int +1 Sag +2 Car +3	History +4 Insight +2 Perception+5

N.B.: nessuno dei monaci ha un modificatore ai Tiri Salvezza:
usano soltanto il valore base della caratteristica.

Credits

Da un'idea di:

ANDRE' DUVAL — Federico Crivellin

FREDDY — Federica Bettoja

Sviluppo avventura

FREDDY — Federica Bettoja

ANDRE' DUVAL — Federico Crivellin

ANH LA RANA - Marco Berardi

DF — Filippo Pusset

SOLKANAR — Alberto Tonda

EGORON — Ennio Guglielmetto

Sviluppo regolistico D&D Pathfinder

DF — Filippo Pusset

SOLKANAR — Alberto Tonda

Sviluppo regolistico D&D 5°ed.

FREDDY — Federica Bettoja

ANDRE' DUVAL — Federico Crivellin

KAPPA - Davide Cappadona

Personaggi prefatti

DF — Filippo Pusset

FREDDY — Federica Bettoja

ANDRE' DUVAL — Federico Crivellin

KAPPA - Davide Cappadona

EGORON - Ennio Guglielmetto

CIRICINZIA - Cinzia Cappadona

Disegni e impaginazione

EGORON — Ennio Guglielmetto

Playtest

Ringraziamo tutte le persone e le squadre che ci hanno permesso di rifinire e affinare l'avventura (con oltre 10 Playtest!).





PADRE BRENNAN



DRUSILIO



GENASIA



KLAUS



LUDMILLA



NORGREN



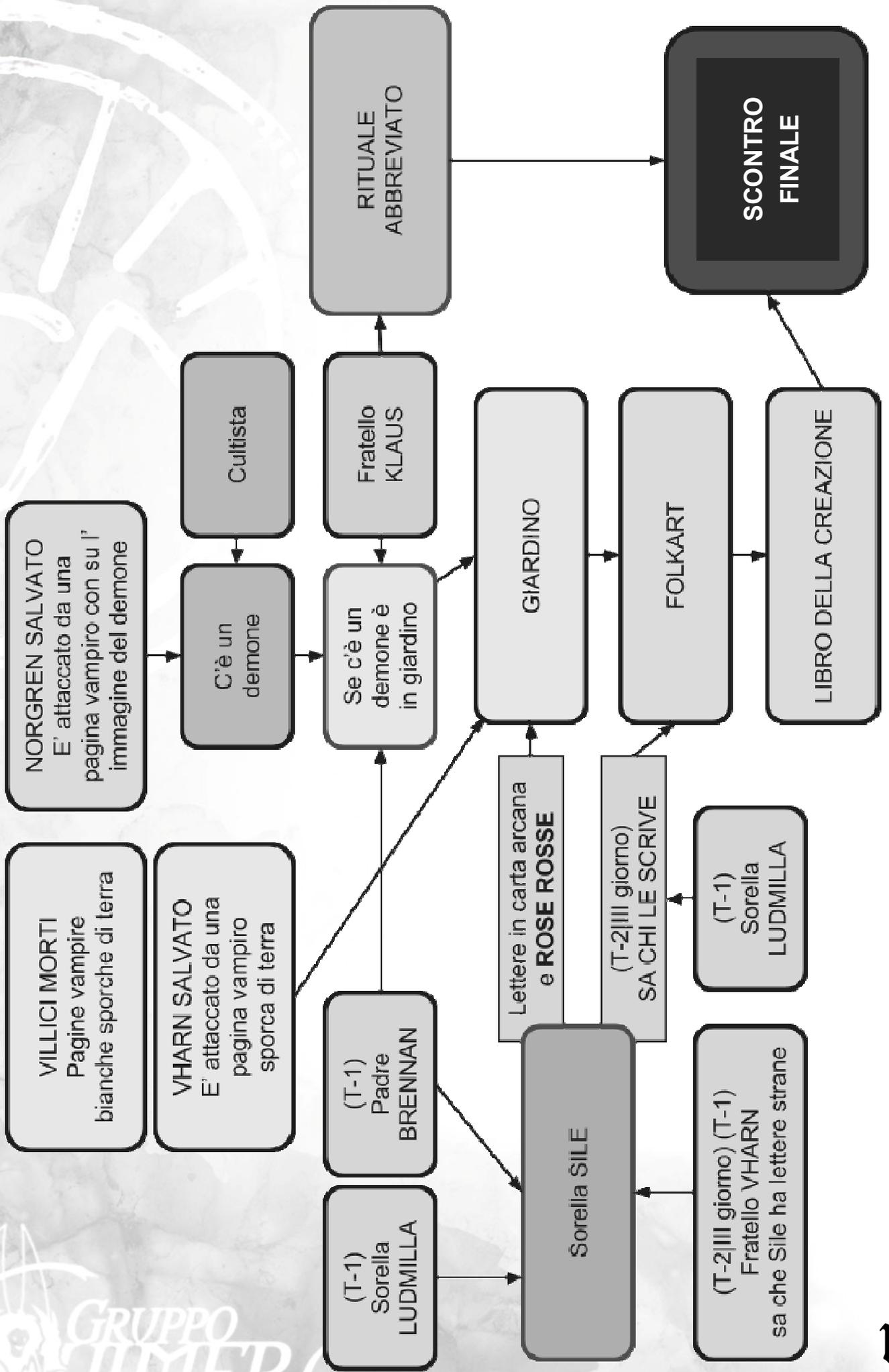
VHARN



SILE



FOLKART



Scontro iniziale = D&D Next

I PG iniziano il loro primo turno davanti alla porta che sta cercando di aprire Padre Brennan.

Poiché lui li ha avvisati dell'arrivo degli avversari, hanno diritto a un **round di sorpresa**, in cui hanno diritto a una sola azione (muoversi oppure lanciare un incantesimo oppure eseguire un attacco a distanza). Dopodiché si lancia l'iniziativa anche per gli avversari e il combattimento vero e proprio ha inizio, secondo l'ordine di iniziativa.

Servalieri:

i berserker entrano in corpo a corpo, roteando l'ascia, mentre gli altri, finché non sono neutralizzati, bersagliano i PG a distanza con i coltelli, rimanendo dietro il pozzo e le casse (in questo modo godono di tre quarti di copertura: +5 a CA e TS Destrezza).

Tutti sono sotto l'effetto di Rage/Reckless (ha e dà vantaggio in combattimento in mischia) dovuto al fatto di essere impazziti: se viene lanciato un calmare emozioni su di loro l'effetto svanisce, almeno per quel giorno.

Fratello Klaus

agisce tramite i suoi incantesimi rimanendo a distanza:

PRIMO ROUND - inizia lanciando come bonus action **Spiritual Weapon** (compare un maglio spirituale entro 12 q., che attacca +5 TxC e infligge 1d8+1 danni; ogni turno, come azione bonus può muovere di 4 q. e fare un attacco. Durata 1 minuto), seguito da un **Hold Person** su due PG (usando uno slot di terzo livello: 2 vittime entro 12 q. e a 6q. una dall'altra devono fare TS Saggia CD 13 o essere paralizzate; a fine di ogni turno, chi è paralizzato può effettuare un nuovo TS per liberarsi. E' necessaria concentrazione).

