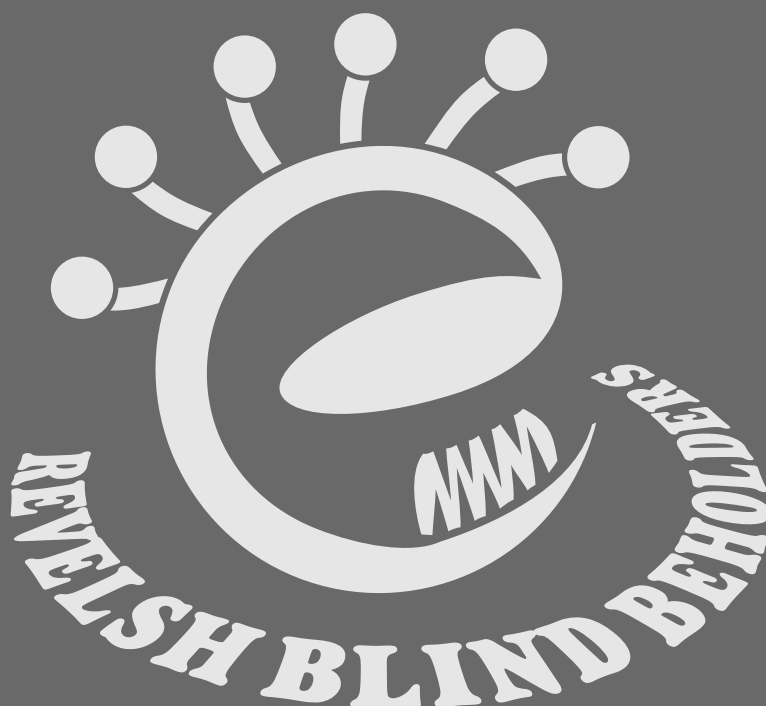


Associazione Culturale
Revelsh Blind Beholders
6-7 Marzo 2010



THE
RB-BTEAM

Torneo Dungeons & Dragons 3.5
Valevole per il Campionato GDR



THE RBB - TEAM

Avventura ufficiale di Dungeons & Dragons dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders.

Valido per il Campionato GDR 2010

CREDITS

Ideazione e sviluppo:

Alessandro (Alone) Bena - Luca (Elfoscuro) Riccio - Renato (Milo Greenbottle) Mauro

Personaggi e Locandina:

Federica Nalin

Mappe Esterni:

Elena (Edera) Zambelli

Impaginazione e Grafica:

Diego (Galahad) Barbera

Schede Personaggi

Andrea Maria Antigone (Szass Tam) Barbera, Clara (Leannan) Vironda

Video e Presentazione:

Alessandro (Nardone) Adamo.

Revisione Tecnica e Artistica:

Gianmarco (Dj The Emperor) Gaviglio, Daniele (Cadfael) Milanese, Davide "Ravakain" Rospi.

Playtest:

Un caloroso ringraziamento a tutti gli amici che ci hanno assistito per 4 ore e 15 più 35 minuti per lettura background + 10 per cibo pappa, + 30 per cazzeggio vario, + 2 così a perdere.

Ringraziamenti:

Un grazie a tutti coloro che hanno reso possibile questo torneo.

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson. liberamente ispirato a A - team di Stephen J. Cannel

THE RBB - TEAM.....	1	Si Dia Inizio Alle Danze.....	96
Credits	1	La Resa Dei Conti	98
NOTE PER I MASTER.....	3	A Casuccia Puccia	99
Premessa.....	3	CONCLUSIONE	100
Ordine Di Lettura Consigliato	4	Finali.....	100
Note Sull'Ambientazione.....	4	APPENDICE 0	102
Storia Del Marchesato Di Antares.....	6	Diamo O Non Diamo Queste Informazioni?	
Fatto! (Senza Ante)	11	102
L'Avventura In Breve	13	APPENDICE 1	104
Avventura - Parte I.....	14	Tabella Standard Conoscenze	104
Avventura - Parte II.....	16	APPENDICE 2	106
Cronologia	17	Statistiche Dei PG	106
I Personaggi	19	APPENDICE 3	107
Caratteristiche	19	Statistiche Dei PNG.....	107
Altre Note.....	22	APPENDICE 4	109
Le Prove Di Abilita'	22	Nomi Di PNG	109
Conoscenze Dei PNG	23	APPENDICE 5	110
Master & Comaster	23	Elenco Dei PNG E Nome Dei Luoghi	110
Retroscena	23	APPENDICE 6	111
AZZ SI COMINCIA	24	Le Carte Di Surdok.....	111
Introduzione.....	24	APPENDICE 7	112
Preludio	24	Lista allegati.....	112
Indagini Sulle Sparizioni	29	APPENDICE 6.....	113
SI ENTRA IN AZIONE	30	La Grande Patata.....	113
Le Indagini In Città.....	30	(Speculazioni Filosofiche)	113
Elettra In Breve	30	APPENDICE 2922	114
Raccogliere Informazioni	32	La Migliore Difesa	114
La Taverna.....	34		
La Filanda.....	39		
Il Ginnasio.....	43		
La Caserma	48		
Il Parco.....	53		
Il Palazzo Deche'.....	57		
L'Arena	66		
Le Sei Ville	67		
NOVASTELLA	69		
Il Villaggio	69		
I CONTI TORNANO	75		
E' Solo Colpa Loro	75		
CIMITERO	76		
Capitato Qui Per Caso?.....	76		
LA DIMENSIONE Z.....	83		
La Villa.....	83		
ELETTRA Z.....	88		
Verso La Città'.....	88		
Z - NOVASTELLA	92		
Di Nuovo Al Villaggio	92		
Assedio Finale.....	93		

NOTE PER I MASTER

PREMESSA

Che non è il siparietto carino di abbracci e saluti prima dell'eucarestia, ma un'asserzione, osservazione, notizia che si pone prima del discorso principale o come punto di partenza di un'argomentazione. In filosofia: ciascuna delle due prime proposizioni del sillogismo, dalle quali si ricava la conclusione (perle ai porci).

