

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 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 del Ricordo (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:

- ♦ sottomissione 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 celibato/nubilato.

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 relativamente semplice, visto che è una valle di passaggio tra due regioni dello stesso regno, pacifica e sicura.

PRIMO INCARICO

Scorta a Fratello Vharn

25 gennaio - 22 febbraio

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

Riparazione delle strade. Cerimonia della Nuova Luce

1° marzo - 28 marzo

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

I predoni della Maschera Nera

15 aprile - 19 maggio

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

Visita ufficiale all'Abbazia dell'Alba

25 maggio - 2 giugno

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

Missione oltremontana

2 giugno - 14 luglio

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 messaggio di padre Brennan.

I 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 prelado 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

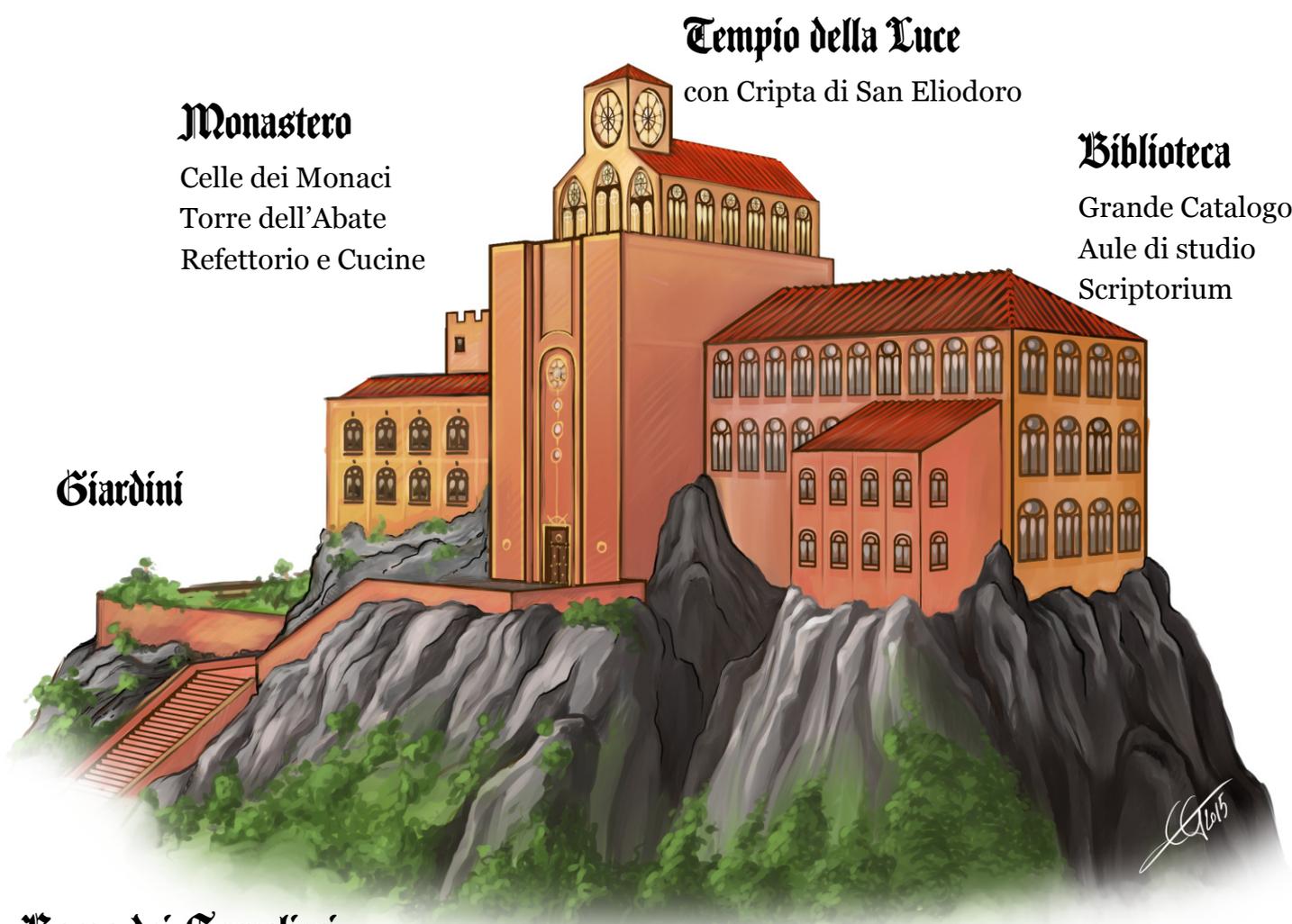
RUOLO: Monaco della Via dello Studio in visita. Specializzazione in storia.

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 con qualcuno diventa cordiale e di ottima compagnia.

NOTA: muore suicida la notte del 1° giugno.

Mappa dell'Abbazia



Monastero

Celle dei Monaci
Torre dell'Abate
Refettorio e Cucine

Tempio della Luce

con Cripta di San Eliodoro

Biblioteca

Grande Catalogo
Aule di studio
Scriptorium

Giardini

Borgo dei Servalieri

Magazzini
Laboratori artigianali
Mulino
Dimore di contadini e artigiani