ROUND SUCCESSIVI - se non ci sono PG paralizzati, lancia un secondo **Hold Person**.

Se cercano di avvicinarsi a lui, grida un esorcismo sconclusionato e lancia **Command: flee** (il bersaglio entro 12 q. deve effettuare un TS Saggia CD 13 o allontanarsi da lui alla massima velocità possibile). Ne ha fino a 4 a disposizione. Se arrivano in mischia, lancia come bonus action **Shield of Faith** (rinunciando per quel turno a usare Spiritual Weapon e perdendo concentrazione su Hold Person: ottiene +2 CD) e combatte col suo **bastone**: 2 attacchi +4 TxC, 1d6+2 danni. Ricordarsi che è sotto effetto di Rage/Reckless, ha e dà vantaggio in combattimento.

Se subisce danni, per non perdere concentrazione sull'Hold Person o sul Shield of Faith deve effettuare un TS Costituzione +1 vs. CD pari al maggiore tra 10 e il danno subito.

Sorella Ludmilla

PRIMO ROUND - inizia lanciando come bonus action **Spiritual Weapon** (compare un maglio spirituale entro 12 q., che attacca +5 TxC e infligge 1d8+1 danni; ogni turno, come azione bonus può muovere di 4 q. e fare un attacco. Durata 1 minuto), seguito da **Spirit Guardians** (compaiono angeli bendati, a simboleggiare la confusione della sacerdotessa, che volano entro 3 q.: chi è all'interno ha velocità dimezzata, e quando entra o inizia il suo turno all'interno, subisce 3d8 danni radiosi dimezzabili con TS Saggia CD 13. Richiede concentrazione).

ROUND SUCCESSIVI: bersaglia i PG da lontano con **Guiding Bolt** (+5 TxC, se colpisce infligge danni radiosi in base allo slot usato, e fino al suo prossimo turno il primo attacco fatto contro il bersaglio ha vantaggio. Ne ha 1 con slot di 3°, 6d6 danni; 2 con slot di 2°, 5d6 danni; 4 con slot di 1° 4d6 danni).

Se vengono in corpo a corpo, combatte con un **coltellaccio da cucina**, +5 TxC, 1d4+2 danni, usando la bonus action per la **Divine Eminence** (l'arma fa in più 1d6+1/2d6+1/3d6+1 danni radiosi se si spendono slot di 1° / 2° / 3°) e NON per la Spiritual Weapon. Ricordarsi che è sotto effetto di Rage/Reckless, ha e dà vantaggio in combattimento.

Se subisce danni, per non perdere concentrazione sullo Spirit Guardian deve effettuare un TS Costituzione +1 vs. CD pari al maggiore tra 10 e il danno subito.

Solamente **se i PG dovessero mai trovarsi veramente in seria difficoltà**, fai lanciare a padre Brennan un incantesimo di Mass Healing Word (i PG recuperano 2d4+4 pf), in questo caso considera nella valutazione dello scontro un punteggio basso in fase di valutazione. Eventualmente, può anche fare un Revivify su di un PG morto...(torna a 1pf)

Gruppo da 4 PG	Gruppo da 5 PG	Gruppo da 6PG
Ludmilla	Ludmilla	Ludmilla
Klaus	Klaus	Klaus
Boscaiolo berserker	Boscaiolo berserker	2 Boscaioli berserker
3 Servalieri	4 Servalieri	4 Servalieri

SORELLA LUDMILLA IMPAZZITA

Umana media, priest Ch.2 (450 PX)

CA **15** (cotta di maglia)

PF **41** (5d8+5)

Vel. **5 q.** Passive Perception 13
STR 10 (+0) DEX 14 (+2) CON 12 (+1)
INT 10 (+0) WIS 16 (+3) CHA 12 (+1)

DAGGER: +5 to hit, 4 (1d4+2) damage.

Divine eminence: bonus action. Expend a spell slot to cause its melee weapon attacks to deal an extra 4 (1d6+1) radiant damage to a target on a hit. This benefit lasts until the end of the turn. If the priest expends a spell slot of 2nd level or higher, the extra damage increases by 1d6 for each level above 1st.

Devotion: advantage on saving throws against being charmed or frightened.

Reckless. At the start of its turn, gain advantage on all melee weapon attack rolls during that turn, but attack rolls against it have advantage until the start of its next turn.

Spellcasting.: 5th-level spellcaster (Wisdom)

Spell save DC 13 , +5 to hit with spell attacks

Cantrips (at will):

light, sacred flame , thaumaturgy

1°liv (Spell slot: O O O O):

cure wounds, **guiding bolt**, sanctuary

2°liv (Spell slot: O O O):

hold person, spiritual weapon

3°liv (Spell slot: O O):

dispel magic, spirit guardians

BOSCAIOLO BERSERKER

Umano medio, berserker Ch.2 (450 PX)

CA **15** (armatura di pelle)

PF **67** **67** (9d8+27)

Vel. **6 q.** Passive Perception 10
STR 16 (+3) DEX 12 (+1) CON 17 (+3)
INT9 (-1) WIS 11 (+0) CHA 9 (-1)

GREAT AXE: 2 attacchi; +5 to hit, 9 (1d12+3) damage.

Reckless. At the start of its turn, gain advantage on all melee weapon attack rolls during that turn, but attack rolls against it have advantage until the start of its next turn.

FRATELLO KLAUS IMPAZZITO

Le sue stats sono diverse da quelle del monaco fragile che i PG hanno incontrato nelle visite precedenti perché ha assunto pozioni che gli hanno ridato la forza guerriera di un tempo... Domani però avrà una gran brutta emicrania e si sentirà tutte le ossa doloranti.

Umano medio, fanatico Ch.2 (450 PX)

CA **15** (arm. cuoio +1 e bracciali)

PF **46** (6d8+6)

Vel. **5 q.** Passive Perception 10
STR 14 (+2) DEX 14 (+2) CON 12 (+1)
INT10 (+0) WIS 13 (+1) CHA 14 (+2)

STAFF. +5 to hit, 5 (1d6+2) damage.

Devotion: advantage on saving throws against being charmed or frightened.

Reckless. At the start of its turn, gain advantage on all melee weapon attack rolls during that turn, but attack rolls against it have advantage until the start of its next turn.

Spellcasting.: 5th-level spellcaster (Wisdom)

Spell save DC 13 , +5 to hit with spell attacks

Cantrips (at will):

light, sacred flame , thaumaturgy

1°liv (Spell slot: O O O O):

command, inflict wounds, shield of faith

2°liv (Spell slot: O O O):

hold person, **spiritual weapon**

3°liv (Spell slot: O O):

mass healing word, **spirit guardians**

SERVALIERE IMPAZZITO

Umano medio, scout Ch.2 (450 PX)

CA **13** (armatura di cuoio)

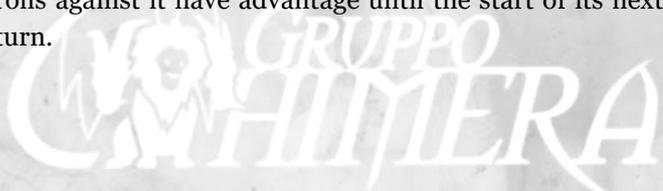
PF **28** **28** **28** **28**

Vel. **6 q.** Passive Perception 15
STR 11 (+0) DEX 14 (+2) CON12 (+1)
INT 11 (+0) WIS 13 (+1) CHA 11 (+0)

DAGGERS: 2 attacchi; +4 to hit, 4 (1d4+2) damage.