Premessa alla premessa: perché una premessa? La ragione ufficiosa è che con la premessa si tenta di chiarire immediatamente quali sono le cose da fare e, soprattutto, quali sono le cose da NON fare. Quella ufficiale: abbiamo **così scarsa considerazione di voi master che occorre premettere ciò che per qualsiasi altro primate risulterebbe essere ovvio.**

Premessa: come sempre lo scopo principale è far divertire i giocatori e divertirsi come master, esattamente come ci divertiamo noi creatori leggendo le critiche a fine avventura (soprattutto sui background – nota di Elfoscuro.)

The RBB – Team è un'avventura da torneo studiata per **4/5 giocatori**, sfrutta come sistema di gioco D&D edizione 3,5.

Ecco, sarebbe il caso di leggere i manuali della terza edizione prima di presentarsi a masterizzare, oppure farvi fare un ricco riassunto da Tam che sicuramente li ha letti, vero Tam?

I dadi? Servono. E' vero che siete coperti dallo schermo, ma converrebbe munirsi comunque di quegli oggettini dotati di tante piccole facce. Se proprio provate un'avversione atavica per quei fastidiosi ninnoli di plastica, vi consigliamo di munirvi di qualche bullone, quando rotolano fanno lo stesso rumore dei dadi (tanto il master fa sempre 20).

No! Non potete uccidere i giocatori, né in gioco, né tantomeno dal vivo. Sentiamo come un "Stanno dicendo a me?" Sì, stiamo dicendo a te.

Sì, la vostra ragazza può assistere alla masterizzazione (che vi ha fatto di male?).

Ogni riferimento a fatti, cose e nomi reali è volutamente non casuale, non ci riteniamo personalmente responsabili per coloro che sicuramente si riterranno offesi da quel che diremo, ma possiamo darvi nome, cognome e indirizzo del nostro "Amatissimo Segretario".

Requisiti per masterizzare l'avventura:

- ◇ un cervello funzionante (si pensava di scremare un po' il numero dei master, per questo la scelta di questo requisito ... Sì, ci riferiamo sempre a te);
- ◇ sobrietà (no super alcolici, no droghe pesanti, sì a canne e spinelli purché si offra al team di creazione avventure);
- ◇ consenso al trattamento dei dati personali (fa molto professionale non trovate?);
- ◇ aver ben compreso che se vi sentite offesi dovete prendervela con il segretario;
- ◇ aver accettato democraticamente e senza costrizione alcuna che i background sono fantastici (requisito fortemente voluto da Elfoscuro).

Detto questo, possiamo partire con l'avventura e fare un po' le persone serie; noi possiamo permettercelo, voi ...

ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo a tutti i master che intendono avvicinarsi a questa avventura di leggere, prima di proseguire, l'ambientazione. Ci sarà un motivo se abbiamo scritto l'ambientazione, non è che uno si svegli la mattina dicendo "Oh, guarda, oggi mi va proprio di scrivere un'ambientazione." Quindi, cortesemente, fatelo! Fatto questo, se vi restano ancora cellule grigie attive (ne dubitiamo), vi consigliamo di passare all'introduzione per i giocatori (non la legge mai nessuno, fate un po' come vi pare).

Verrà indicato quando leggere i background dei personaggi. (Certo, se li leggeste due volte anziché una non vi verrebbe mica un crampo agli occhi)

NOTE SULL'AMBIENTAZIONE

Jamme! (in Vegano antico significa: "Orsù di cosa parla l'ambientazione". Termine ancora oggi utilizzato nei pressi di Elètra e nella contea di Merope.)

Se quanto letto tra parentesi dovesse risultare totalmente oscuro, non avete letto l'ambientazione, vi abbiamo beccato, non ci provate!

Come avete potuto notare, l'ambientazione descrive un unico continente del pianeta Gena: Zània.

Ai fini dell'avventura non interessa particolarmente la storia degli Stati Uniti del Chara e della Repubblica di Atria. Il riferimento è d'obbligo, perché è necessario ricordare che **dieci anni prima si è conclusa la "Grande Guerra"** combattuta tra il Regno di Vega, territorio dell'avventura, e gli Stati Uniti del Chara.

Questo elemento non va dimenticato perché dopo la guerra la sovrana del Regno di Vega, la Signora delle Stelle, ha ridefinito i confini del territorio dividendo il regno in tre grandi feudi. Ciascuno di questi tre stati racchiude in sé diverse contee, baronie o marchesati e, per motivi pratici, molte città che un tempo appartenevano ad uno o all'altro feudo hanno cambiato bandiera.

Inoltre è bene ricordare che al termine della guerra nelle varie città si sono tenuti i processi delle rispettive corti marziali; **tra questi quello a tre membri dell'RBB-Team**. Se avete letto l'introduzione o guardato il video (guardare, non leggere, vi siamo venuti incontro anche in questo) ricorderete la frase: "Dieci anni fa gli uomini ... furono condannati ingiustamente da un tribunale ...". Parliamo proprio di questo, ma è un argomento che riprenderemo in seguito.