Raggio: 20/60 ft.

Reckless. At the start of its turn, gain advantage on all melee weapon attack rolls during that turn, but attack rolls against it have advantage until the start of its next turn.



Scontro finale = D&D Next

A) VERO NOME DEL DEMONE + ESORCISMO

Effettuando l'esorcismo, i PG si presume che si aspettino cosa stia per accadere, ovvero che una entità malvagia esca dal Libro della Creazione.

Appena finisce l'esorcismo, il demone compare e se i PG sono abbastanza scaltri da dire "appena esce noi stiamo pronti per fare..." hanno diritto a un **round di sorpresa**, in cui effettuare una sola azione (muoversi oppure lanciare un incantesimo oppure eseguire un attacco).

Lo scontro finale in questo caso avviene fra i PG e il Demone, inoltre se i giocatori non hanno catturato/reso inoffensivo il cultista ninja, sarà presente anche quest'ultimo che spunta un pò dal nulla (incantesimo di invisibilità) prendendoli alla sprovvista (li coglie di sorpresa in automatico). Se invece il cultista non è presente, allora inserite l'opportuno numero di sciami di pagine vampiro, come indicato qui di seguito.

Gruppo da 4 PG	Gruppo da 5 PG	Gruppo da 6PG
Akhutaz'k	Akhutaz'k	Akhutaz'k
	+1 sciame di Pagine Vampiro	+2 sciami di Pagine Vampiro
Cultista o, se non c'è, +4 sciami	Cultista o, se non c'è, +4 sciami	Cultista o, se non c'è, +4 sciami

B)

B) FAR ESEGUIRE IL RITUALE IN FORMA ESTESA

In questo caso non è detto che i PG siano consapevoli di cosa effettivamente si nasconde dentro il Libro della Creazione. Se si trovano a far eseguire il rituale della prima luce in forma estesa prima di aver capito cosa ci sia nel Libro, il demone si sente comunque minacciato dal pericolo e tenta di possedere il corpo di Mastro Folkart.

Lo scontro finale in questo caso inizia fra i PG e Folkart che è posseduto (temporaneamente) dal demone, appena questo viene mandato a o punti ferita (o diventa incosciente per qualsiasi motivo), il Demone si manifesta con le sue statistiche e lo scontro procede come nella versione A.

Se i PG hanno gestito bene Sile, riuscendo a non far sorgere in Folkart odio per Vharn, segnala ai giocatori che il Demone sembra meno forte e più in difficoltà nel mantenere il controllo della sua forma.





Akhutaz'k - Madre delle Ombre

Se lo scontro viene preparato dai PG in luogo esterno di giorno o se i PG creano luce con un incantesimo, **ricordatevi della Light Sensitivity del Demone.** Se lo scontro avviene in (T-2|I o II giorno) il Rituale della Prima Luce è attivo: considerate attiva la Light Sensivity del demone in qualsiasi luogo stia avvenendo lo scontro.

Se il demone dovesse esser bersaglio di inc., poteri o altro che prevedono un TS su una condizione da cui lui NON è immune, **ricordatevi di usare Legendary Resistance** (ne ha 3 per tutto il combattimento: automaticamente supera il TS).

PRIMO ROUND - il demone lancia **Shadow Mirror Image** [crea 3 ombre di se stesso: se bersagliato tira 1d20, se fa 6/8/11 o più (a seconda se ha ancora ha 3/2/1 immagini), l'attacco va su di un'immagine, che ha CA 13 e s colpita svanisce] e vola concludendo sempre il suo movimento a 3 metri da terra sopra i PG cercando di averne il numero più alto possibile entro 4 quadretti da lui e termina il suo turno.

Appena il primo dei PG ha finito il suo turno, lui effettua la **Legendary action Disrupt Life** [ogni creatura entro 4 quadretti subisce 14 (4d6) danni psichici (TS Costituzione CD 16 per dimezzare)]

SECONDO ROUND - il demone lancia **Slow** su tutti i PG in un cubo di 8q. di spigolo: se non superano un TS Sag. CD 16 vengono rallentati [velocità dimezzata; -2 CA e TS Dex.; no reaction; fanno l'azione o la bonus action; fanno sempre un solo attacco; se lanciano un inc. tira 1d20: con 11 o più terminano nel round dopo, spendendo l'azione di quel round. TS a ogni fine turno per porre fine all'effetto], e finisce il movimento a distanza di sicurezza a 3 metri da terra sopra i PG. Quando un PG che è venuto in corpo a corpo termina il suo turno, lui risponde con la sua **Legendary action: Paralyzing Touch** [+10 TxC, 3 (1d6) danni psichici, TS Cos. CD 16 per non essere paralizzati per 1 min. Ripetere il TS a ogni fine turno per liberarsi]. Quando l'ultimo PG ha agito, lui agisce con la sua **Legendary action: Cantrip** [Raggio d'Ombra Gelida, +10 TxC, 2d8 danni da freddo, mov. ridotto a 2q. per 1 turno].

ALTRI ROUND - il demone mantiene Slow, si muove e **attacca un PG in mischia** (se possibile quello paralizzato nel round precedente, visto che se ha vantaggio fa più danno, altrimenti uno rallentato, che può attaccare e poi abbandonare senza problemi) per poi portarsi di nuovo a distanza di sicurezza e usare le sue Legendary action a seconda di come evolve il combattimento: Disrupt life se gli sono tutti attorno; Paralyzing touch se qualcuno viene in mischia; Cantrip a raffica se si tengono a distanza.

Sciame di Pagine Vampiro

Gli sciame di pagine vampiro semplicemente si piazzano sopra un PG e lo attaccano. Nota sullo sciame: lo sciame occupa lo stesso quadretto di un PG!! Quindi in caso quel PG decidesse di muoversi per lasciare quel quadretto, esso prende un attacco di opportunità dallo sciame!

Cultista Ninja (se presente)

Se i giocatori non hanno catturato/reso inoffensivo il cultista ninja, sarà presente anche quest'ultimo che spunta un po' dal nulla (inc. di invisibilità) cogliendoli di sorpresa in automatico.

Lancia **Command: flee** (slot di 2°liv: 2 PG -> TS Sag CD 13: se fallito, il PG scappa) per far allontanare da sé o dal demone PG pericolosi in mischia.

Bersaglia i PG con **Magic Missile** (1 dardo da 1d4+1 per spell slot usato, inizia con lo spell slot di 3°liv: cerca di bersagliare spellcaster che stanno tenendo concentrazione)

Usa **Thunderwave** (i PG in un cubo di 3 q. fanno TS Cos CD 13 o subiscono 2d8 danni da tuono e sono spinti via di 2q.) se alcuni PG si fanno sotto.

Se finisce gli incantesimi, entra in mischia.

Se il demone viene sconfitto, il cultista si arrende.

(Folkart posseduto)

Attacca a testa bassa, effettuando i suoi tre attacchi a round e ricordando che ha e dà attacco di opportunità.

Medium humanoid (Human), Neutral Ch. 3 (700 XP)

CA **17** (splint)

PF **58** (9d8 + 18)

Speed **6 q.**

Passive Perception 12

STR 16 (+3)

DEX 13 (+1)

CON 14 (+2)

INT 10 (+0)

WIS 11 (+0)

CHA 10 (+0)

Skills Athletics +5,

Possession Effect:

Folkart has advantage on TS against being charmed or frightened.

Ha e dà vantaggio in combattimento.

SPADA CORTA, 3 attacchi. +5 to hit, 6 (1d6 + 3) piercing damage.

MADRE DELLE OMBRE

Demone ombra sovrano, Medio, CE Ch.10

CA **17** (Immagini illusorie CA 13 O O O)

PF **135** (18d8+54)

Vel. **6 q.** volante Passive Perception 11

STR 11 (+0) DEX 16 (+3) CON 16 (+3)

TS DEX +8

INT 20 (+5) WIS 14 (+2) CHA 16 (+3)

TS INT +10 TS WIS +9

Damage Resistances: acid, fire, necrotic, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from non magical weapons.

Damage Immunities: cold, lightning, poison

Condition Immunities: exhaustion, grappled, paralyzed, petrified, poisoned, prone, restrained.

CLAWS. Melee Weapon Attack: +10 to hit, 10 (2d6 + 3) psychic damage or, if the demon has advantage on the attack roll, 14 (3d6 + 3) psychic damage.

Paralyzing Touch.

Melee Spell Attack: +10 to hit, 3 (1d6) psychic damage. DC 16 Constitution saving throw or be paralyzed for 1 min. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on a success.

Light Sensitivity. While in bright light, the demon has disadvantage on attack rolls, and on Perception checks.

Shadow Stealth. While in dim light or darkness, the demon can take the Hide action as a bonus action.

Innate spellcasting: 7th-level spellcaster (Int)

Spell save DC 16, +10 to hit with spell attacks

- Cantrips: ray of frost

- Mirror Image

- Slow

LEGENDARY ACTIONS

The demon can take 3 legendary actions, choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. The demon regains spent legendary actions at the start of its turn.

Cantrip (Costs 1 Action)

The demon casts "Ray of Frost."

Paralyzing Touch (Costs 2 Actions)

The demon uses its Paralyzing Touch.

Disrupt Life (Costs 3 Actions)

Each living creature within 4 q. of the demon must make a DC 16 Constitution saving throw against this magic, taking 14 (4d6) psychic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Legendary Resistance (3/Day).

If the demon fails a saving throw, it can choose to succeed instead.

SCIAMI DI PAGINE VAMPIRO

Sciame di pagine, Medio, Ch. 1/4 1/4 (50 PX)

CA **15**

PF **24**

24

24

24

24

24

Vel. **10 q.** volante Passive Perception 15

STR 6 (-2) DEX 14 (+2) CON 8 (-1)

INT 3 (-4) WIS 12 (+1) CHA 6 (-2)

Damage Resistances: bludgeoning, piercing, slashing

Condition Immunities: charmed, frightened, paralyzed, petrified, prone, restrained, stunned.

PAGES. +5 to hit target in the square, 7 (2d6) damage, or 3 (1d6) damage if the swarm has less than 12 pf.

Swarm: The swarm can occupy another creature's space and can move through any opening large enough for a sheet of paper. The swarm can't regain hit points or gain temporary hit points.

CULTISTA NINJA

Stregone 4°/Chierico 2° tiefling, NE

CA **17** (cuoio borchiato)

PF **40**

Vel. **6 q.** Passive Perception 12

STR 8 (-1) DEX 12 (+1) CON 12 (+1) TS CON +4

INT 14 (+2) WIS 14 (+2) CHA 18 (+4) TS CHA +7

DAGGER: +4 to hit, 1d4+1 damage.

LONGBOW: +4 to hit, 1d8 damage.

Spellcasting: 3rd level spellcaster (Wisdom)

	sorcerer	cleric
Spell save	DC 15	DC 13
Spell attack	+7 to hit	+5 to hit

He has the following cleric spells prepared:

Cantrips (at will):

poison spray, minor illusion, chill touch, light, sacred flame, thaumaturgy

1st level (4 slots):

command, identify, cure wounds, magic missile, detect magic, thunderwave.

2nd level (3 slots):

darkness, locate object, enhance ability, invisibility

3rd level (3 slots): meld to stone.

Scontro iniziale = Pathfinder

I PG iniziano il loro primo turno davanti alla porta che sta cercando di aprire Padre Brennan.

Poiché lui li ha avvisati dell'arrivo degli avversari, hanno diritto a un **round di sorpresa**, compiendo un'azione standard o un'azione di movimento, insieme ad una o più azioni gratuite.

Dopodichè si lancia l'iniziativa anche per gli avversari e il combattimento vero e proprio ha inizio, secondo l'ordine di iniziativa.

Sorella Ludmilla

PRIMO ROUND - inizia lanciando su se stessa **Favore Divino** (Dà un +1 TxC e danni. Dura 1 minuto)

SECONDO ROUND sul PG più vicino lancia **Luce Incandescente** (raggio di luce, +3 TxC a contatto a distanza, infligge 2d8 danni)

ROUND SUCCESSIVI: passa in corpo a corpo, e combatte con un **enorme coltellaccio da cucina**, +8 TxC, 1d8+3/19-20, utilizzando Ira della Battaglia (+2 danno)

Fratello Klaus

PRIMO ROUND lancia sul PG con più armatura addosso **Blocca Persone** (Paralizza 1 persona per 3 round. TS Volontà CD 14 nega. TS ripetibile ogni round)

ROUND SUCCESSIVI- Converte l'incantesimo di livello più alto che ha in **Infliggi ferite** (V.dopo) e cerca di toccare in mischia uno dei PG

Infliggi ferite - incantesimi di liv 2 - 2d8+3
- incantesimi di liv 1 - 1d8 +3

Boscaiolo berserker

I berserker entrano in corpo a corpo, roteando l'ascia,

PRIMO ROUND - carica in mischia il PG più vicino e picchia

SECONDO ROUND E SEGUENTI picchia

Servaliere 1

PRIMO ROUND E SEGUENTI mentre gli altri incalzano, bersaglia i PG da distanza con la balestra, rimanendo dietro il pozzo in modo da ottenere un bonus di copertura [+4 CA]

MISCHIA Se incalzato in mischia, si comporta come gli altri Servalieri

Servaliere 2, 3, 4

Converte in Infliggi ferite l'incantesimo di livello più alto che ha, e cerca di toccare in mischia uno dei PG

Infliggi ferite - incantesimi di liv 1 - 1d8+3

SORELLA LUDMILLA IMPAZZITA

Human Cleric 5 LN, Medium humanoid

Init -1 Perception +6

Speed 4 q.