Dettagli particolarmente utili che riguardano l'ambientazione non ce ne sono, abbiamo deciso di crearne una originale (vanità!) , ma a parte qualche piccolo dettaglio personale, l'ambientazione è sostanzialmente simile a qualsiasi epoca fantasy-medioevale.

Una nota da spendere per quanto riguarda la religione. Come abbiamo descritto nell'ambientazione (l'avete letta adesso vero?) esistono solo tre divinità. Potere (Xeni), Giustizia (Nemes), Morte (Clio). Presto pubblicheremo un compendio che descriva nel dettaglio ciascuna delle tre divinità. Fino ad allora, considerate che non ha molta importanza, ai fini dell'avventura, la religione o la divinità di appartenenza. Un chierico guaritore può essere devoto a ciascuna delle tre senza che vi siano particolari differenze.

Per quanto riguarda l'ambientazione è tutto, per maggiori informazioni vi preghiamo di contattare il nostro centro informazioni al sito <http://www.religionevega.it>.

Ah Ah ! Ci siete cascati. E' un'avventura da torneo, non un trattato di filosofia!

Appress' (in Atriano antico: "La dissertazione sull'ambientazione è terminata, andiamo avanti.").

INTRODUZIONE

Se avete letto l'introduzione per i giocatori continuate a leggere, altrimenti passate al paragrafo successivo che s'intitola: **"Per quei sottutoio che non vogliono leggere l'introduzione."**

L'introduzione per i giocatori è divisa in due parti: **il video con i disegni dei personaggi** e il sottofondo musicale dell'A-Team, **una piccola descrizione (scritta) del processo** tenutosi contro alcuni membri dell'RBB-Team e la **cronaca della loro evasione**.

Il video sostanzialmente serve ad introdurre i personaggi ed a creare un divertente riferimento con l'A-Team.

La cronaca del processo pensiamo sia utile onde evitare che i giocatori perdano tempo a domandare al master notizie sul processo e su come esso si sia svolto. Ai fini dell'avventura non interessa particolarmente come si sia formato l'RBB-Team. Si dà per scontato che il team sia attivo già da qualche anno e che abbia già ottenuto una notevole fama (che i giocatori non esiteranno a sputtanare in cinque minuti).

PER QUEI SOTTUTTOIO CHE NON VOGLIONO LEGGERE

L'INTRODUZIONE

E noi che abbiamo inserito tante foto piccanti originali (adatte sia a maschietti che femminucce) in quell'introduzione ...

...

Funziona sempre!

Ora cortesemente leggete il paragrafo precedente.

ZONE D'AZIONE

Il regno di Vega è grande, ma per grazia di Dio/Dea (per le pari opportunità) non lo sfrutteremo tutto in quest'avventura.

Ci concentreremo sulla città di Elètra dove si svolgerà il 90% dell'avventura. Come sapete Elètra è la capitale del marchesato di Antares, feudo del Gran Ducato di Adhara.

Attualmente il marchesato è governato dal marchese Dechè, che risiede nella capitale.

STORIA DEL MARCHESATO DI ANTARES

Si pensa sia stato fondato prima dell'Età dell'Ingiustizia. 22/26 p.I.

Non era ancora un marchesato, bensì un piccolo stato indipendente. La politica del feudo era amministrata da un gruppo di famiglie nobili i cui capi erano tutti maghi molto potenti.

LA CONFRATERNITA

Queste famiglie nobili, sei in tutto, si unirono in una setta chiamata la “Confraternita”.

Come molte organizzazioni più o meno segrete nate durante l'Età dell'Ingiustizia, anche la Confraternita perseguiva scopi abietti e meschini (insomma era piena di gran pezzi di ...)

I membri anziani della setta, i capi, venivano chiamati “Custodi”. Il loro nome non era semplicemente un appellativo, si chiamavano così perché ciascuno di loro proteggeva, custodiva, un artefatto di enorme potenza.

GLI ARTEFATTI

“Ecchissenefrega!” starete pensando. Ci frega, perché su uno di questi potenti artefatti si basa l'intera avventura. Andiamo con ordine (se state chiamando a voce alta un tizio di nome Ordine, già che ci siete chiamate anche il 113 e autodenunciatevi per manifesta stupidità).

I custodi, abbiamo detto, erano sei:

- ◇ Custode della Giara di Cristallo / **Ixor il Grande**
- ◇ Custode della Lama Rossa / **Goris il Mefitico**
- ◇ Custode dello Scudo d'Avorio / **Lovard il Sommo**
- ◇ Custode del Liuto d'Oro / **Cantakir l'Artista**
- ◇ Custode della Mazza d'Ombra (astenetevi da battute di cattivo gusto) / **Siffrid il Virtuoso**
- ◇ Custode della **Porta del Diavolo** / **Farese il Viaggiatore**

Ognuno degli oggetti citati è esistito ed era un potente artefatto magico. Nel corso dei secoli però, ciascuno di questi oggetti, tranne uno, è andato perduto e sostituito con qualcosa di simile.

Non solo. La storia stessa della Confraternita si è persa tra le pieghe del tempo; quella che una volta era una potente associazione, si è trasformata in una massoneria d'élite e gli oggetti magici che ne determinavano il potere si sono tramutati in simboli di nobiltà e di status.

Fino a trecento anni prima dell'inizio dell'avventura, il potere nel feudo di Antares era gestito da sei famiglie nobili, ma, costoro, non erano più necessariamente famiglie di maghi, ma influenti casati forse discendenti di quegli antichi e potenti stregoni.

Per farla breve, la storia della Confraternita si è persa col tempo, sono tuttavia rimasti i simboli e i nomi di quel periodo.