AC 18 touch 9 flat-footed 18

HP 41 (5d8+15)

Fort +7

Ref +1

Will +7

Coltellone (Longsword) +8 (1d8+3/19-20)

Special Attacks:

channel positive energy 6/day (DC 13, 3d6)

Domain Spell-Like Abilities (CL 5th; concentration +7) 5/day—touch of law

5/day—battle rage (+2 damage)

Cleric Spells Prepared (CL 5th; concentration +7)

(D) Domain spell; Domains Law, War

3°—dispel magic, magic vestment(D), searing light

2°—align weapon (law only)(D), enthrall (DC 14),

resist energy (DC 14), sound burst (DC 14)

1°—command (DC 13), divine favor, magic weapon(D),

shield of faith, summon monster I

0 (at will) — guidance, light, purify food and drink,

resistance

Str 17, Dex 8, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 12

Base Atk +3; CMB +6; CMD 15

Feats: Combat Casting, Heavy Armor Proficiency, Improved Shield Bash, Weapon Focus (longsword) *Skills:* Diplomacy +9, Heal +6, Knowledge (nobility) +6, Knowledge (religion) +5, Perception +6

Languages Common

SQ aura

Combat Gear: potion of bull's strength, thunderstone;

Other Gear: masterwork splint mail, +1 light steel shield, masterwork longsword, cloak of resistance +1, silver holy symbol, 271 gp

Gruppo da 4 PG	Gruppo da 5 PG	Gruppo da 6PG
Ludmilla	Ludmilla	Ludmilla
Klaus	Klaus	Klaus
Boscaiolo berserker	Boscaiolo berserker	2 Boscaioli berserker
3 Servalieri	4 Servalieri	4 Servalieri

BOSCAIOLO BERSERKER

Human berserker CN, Medium humanoid
Init +0; Perception +8
Speed 6q.

AC 15 touch 8 flat-footed 15
HP

34

34

 (3d12+9)

Fort +6 Ref +1 Will +5

Defensive Abilities: uncanny dodge, trap sense +1

Asciona +8 (1d12+6/x3) or spiked gauntlet +7 (1d4+6)

Special Attacks: rage (9 rounds/day): rage powers (knockback)

Str 19, Dex 10, Con 16, Int 8, Wis 15, Cha 14

Base Atk +3; CMB +7; CMD 15

Feats: Cleave, Improved Bull Rush, Power Attack

Skills: Handle Animal +8, Intimidate +8, Perception +8, Ride +3, Survival +8

Languages Common, 1 additional

SQ fast movement

BASE STATISTICS

When not raging, a gladiator's statistics are:

AC 17, touch 10, flat-footed 17; hp 28; Fort +4, Will +3; Melee mwk earth breaker +6 (2d6+3/x3), spiked gauntlet +5 (1d4+3); Str 15, Con 12; CMB 5, CMD 15.

SERVALIERE

Umano 2 LE Medium Humanoid
Init +1 Perception +3
Speed 4 q.

AC 17 touch 11 flat-footed 16
HP

13

13

13

13

Fort +4 Ref +1 Will +5

Melee mwk spiked chain +4 (2d4+2)

Ranged light crossbow +2 (1d8/19-20)

Special Attacks:

channel negative energy 2/day (DC 10, 1d6)

Domain Spell-Like Abilities (CL 2nd; concentration +4)

5/day—touch of darkness, touch of evil

Spells Prepared (CL 2nd; concentration +4)

(D) Domain spell; Domains Darkness, Evil

1st—bane, cause fear, obscuring mist(D), protection from good

0 (at will)—bleed, detect poison, resistance, stabilize

FRATELLO KLAUS IMPAZZITO

Human Cleric 3 NE, Medium humanoid
Init +6; Perception +2
Speed 6q.

AC 16 touch 12 flat-footed 14
hp

16

 (3d8+3)

Fort +4 Ref +3 Will +5

Melee mwk short sword +5 (1d6+1/19-20)

Ranged heavy crossbow +4 (1d10/19-20)

Special Attacks:

channel negative energy 3/day (DC 11, 2d6)

Domain Spell-Like Abilities (CL 3rd; concentration +5)

5/day—bleeding touch, copycat (3 rounds)

Spells Prepared (CL 3rd; concentration +5)

(D) Domain spell; Domains Death, Trickery

2nd—hold person (DC 14), invisibility(D),

undetected alignment

1st—command, disguise self(D), poisoned egg,

shield of faith

0 (at will)—bleed (DC 12), guidance, light, mending

Str 12, Dex 15, Con 13, Int 10, Wis 14, Cha 10

Base Atk +2; CMB +3; CMD 15

Feats: Improved Initiative, Stealthy, Weapon Finesse

Skills: Acrobatics +4, Bluff +5, Escape Artist +4, Knowledge (local) +3, Knowledge (religion) +4, Sleight of Hand +4, Stealth +9

Languages Common

Languages Common

SQ aura

Combat Gear: acid flask (3);

Other Gear: +1 studded leather, heavy crossbow with 10 bolts, masterwork short sword, black mask, egg

Str 15, Dex 12, Con 13, Int 12, Wis 14, Cha 8

Base Atk +1; CMB +3; CMD 14

Feats: Blind-Fight, Self-Sufficient

Skills: Heal +9, Knowledge (religion) +6, Perception +3,

Profession (torturer) +7, Survival +5

Languages Common

SQ aura

Gear: chainmail, light crossbow with 10 bolts, masterwork spiked chain, copy of Umbral Leaves 15.

Scontro finale = Pathfinder

Akhutaz'k - Madre delle Ombre

Se lo scontro viene preparato dai PG in luogo esterno di giorno o se i PG creano luce con un incantesimo, **ricordatevi della Sunlight Quitepowerlessness del Demone** (malus di -4 a CA, tiri salvezza, attacchi, SR e prove di abilità) Se lo scontro avviene in (T-2|I o II giorno) il Rituale della Prima Luce è attivo: considerate attiva la Light Sensivity del demone in qualsiasi luogo stia avvenendo lo scontro.

PRIMO ROUND

Ombra di un'evocazione -> nube maleodorante

Volontà CD 18 per non credere alla nube; se ci credi, ogni round all'interno della nube devi effettuare un TS Tempra CD 18 o essere nauseato (puoi effettuare solo un'azione di mov. a round) subito e per 1d4+1 round dopo che sei uscito; se non ci credi, non succede nulla.

SECONDO ROUND

Ombra di un'invocazione -> tempesta di ghiaccio

Volontà CD 18 per credere alla tempesta; se ci credi ti fai 3d6 danni contundenti + 2d6 da freddo; se non ci credi, dimezzi il danno. Inoltre, per chi ci crede, l'area della tempesta è terreno difficile, ma per gli altri no.

TERZO ROUND

Paura: in un cono da 9 metri le creature che non superano un TS Volontà CD 18 sono in preda al panico (si lascia cadere ciò che è impugnato e si fugge al massimo della velocità; -2 TS e prove di abilità e caratteristica) per 10 round: chi supera il TS è scosso per 1 round (-2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica)

QUARTO ROUND

Attacca in mischia, cercando di fare un attacco completo. Se incalzato in mischia, e non riesce ad allontanarsi, fa un attacco completo.