LA PORTA DEL DIAVOLO

Un solo artefatto ha resistito allo scorrere dei secoli, appunto la Porta del Diavolo (guarda caso il titolo del paragrafo, sorpresa!).

Cos'è la Porta del Diavolo? Boh? Ah no, siamo gli autori, lo sappiamo. La Porta del Diavolo è un altare circondato da otto enormi portali capaci, ciascuno, di collegare due punti nello spazio. Uno di questi (quello che interessa a noi), collega Elètra ad un'altra dimensione. Se avete giocato a planescape sapete a cosa mi riferisco, se non lo avete fatto, arrangiatevi! Provate a fare uno sforzo di immaginazione ...

Gli otto portali collegano Elètra alle seguenti dimensioni:

- ◇ Gradara 2009;
- ◇ Universo conosciuto (quello umano) anno 2500 (Star Trek);

- ◇ Camera da letto di Milo Greenbottle;
- ◇ Marvel vs. Dc Univers;
- ◇ Terra di Mezzo (Il signore degli anelli);
- ◇ Palazzo delle Stelle (la nostra ambientazione);
- ◇ Pianeta terra 2010, in una villa in Sardegna;
- ◇ **La Dimensione Z.**

Ciascuno di questi portali si attiva premendo dei pulsanti che rappresentano dei simboli. A parte per certe gag spiritose, ai fini dell'avventura a noi interessa solo l'ultimo portale, **quello che trasporta nella "Dimensione Z"**.

Nota: nel corso dell'avventura non sarà possibile trovare simboli riguardanti gli altri portali; gli unici simboli che i giocatori troveranno saranno presenti sull'ottavo portale. Da ora in poi, se non precisato, intenderemo sempre il portale che conduce nella Dimensione Z.

Questo portale ha l'aspetto di una grande porta con tanti piccoli pulsanti; in rilievo su ciascuno dei pulsanti vi è un simbolo. Premendo in sequenza particolare i simboli sul portale, si tracciano le coordinate per la Dimensione Z in cui è presente un identico portale (non è complicato, non è un ascensore, smettetela di premere i pulsanti a casaccio!).

Trecento anni fa, quando ormai si era persa qualsiasi conoscenza riguardante questo artefatto, esso rappresentava solo un simbolo. La famiglia, il cui capo veniva nominato **"Custode della Porta del Diavolo"**, otteneva di abitare nella villa in cui si trovava il portale. Tuttavia nessuno era a conoscenza delle sue reali capacità.

LA CHIAVE DELLA PORTA DEL DIAVOLO

Ogni 307 anni, le 47 stelle che formano la "Via Rosea" si allineano per una settimana circa. Tutti i bambini nati durante quel fenomeno, hanno il potere di attraversare la Porta del Diavolo senza bisogno di premere i pulsanti.

INFLUSSO NEGATIVO DELLA DIMENSIONE Z

Come già detto, i bambini nati durante la congiunzione delle 47 stelle ottengono una capacità innata molto particolare: memorizzano nel loro cervello una serie di coordinate che consente loro di raggiungere la Dimensione Z (no, non è Dragon Ball e non ci sono Sayant). Questa dimensione è un mondo parallelo a quello in cui si trova il pianeta Gena; tuttavia, chiunque lo attraversa, subisce un **cambiamento di personalità**. Cattiveria, avidità, cinismo, lussuria, un po' tutti i peggiori difetti sono amplificati in questo nuovo regno e, sebbene il mutamento non sia immediato, col passare del tempo si perde completamente la propria precedente personalità. (Per te che senza manuali non vivi: sì, si cambia allineamento nella nuova dimensione!)

Questi bambini "speciali" possono andare e venire a piacimento tra il regno che conosciamo noi e la Dimensione Z. Insomma ci passano e basta, senza dover premere pulsanti.

300 ANNI FA, IL BAMBINO SCOMPARSO

Oltre trecento anni fa, il marchesato di Antares era controllato da sei famiglie facenti parte della Confraternita. A quell'epoca, le 47 stelle si unirono e, tra i bambini nati in quel periodo, vi era il discendente della famiglia Farese. All'epoca dei fatti il padre del casato Farese era il Custode della Porta del Diavolo. Tu guarda a volte le coincidenze ...

Il piccolo discendente dei Farese crebbe sano e robusto e all'età di 10 anni, giocando, **attraversò involontariamente il portale**; ricordiamo che i Custodi della Porta del Diavolo vivevano in una villa attorno alla Porta del Diavolo stessa.

Il bambino scomparve e la famiglia, disperata, diede inizio ad una ricerca in tutto il paese. Passarono i giorni ma non si trovò traccia alcuna del piccolo Farese. La famiglia pian piano dilapidò tutti i suoi averi nella vana ricerca del bambino. **I Farese provarono a ricorrere anche alle vie consuete: giunsero nella capitale** (la villa dei Farese si trova leggermente fuori dalle mura della capitale Elètra) **e denunciarono l'accaduto al tribunale**. Tuttavia nulla accadde. Passarono i mesi, la famiglia si dissanguò, ma il piccolo Farese non venne trovato; si trovarono solo delle tracce che conducevano alla Porta del Diavolo, ma siccome la conoscenza delle incredibili

proprietà di quella porta era andata perduta nei secoli, nessuno immaginò che il ragazzino potesse trovarsi in un'altra dimensione.

FINE DELLA CONFRATERNITA, NASCITA DEL MARCHESATO

La fine del casato Farese spezza l'equilibrio di potere nella Confraternita, la scomparsa del piccolo Farese sconvolge l'intero feudo e le alte cariche della Confraternita si prodigano per dar sostegno alla famiglia dello scomparso. Nel giro di pochi anni **il casato Farese decade**, così come altri casati importanti. Il popolo perde progressivamente fiducia nella Confraternita e, data la situazione, i capi restanti stabiliscono di sciogliere definitivamente la Confraternita e di eleggere un marchese. **Il feudo diviene pertanto un marchesato.**

A ricordo della Confraternita viene tessuto un meraviglioso **arazzo** (ora presente nella sala grande del palazzo del marchese), su cui viene rappresentato l'albero genealogico delle sei famiglie fondatrici.

La famiglia Farese scompare, la villa che custodiva la Porta del Diavolo va in rovina e il marchese in carica decide di erigere al posto della villa una cripta, **attorno cui si svilupperà in seguito un cimitero.**

Nel corso degli anni altre cripte sono state costruite affianco a quella dei Farese e, tutt'oggi, quell'area è divenuta il cimitero della capitale.

I tragici avvenimenti e la leggendaria scomparsa fanno sorgere nel popolo la convinzione che i nati in occasione della festa delle stelle portino sventura; **per scacciare la cattiva sorte, è quindi in uso benedire i bimbi nati proprio in concomitanza della festa.**

Nel corso del tempo, quando in città non era più di moda essere superstiziosi, la tradizione si è persa; solo il villaggio di **Novastella**, nei pressi della capitale, ne conserva memoria e continua a ripetere il rito scaramantico ogni anno.

LA FESTA DELLE STELLE NUOVE

Si celebrava nell'antico villaggio di Novastella, dove sorgevano i **dolmen** di un tempio dedicato alla dea Nemes. (Festa delle Stelle Nuove, villaggio di Novastella: anche un bradipo capisce che c'è un collegamento. Per quanto i procioni. Ehm niente).

In quell'occasione, i bambini venivano benedetti dallo sciamano del villaggio in ricordo del piccolo Farese scomparso.

Col passare dei secoli **la Festa delle Stelle Nuove è divenuta una festa della capitale**, con ricorrenza annuale. La festa esiste ancora al tempo in cui si dipana l'avventura: non si svolge più al villaggio di Novastella, ma nel parco della capitale Elètra.

Curiosamente, per i postumi di un retaggio storico ancora non cancellato del tutto, **l'organizzazione della festa (giostre, cibarie, bancarelle) è affidata agli abitanti del vicino villaggio di Novastella.** Lo sciamano di Novastella, si reca nella capitale ed effettua il rito di protezione descritto in seguito.

LA BENEDIZIONE

Al tempo in cui è ambientata l'avventura, la Festa delle Stelle Nuove ha decorrenza annuale e tutti i bambini nati in quel periodo vengono benedetti; la benedizione, se effettuata durante la congiunzione, sebbene sembri più superstizione che altro, ha in realtà un effetto positivo su tali bambini, che risultano **immuni all'influsso negativo della Dimensione Z.** Utile no? Capitate mai che un mago brutto e cattivo dovesse rapirli e portarli nella Dimensione Z...

A ciò, se non vi siete già dimenticati tutto, dovete aggiungere che i nati durante l'allineamento delle stelle (ogni 307 anni), sono anche in grado di attivare la Porta del Diavolo che conduce alla Dimensione Z. Quindi, riassumendo, **i prodigiosi bambini nati durante il fenomeno celeste possono accedere con facilità alla dimensione parallela, ma non subiscono alterazioni della personalità se anche benedetti.**

Chiaramente quest'informazione ci servirà dopo.

Nota importante: per scongiurare altre sparizioni di bambini, i genitori insegnano una filastrocca ai bambini per tenerli lontani dal pericolo. Le parole sono mutate spesso nel corso dei secoli, ma restano comunque coerenti con i contenuti originali. La cantilena racconta in modo criptico la storia di un bambino scomparso misteriosamente.

IL PICCOLO FARESE OGGI, LORD FARESE

Che fine ha fatto il giovane discendente dei Farese che ha attraversato la Porta del Diavolo?

Sfruttando la sua capacità innata di oltrepassare il portale, è finito nella Dimensione Z.

Improvvisamente si è trovato, senza nemmeno rendersene conto, in una copia identica della villa della sua famiglia; il mondo esterno **era però completamente cambiato**, ostile e pericoloso. L'aria della Dimensione Z era più umida, il cielo più grigio di quanto lo fosse nel luogo dal quale era venuto.

Invece di tornare subito indietro (del resto è l'idiozia il motore immobile di ogni sana avventura ... se fosse tornato indietro, non avremmo mai potuto scrivere questa bella avventura), come tutti i mocciosi irritanti e scapestrati, il piccolo Farese decise di curiosare un po' in giro. La magia che altera la personalità di cui è intrisa la Dimensione Z, cominciò a farsi strada tra le pieghe della psiche del giovane. Questi scoprì un mondo totalmente nuovo, pieno di creature malvagie, disorganizzate e facilmente manipolabili: insomma, un'attrattiva irresistibile per la sua mente che ormai cominciava a deviare.

Piccola nota: una delle caratteristiche più note dei bimbi nati durante la congiunzione delle 47 stelle è la curiosità.