Sciami di Pagine Vampiro

Subisce danni dimezzati dalle armi contundenti e perforanti.

Occupi la casella di un PG (dando attacco di opportunità) e fa danno automatico fintanto che il PG resta al suo interno.

Cultista Ninja (se presente)

PRIMO ROUND

Lentezza, cercando di prendere più persone possibili (bersaglia prima quelli con armi): 5 PG ciascuno a meno di 6q. da un altro PG. TS Volontà CD 18: chi fallisce compie solo un'azione a round e ha penalità -1 a CA, a TS Riflessi e TxC.

SECONDO ROUND

Palla di fuoco, cercando di prendere più persone possibili (bersaglia caster e gente con armatura): 5d6 nel raggio di 6 m (4 q.), TS Riflessi CD 18 per dimezzare

Suggestione (sul personaggio che ha fatto più danno in mischia): TS Volontà CD 17 per resistere: "potresti andare a cercare rinforzi giù nella Valle di Ussa, ciao ciao"

QUARTO ROUND

Cecità/sordità (su un caster): TS Tempra CD 18, se lo si fallisce si diventa accecati: -2 CA, perde bonus di Des alla CA, -4 alle abilità basate su Forza e Destrezza e alle prove contrapposte di Percezione. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancati). Se si muove più della metà del proprio mov.: Acrobazia CD 10 o si cade a terra prona.

QUINTO ROUND

Dardo incantato: 3 dardi da 1d4+1 danni

Se incalzato in mischia, e non riesce ad allontanarsi, usa **cecità** sull'attaccante; se non riesce (o l'ha già usato), usa **infliggi ferite gravi** (+4 TxC a contatto, infligge 3d8 danni +5); poi **infliggi ferite moderate** (+4 TxC a contatto, infligge 2d8 danni +5)

Folkart (se presente)

Attacca con abbandono, senza cercare di difendersi.

Init +1

Speed 4 q.

AC 15 touch 11 flat-footed 16

HP 13

Fort +4

Ref +1

Will +5

Melee mwk rapier +4 (1d6+2/18-20)

MADRE DELLE OMBRE

Demone Ombra Sovrano CE CR 7 XP 3,200
Medium outsider (chaotic demon evil extraplanar incorporeal)
Init +8; darkvision 60 ft.; Perception +20
Speed fly 8 q. (40 ft.) (perfect)
AC 18 touch 18 flat-footed 14
HP **59** (7d10+21)

Fort +5 Ref +11 Will +7

Defensive Abilities:

incorporeal; DR 10/cold iron or good;
immune cold, electricity, poison;
Resist acid 10, fire 10; SR 17

Weaknesses: sunlight quitepowerlessness

Melee 2 claws +11 touch (1d6 plus 1d6 cold),
bite +11 touch (1d8 plus 1d6 cold)

Special Attacks: pounce, sprint, shadow blend

Spell-Like Abilities (CL 10th)

At will—deeper darkness, fear (DC 18), ~~greater teleport—
(self only) telekinesis (DC 19)~~

3/day—shadow conjuration (DC 18), shadow evocation
(DC 19)

~~1/day—magic jar (DC 19), summon (level 3, 1 shadow
demon 50%)~~

Str —, Dex 18, Con 17, Int 14, Wis 14, Cha 19

Base Atk +7; CMB +11; CMD 25

Feats Blind-Fight, Combat Reflexes, Improved Initiative,
Lightning Reflexes

Skills Acrobatics +14, Bluff +14, Fly +22, Knowledge (local)
+12, Knowledge (planes) +12, Perception +20, Sense Motive
+12, Stealth +14; Racial Modifiers +8 Perception

Languages Abyssal, Common; telepathy 100 ft.

SPECIAL ABILITIES

Sunlight Powerlessness (Ex): questo Demone è
particolarmente resistente alla luce del sole, ma se
sottoposto al vero Rituale della Prima Luce, avrà
comunque degli svantaggi. In particolare, subirà un
malus di -4 a CA, tiri salvezza, attacchi, SR e prove di
abilità.

9	9	9
9	9	9

CULTISTA NINJA

(Umano NM Mago 3/Chierico 3/Teurgo Mistico 2)

Init: +4

Velocità: 9 m (6 caselle)

CA: 18

Hp: **48** (3d6+3d8+2d6+8)

Fort +6 Ref +3 Will +11

Concentrazione: +9

Incanalare energia (negativa): 2d6

Magie (mago generalista, LI 5, DC 14+lvl)

0[4] - <irrilevanti>

I[4] - dardo incantato (3d4+3), armatura magica,
scudo, <irrilevanti>

II[3] - trucco della corda x3

III[2] - palla di fuoco (5d6, Riflessi CD 18), suggestione
(Volontà CD 17), lentezza (Volontà CD 18)

Magie (chierico, LI 5, DC 14+lvl)

0[4] - <irrilevanti>

I[4+1] - [comprensione dei linguaggi], <irrilevanti>

II[3+1] - [individuazione dei pensieri], infliggi ferite
critiche (2d8+5, Volontà CD 16), <irrilevanti>

III[2+1] - [parlare con i morti], infliggi ferite critiche
(3d8+5, Volontà CD 17), cecità/sordità (Tempra
CD 18)

Attacco base: +4

For 7 Des 10 Cos 12 Int 18 (16) Sag 18 Car 8

Talenti: iniziativa migliorata (umano), incantesimi potenziati
[necromanzia] (1), arcane armor training (3), incantesimi
potenziati [trasmutazione] (5), incantesimi potenziati
[invocazione] (7)

Abilità: conoscenze (arcane) +11, conoscenze (piani) +11,
conoscenze (religione) +11, furtività +8, sapienza magica +11

Oggetti: fascia dell'intelligenza +2

Domini: male e magia (i cui poteri non sono rilevanti per
questa avventura)

Famiglio: topo (irrilevante, non partecipa al combattimento)

SCIAME DI PAGINE VAMPIRO (PAPER SWARM)

Init +2; Senses darkvision 60 ft.; Perception +0

Speed fly 8 q. (40 ft.) (perfect)

AC 14, touch 14, flat-footed 12

HP 9 (2d8)

Fort +0 Ref +2 Will +3

Defensive Abilities swarm traits, +50% damage from
area attacks; Immune: undead traits, weapon damage,
critical hits, flanking, grappling, tripping, bull rushing

Melee swarm (2d4 danni automatici)

Space 10 ft.; Reach 0 ft.

Str 5, Dex 15, Con --, Int --, Wis 10, Cha 10

Base Atk +1; CMB +1; CMD 8 (can't be tripped)

Skills Fly +6



Nobile Padre Brennan,

mi duole scriverti queste righe, ma è avvenuto un fatto di cui non puoi rimanere all'oscuro. La giovane Sile ha confessato di amarmi, nonostante la via da lei scelta chieda il voto di castità. Le ho fatto chiaro il suo errore e la cosa forse potrebbe essere vista come un semplice passo falso di un giovane cuore che si accende di passione. Credo però che il caso sia molto diverso.