I più disattenti obietteranno: "Ma allora come mai il piccolo Farese non era immune agli effetti della Dimensione Z, pur essendo nato durante l'allineamento delle stelle?" Se ancora avete tali dubbi, forse è meglio che torniate a dedicarvi ad altre attività più consone alla vostra dabbenaggine, magari create un'associazione ludica dal nome impronunciabile e incontratevi i venerdì sera a giocare con miniature o tondini che saltano. Poiché la benedizione dei bambini prende piede in memoria dell'incidente della sparizione del piccolo Farese (e quindi dopo!), come potrebbe egli stesso averne preso parte ed essere pertanto immune? **Ok, vi perdoniamo, posate l'uncinetto e tornate a leggere, magari con più attenzione.**

Non abbiamo molti dettagli sulla sua adolescenza (ci scocciamo di scriverli), fatto sta che il giovane cresce e diviene un **potentissimo mago**. Nel frattempo la Dimensione Z inizia ad agire su di lui, mutandolo anche fisicamente e prolungandone la vita.

Egli scopre anche la verità sul portale, su come veniva aperto e sui modi per attraversarlo; scopre infine che lui, e chiunque fosse nato durante la congiunzione delle 47 stelle, sarebbe stato in grado di raggiungere la Dimensione Z con estrema facilità.

Piccolo passo indietro, ma un grande passo per l'umanità: i creatori della Porta del Diavolo, ossia i maghi della prima Confraternita, sapevano benissimo che il portale poteva condurli in questa dimensione. Non solo erano a conoscenza di ciò, ma in questo nuovo mondo **custodivano reperti magici, libri di incantesimi e informazioni riguardanti gli artefatti di cui erano custodi**. In tale dimensione confinavano anche i loro nemici, oggi divenuti la progenie infernale (foulspawn) della Dimensione Z. Sfruttando queste conoscenze e gli oggetti magici ritrovati, Lord Farese diviene molto potente, riuscendo a controllare la follia delle creature che abitano la Dimensione Z, e, per ultimo, creando il suo esercito personale.

Farese è riuscito a sopravvivere in questa bolgia grazie al timore che la progenie infernale prova per la villa e per chi proviene da essa, riconoscendo essi come il simbolo del loro dolore e della loro perdizione, ma anche, e soprattutto, come unici detentori del potere di redimerli. Che figata eh?!

IL PIANO PERFIDO (MUHAHAHAHA)

Come già menzionato, l'influsso negativo della Dimensione Z muta completamente la personalità di Farese: diviene crudele, spietato, e cresce in lui un desiderio di controllo e dominazione che lo porta, nell'arco di 300 anni, a conquistare tutta la Dimensione Z.

Per trovare sfogo alla sua delirante ambizione, decide di aprire il portale e di tornare alla sua dimensione originaria. Una volta tornato, **si rende conto che la sua antica dimora è scomparsa, sostituita da una cripta contenente la tomba sua e della propria famiglia**. Un'incontrollabile sete di vendetta contro il mondo originario, responsabile di averlo dimenticato, avampa in lui e, di conseguenza, egli decide di portare tutto il marchesato nella Dimensione Z, dove lui è il solo e incontrastato dominatore. Ciò avviene circa un secolo prima dell'inizio dell'avventura e ci vorrà circa un secolo affinché Lord Farese s'impadronisca della magia necessaria ad un simile prodigio.

Circa un mese prima dalla data di inizio avventura, Lord Farese ha riaperto la Porta del Diavolo e, sfruttando le nuove conoscenze magiche ottenute, **ha cominciato a mettere in pratica il suo delirante piano, teletrasportando**

oggetti, persone ed interi edifici sotto il suo dominio. Il suo scopo ultimo: trascinare il marchesato, così come lo conosciamo noi, nella Dimensione Z.

In pratica, Lord Farese sta trafugando il mondo che conosceva e lo sta ricreando “paro paro” nella sua dimensione. Coloro che vengono rapiti si ritrovano nel nuovo mondo e, chi più, chi meno, subiscono gli stessi mutamenti della personalità che interessarono Lord Farese a suo tempo.

PERCHÉ?

Un mago potente come Lord Farese potrebbe attraversare il portale e distruggere il marchesato ... perché non lo fa?

Un giorno, almeno un secolo prima dell'inizio avventura, quando era già molto potente, Lord Farese tornò dall'altro lato (nel mondo in cui è nato) e scoprì che la sua antica dimora era divenuta una cripta. Vagò quindi per diversi giorni nella dimensione che molti anni prima aveva abbandonato, ma non vi trovò più nulla d'interessante: nessuno ricordava né lui, né la sua famiglia o la Confraternita. Inoltre, non riuscì ad adattarsi a quel mondo così tranquillo; scelse di tornare alla sua dimensione e di perpetrare una sorta di vendetta. Desiderava ardentemente un suo regno: scelse così di ricreare il mondo dell'altra dimensione nella sua. Dopo poco si rese però conto che **era molto più semplice “rapire” quel mondo piuttosto che ricrearlo identico.** Per tale motivo, cominciò a trascinare nella Dimensione Z oggetti, persone ed edifici.

RIEPILOGO

Il marchesato di Antares era governato da sei Custodi appartenenti alla Confraternita, ognuno di questi Custodi aveva una villa nei pressi della città. Tutte le ville sono ancora in piedi eccetto quella dei Farese (quella zona ora è il cimitero della capitale). Dopo la scomparsa dell'ultimo discendente dei Farese, la Confraternita si scioglie ed elegge un marchese, il feudo diventa un marchesato.

Al villaggio di Novastella i bambini nati nel periodo della congiunzione delle 47 stelle vengono benedetti, in ricordo della scomparsa del piccolo Farese; questa ricorrenza è chiamata “Festa delle Stelle Nuove”. Col tempo la festa, che esiste ancora, cambia le proprie caratteristiche: ha decorrenza annuale, non si svolge più al villaggio, bensì nel parco della capitale. Lo sciamano si reca nella capitale e benedice i bambini nati in quel periodo. Si ricorda così la tradizione che un tempo veniva svolta a Novastella. I bambini benedetti durante il giorno della congiunzione (soltanto quel giorno!), ottengono l'immunità dagli effetti negativi della Dimensione Z.