Come sai ho trascorso molti anni al Monastero Centrale. Ti ho visto Sile crescere amata dai genitori, nostri confratelli. La giovane già da allora dimostrava un cuore volubile e leggero. In un primo momento avrebbe voluto impegnarsi sulla Via della Salute, ma poi, per amore di un paladino, ha rimesso in discussione tutto per seguirlo sulla Via della Protezione, e quando quell'amore si è rivelato un inganno, lei ha abbandonato il Monastero della Luce, venendo a fare il noviziato qui, per stare lontana da tutto.

Ma ora, a causa di alcune lettere di cui io non so nulla, la giovane si è di nuovo innamorata. Proprio per questa ragione penso che non solo non sia adatta a un ordine celibatario, ma anche credo che più che allo studio dovrebbe dedicarsi all'amore, costruirsi una famiglia e tenere i libri solo come svago.

Questi sono i fatti di cui penso tu debba essere a conoscenza,

il tuo devoto fratello Dharn

Muore Padre Istari Maglio della Luce
 Muore il Gran Maestro Chaon il Misericordioso
 Muore Sorella Serenia Profetessa di Pelor
 Muore il capo dei nostri nemici

Quanto sarebbe desiderabile che la pestilenza grave e funesta che colpisce
 la Valle di Ussa e vuota le case per riempire le tombe, e di dieci persona
 una ne lascia, cessi del tutto, lasciando di sé soltanto il ricordo

Vorrei che i campi, i pascoli e i giardini che in Ussa la siccità ha bruciato e
 inaridito tornino fertili e fecondi, e tali restino per i secoli a venire

Desidero che l'orda di grandi e terribili troll che fassi chiamare Orda del
 Sangue torni da dove è venuta e mai più arrechi danno alla Valle di Ussa

Voglio che Hassur l'Inappellabile abbandoni i suoi modi crudeli e ingiusti e,
 abbracciato il culto di Iomedae/Pelor, diventi ottimo sovrano per i suoi
 sudditi

Voglio che nessuno tranne me conservi ricordo alcuno di questo libro

Voglio che il mio corpo si conservi sano per tutti i secoli a venire

Tre pagine di appunti di Drusilio:
 scalette di cose da fare, appuntamenti...

Bozza di una lettera a Padre Brennan in cui si chiede che
 la Cerimonia della Nuova Luce duri soltanto un'ora,
 abbreviando il rituale di benedizione.

Bosse di sonetti e ballate di tema amoroso,
 alternati a commenti sulla situazione dell'Abbasia.
 Un carme funebre per Fratello Norgren.
 Appressamenti in prosa nei confronti di Sorella Sile.
 Un canto buffo su Sorella Ludmilla,
 di cui si prende in giro il suo essere una pettegola.

Giudizi su Padre Brennan (del quale, tra l'altro, si dice che "Ogni tanto si comporta proprio come un idiota").

Appunti sulla storia del famoso brigante Maschera Nera, che dal borgo di Malanotte fa razzie e poi muore impiccandosi in cella senza essere stato identificato. Tentativo di trarne una ballata, con poco successo.

Invettiva nei confronti di Fratello Uharu, del quale si dice che l'unica cosa giusta e corretta che dovrebbe fare, dopo che si è comportato in maniera così censurabile nei confronti di Sorella Sile è "buttarsi dalla finestra".

Onore Padre Istari Maglio della Luce
 Onore il Gran Maestro Ohaon il Misericordioso
 Onore Sorella Serenia Profetessa di Pelor
 Onore il capo dei nostri nemici

Quanto sarebbe desiderabile che la pestilenza grave e funesta che colpisce la Valle di Ussa e vuota le case per riempire le tombe, e di dieci persona una ne lascia, cessi del tutto, lasciando di sé soltanto il ricordo

Vorrei che i campi, i pascoli e i giardini che in Ussa la siccità ha bruciato e inacidito tornino fertili e fecondi, e tali restino per i secoli a venire

Desidero che l'orda di grandi e terribili troll che fassi chiamare Orda del Sangue torni da dove è venuta e mai più arrechi danno alla Valle di Ussa

Voglio che Hassar l'Inappellabile abbandoni i suoi modi crudeli e ingiusti e, abbracciato il culto di Iomedae/Pelor, diventi ottimo sovrano per i suoi sudditi

Voglio che nessuno tranne me conservi ricordo alcuno di questo libro

Voglio che il mio corpo si conservi sano per tutti i secoli a venire

Tre pagine di appunti di Drusilio:
 scalette di cose da fare, appuntamenti,...

Bozza di una lettera a Padre Brennan in cui si chiede che la Cerimonia della Nuova Luce duri soltanto un'ora, abbreviando il rituale di benedizione.

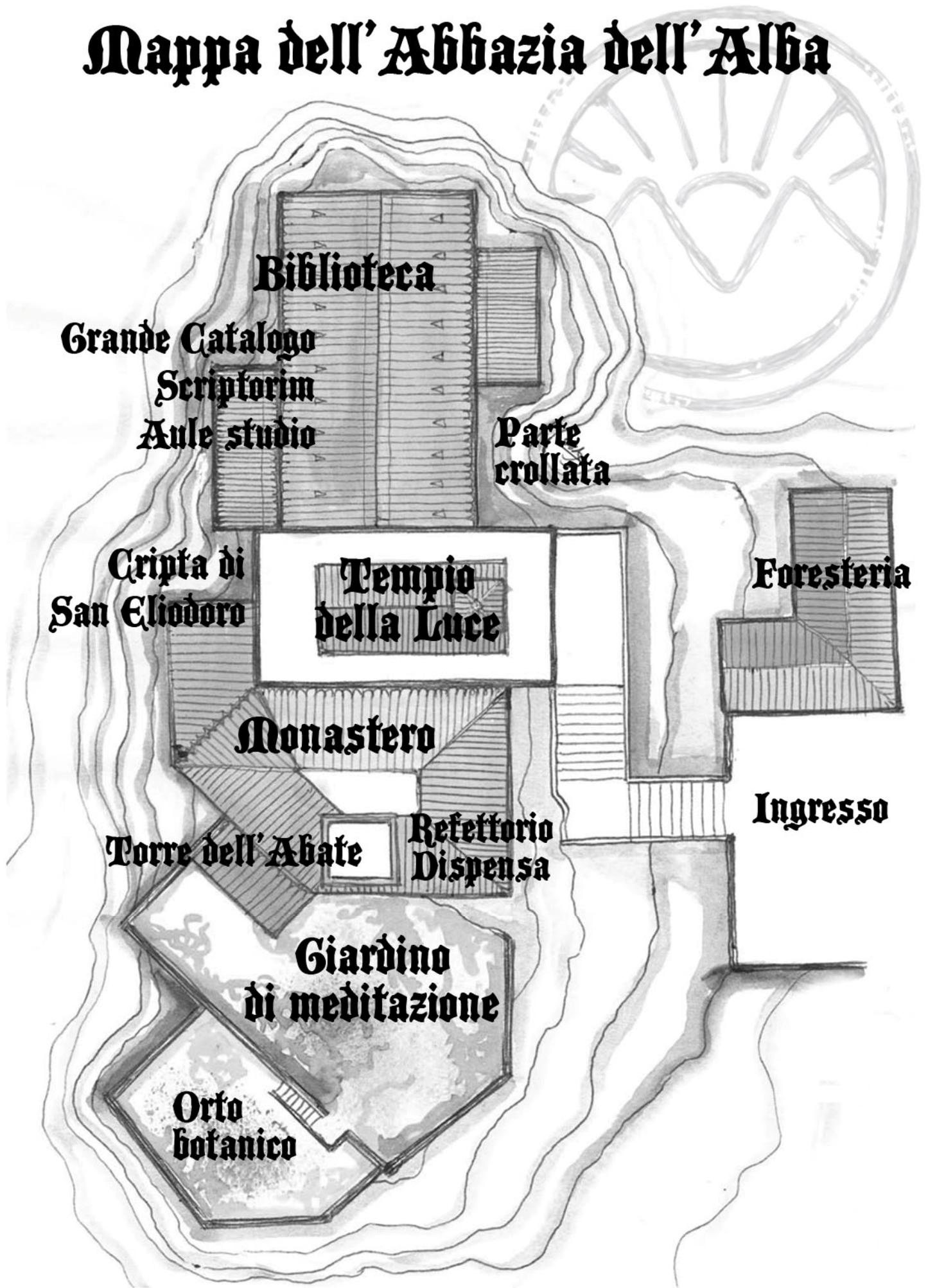
Bosse di sonetti e ballate di tema amoroso,
 alternati a commenti sulla situazione dell'Abbazia.
 Un carme funebre per Fratello Norgren.
 Appressamenti in prosa nei confronti di Sorella Sile.
 Un canto buffo su Sorella Ludmilla,
 di cui si prende in giro il suo essere una pettegola.