I bambini nati durante la congiunzione possono aprire la Porta del Diavolo e raggiungere la Dimensione Z. La Dimensione Z, che altera gradualmente la personalità di chi vi entra, un tempo era usata come prigione dai grandi maghi della Confraternita.

Il Farese scomparso vive nella nuova dimensione e diviene un potentissimo mago. A trecento e rotti anni dalla sua scomparsa mette in atto la sua vendetta e “rapisce” il marchesato facendolo comparire, pezzo per pezzo, nella Dimensione Z.

Un'antica filastrocca ricorda la scomparsa del bambino Farese.

FATTO! (SENZA ANTE)

Cosa avviene nel periodo dell'avventura? Com'è la situazione, insomma che cosa succede? E soprattutto **blinda come se fosse Antani**.

IL MARCHESATO DI ANTARES OGGI

Il marchesato di Antares è governato attualmente dal **marchese Dechè**, un uomo arrogante il cui unico scopo è la guerra. Tenete presente che il marchesato si trova vicino al confine con gli Stati Uniti del Chara e ha svolto un ruolo importantissimo nella Grande Guerra. Il marchese discende da un nobile guerriero che si è distinto per il suo coraggio durante la guerra: il Condottiero.

Il marchesato è in lite con la contea confinante, la contea di **Mèrope**, governata dai conti **Tornano**. Tale lite non è per ora mai degenerata in guerra, anche perché la Signora delle Stelle non lo permetterebbe (vedi ambientazione); tuttavia, tra il conte ed il marchese non corre buon sangue e dispetti, litigi, accuse e minacce sono all'ordine del giorno. La rivalità tra i due nasce dal fatto che dopo la divisione del regno di Vega in tre gran ducati, alcune città del marchesato di Antares sono passate alla contea di Mèrope.

Questo dettaglio è importante, perché, in queste città di confine, avvengono le stesse sparizioni che avvengono nel marchesato di Antares.

Il motivo è semplice: Farese, che sta trasportando il mondo nella Dimensione Z, non sa che la mappa del marchesato è cambiata nel frattempo; i territori che lui conquista (spostando le armate nere e prendendo la carta territorio) si rifanno infatti alla mappa di trecento anni prima.

La vita, tutto sommato, scorre tranquilla nella capitale: è un periodo di pace e il commercio è florido. Ciò nonostante queste sparizioni cominciano a preoccupare la cittadinanza: le forze dell'ordine sono mobilitate per la risoluzione del mistero ma, spesso e volentieri, gli abitanti di Novastella sono utilizzati come capro espiatorio. Nel momento in cui incomincia l'avventura parte degli edifici della capitale sono già scomparsi, come ad esempio la filanda, l'ultima in ordine di tempo.

LUOGHI IMPORTANTI

Li vedremo tutti nel dettaglio, tuttavia vale la pena introdurli adesso per meglio comprendere le trame dell'avventura (oh cavolo! L'avventura ... me n'ero dimenticato ... avete ragione, tra un po' ne parliamo).

Marchesato di Antares: ne abbiamo parlato abbastanza, l'avventura si svolgerà per lo più nella sua capitale Elètra, residenza del marchese Dechè.

Contea di Mèrope: i giocatori potranno visitarla, ma, come vedremo in seguito, essa non porta a nulla e costituisce solo una falsa pista.

Cimitero: luogo in cui si trova la cripta dei Farese e il portale che conduce nella Dimensione Z. L'avventura, come vedremo, porterà in questo luogo. (Del resto che avventura RBB sarebbe se non ci fosse il cimitero?).

Villaggio di Novastella: senza entrare nel dettaglio, il villaggio svolge un ruolo fondamentale all'interno dell'avventura. Per ora ricordate che è qui che venivano benedetti i bambini nati durante la congiunzione delle 47 stelle. L'evento si chiama "Festa delle Stelle Nuove" ed oggi si svolge nel parco della capitale.

L' RBB-TEAM

È composto da 5 elementi: **George Pet-Ard**, un mago tramutato in gatto, capo del team, **Smerla**, una mezzelfa molto attraente, **Surdok**, un chierico pazzo dalla personalità multipla, **Mr. RBB (B.E.)**, un mezzorco enorme, e **Triple B**, una paladina spettro.

Se leggeste i background ci risparmierebbe questa fatica; comunque, i personaggi prendono spunto da quelli dell'A-Team (per i bambini che non se lo ricordano era un telefilm degli anni ottanta ... cercate su google).

Come sappiamo (perché abbiamo letto tutti l'introduzione per i giocatori, vero?), accusati ingiustamente, i membri di questo gruppo si danno alla latitanza e, vivendo in clandestinità, ogni tanto si riuniscono e compiono delle missioni. Aiutano i deboli, i derelitti e tutti coloro che non possono cavarsela da soli bla, bla, bla.

George Pet-Ard (il gatto) lavora come attore in teatro e interpreta un gatto (eh eh).

Surdok è sempre in un sanatorio, Smerla gira per il regno, Mr. RBB aggiusta carretti e Triple B, da bravo spettro, infesta una valle.