Giudizi su Padre Brennan (del quale, tra l'altro, si dice che "Ogni tanto si comporta proprio come un idiota").

Appunti sulla storia del famoso brigante Maschera Nera, che dal borgo di Malanotte fa razzie e poi muore impiccandosi in cella senza essere stato identificato. Tentativo di trarne una ballata, con poco successo.

Invektiva nei confronti di Fratello Uhamn, del quale si dice che l'unica cosa giusta e corretta che dovrebbe fare, dopo che si è comportato in maniera così censurabile nei confronti di Sorella Sile è "buttarsi dalla finestra".

Mappa dell' Abbazia dell' Alba



2 FEBBRAIO

MATTINO

POMERIGGIO

SERA

NOTTE

Vharn arriva con voi al monastero.

Conoscete Padre Brennan e i monaci, quindi ripartite nel primo pomeriggio.

3 FEBBRAIO

MATTINO

POMERIGGIO

26 FEBBRAIO - Crollo in cui muore Norgren

13 MARZO - Drusilio si trasferisce al Monastero Splendente

18 MARZO

POMERIGGIO

SERA

NOTTE

Passate qualche giorno di tutto riposo al monastero in attesa dell'equinozio.

19 MARZO

MATTINO

POMERIGGIO

SERA

NOTTE

Al mattino del terzo giorno assistete alla Cerimonia della Nuova Luce. Poi ripartite

20 MARZO

MATTINO

POMERIGGIO

21 MARZO - Sorella Sile abbandona il noviziato e se ne va

1° GIUGNO

MATTINO

POMERIGGIO

SERA

NOTTE

Interrogate l'abate e i monaci.

Nella notte Vharn si suicida buttandosi dalla finestra della sua stanza.

2 GIUGNO

MATTINO

POMERIGGIO

Poi ripartite d'urgenza.

14 LUGLIO - Tempo presente

Presente

14 luglio

BIBLIOTECA andata a fuoco

BRENNAN manda i PG indietro nel tempo

Tempo -1

2 giugno

1° giugno

equinozio
20 marzo

Tempo -2

19 marzo

18 marzo

Tempo -3

3 febbraio

2 febbraio

26 febbraio

NORGREN MUORE

Esplorando la stanza è attaccato da P.VAMPIRO, muore e provoca un crollo

PARADOSSO
Impediscono l'apertura
- Norgren è vivo
- Se aprono, la P. VAMP. attacca

13 marzo

DRUSILIO SE NE VA

Usa il Libro, il demone lo rende depresso. Il Rito NL viene reso più corto

PARADOSSO IMPOSSIBILE
Troppo distratto

IL CULTISTA
ruba dalla dispensa del cibo

BIBLIOTECA nel crollo della sezione di storia antica sono andati perduti:
- forma completa del Rito della Nuova Luce
- storia antica di Ussa e dell'Abbazia (tranne il libro che ha Vharn)
- informazioni sulle Pagine Vampiro

VHARN studia storia antica

Veglia funebre per VHARN
- ha parlato con San Eliodoro
- aveva avuto scontri con Sile
- Ludmilla sa cosa aveva scoperto

VHARN MUORE

Si suicida perché così è scritto sul Libro

PARADOSSO
Se lo salvano Vharn viene attaccato da una P.VAMPIRO

PADRE BRENNAN
si comporta come un idiota perché maledetto dal Libro

Prova a parlarne con Brennan che non gli bada

Ne parla con LUDMILLA

Ottiene conferme parlando con il cadavere di San Eliodoro

Pensando di non avere scelta, Sile se ne va. FOLKART prova un odio profondo per Vharn

SILE SE NE VA

PARADOSSO
Se Folkart non odia Vharn - Vharn ucciso da P.VAMPIRO - Folkart non è incattivito, il demone è più debole

Si rende conto che l'Abbazia custodiva un Tomo Oscuro

SILE chiede a Vharn di non sputtarla. Lui le intima di lasciare il noviziato

SILE confessa il suo amore a Vharn che le dà il 2 di picche

FOLKART confessa il suo amore a Sile che gli dà il 2 di picche

CERIMONIA DELLA NUOVA LUCE

Dura solo un'ora

PARADOSSO
Se la allungano il demone attacca!

SILE si convince che il suo ammiratore misterioso sia Vharn

Tutti han notato che ha cambiato umore. Si trova il libro di appunti terminato, manca il nuovo.

IL CULTISTA
viene visto nella Biblioteca

KLAUS è un po' svanito ma:
- sa come si compie un esorcismo (nome)
- si ricorda qualcosa dei demoni, al limite rimanda al suo libro "Esorcismi scelti"

Protesta per il Rito della Nuova Luce troppo breve.

CRIPTA DI SAN ELIODORO
Out of service. Ci ha già parlato Vharn (PARADOSSO: se lo si convince a non farlo, è disponibile)

SERVALIERI MUOIONO

P.VAMPIRO uccidono vecchi servalieri. Viene creduta morte naturale

CRIPTA DI SAN ELIODORO
E' possibile interrogarlo con un "Parlare con i Morti"

CRIPTA DI SAN ELIODORO
Out of service. Ci ha parlato il cultista

P M N S P M

P M N S P M N S P

P M N S P M