La prassi è sempre la stessa: qualcuno contatta il capo George, questi richiama la squadra e, insieme, partono per la missione. Questa sarà anche l'introduzione all'avventura che leggerete ai giocatori prima d'iniziare. **Se risultasse troppo complicato, fatecelo sapere e un nostro membro vi fornirà una versione dell'introduzione senza scritte ma con tante immagini. Il comaster col dito ve le indicherà una per una!**

L'AVVENTURA IN BREVE

L'avventura secondo il nostro modesto punto di vista.

PROLOGO

“Che palle, ma quanto è lunga!” starete pensando ... Vero, è molto lunga ma piantatela di lamentarvi, pensate piuttosto a noi che l'abbiamo scritta e ce la siamo anche corretta!

Tutto inizia con un nano da una gamba sola di nome Piè Veloce Gennar (molto politically correct), amico di George Pet-Ard, che vive da un anno nel marchesato di Antares, nella sua bottega dove lavora come fabbro.

Piè Veloce Gennar conosce bene George Pet-Ard; su sua richiesta, infatti, **acconsente a costruire un rifugio dove George è solito inviare armi, tesori, strumenti, ecc.** Tutto ha inizio quando il rifugio protetto scompare (“prelevato” da Lord Farese); il diversamente alto Piè Veloce Gennar contatta quindi l'RBB-Team, in quanto lui stesso non può svolgere le indagini (è zoppo; abbiate un po' di “nanica” comprensione) e, a quanto pare, il marchese Dechè non è minimamente interessato alla faccenda.

Contattato il team di Georg Pet-Ard, affida loro le indagini, dopo aver ovviamente raccontato il suo dramma.

Così inizia l'avventura.

FASE DIVERTENTE & FASE HORROR & FASE INGEGNERISTICA (SI FA PER DIRE)

Una particolarità di questa avventura è che, al suo interno, possiamo distinguere diverse fasi in cui sia il tenore di gioco che la conseguente interpretazione dei PNG mutano drasticamente:

La prima fase di gioco è umoristica, con diversi spunti divertenti e scanzonati. La prima fase riguarda tutta la parte investigativa che porterà alla scoperta e all'attraversamento della Porta del Diavolo.

La seconda fase di gioco avviene invece all'interno della Dimensione Z. In questa fase, la scenografia si fa più lugubre, i giocatori subiscono il sopra descritto cambio di personalità e l'atmosfera assume toni cupi e gotici.

È importante sottolineare questo aspetto, perché sarà compito dei master dare ai giocatori la sensazione netta del cambiamento di atmosfera (avevamo suggerito di mettere dei robot al posto dei master, purtroppo il budget non lo consente e dovremo accontentarci di voi, imperfette creature).

L'ultima fase consiste nella elaborazione del piano di difesa del villaggio di Novastella che verrà presto attaccato.

Nota: sebbene la scena assume tratti più lugubri, il ritmo dell'avventura resta comunque umoristico e veloce.

AVVENTURA – PARTE I

Al fine di completare la fase investigativa della prima parte dell'avventura, occorre fondamentalmente l'acquisizione di due elementi distinti:

- ◇ la scoperta della Porta del Diavolo;
- ◇ le coordinate necessarie a raggiungere la Dimensione Z, ossia la chiave del portale.

Per ognuno di questi indizi esistono diverse strade, cercheremo di delinearle brevemente.

LE PRIME INDAGINI

Dopo il colloquio con Piè Veloce Gennar, i giocatori possono essere indirizzati alla **caserma**, in **taverna** e, se investigano sulle ultime sparizioni, alla **filanda**.

Possono scoprire che la gente è turbata da queste strane sparizioni, che le guardie hanno fatto un censimento delle sparizioni e che i cittadini accusano i nomadi provenienti dal villaggio di Novastella di esserne i responsabili.

Queste sono le informazioni base, quelle più facili da reperire, che danno il via all'avventura.

PISTA NOMADI

I nomadi non hanno nulla a che vedere con le sparizioni: i giocatori non avranno difficoltà a comprenderlo e indirizzeranno le loro indagini verso altro. Tuttavia, cercando informazioni sui nomadi, si scoprirà che il villaggio dal quale provengono, Novastella, è l'unico luogo del marchesato in cui, pare, non sia scomparso nulla.

Andando al villaggio di Novastella, situato nei pressi della capitale, i giocatori troveranno uno **sciamano** che rivelerà loro di essere una specie di chierico che sta compiendo un rituale di protezione. Lui è fermamente convinto che, grazie a questo rituale, sia in grado di proteggere il villaggio dalle strane sparizioni. La sua capanna è costruita presso un antico dolmen **le cui incisioni rappresentano le coordinate per raggiungere la Dimensione Z**. I giocatori possono inoltre scoprire che per la Festa delle Stelle Nuove, lo sciamano del villaggio, si reca nella capitale per benedire i bambini nati in quei giorni.

PISTA SPARIZIONE

Se i giocatori investigano sulle sparizioni e, magari, sull'ultimo edificio scomparso, potranno andare in **filanda** e scoprire che il pavimento del magazzino è pieno di simboli strani: **anche qui sono individuabili le coordinate per raggiungere la Dimensione Z**.

In filanda i PG possono interrogarsi sul motivo per cui esista un pavimento del genere ed investigare sui luoghi più antichi della città. Questo li condurrà al ginnasio, i cui sotterranei, custodiscono **la biblioteca della città**.

Al ginnasio troveranno gli affreschi di sei ville e, investigando su di essi, arriveranno a scoprire **l'esistenza di un'antica Confraternita** i cui membri erano conosciuti con il nome di Custodi.

Delle sei ville raffigurate dagli affreschi, solo cinque sono ancora in piedi; della sesta non v'è traccia, ma, dove dovrebbe essere ubicata, vi è in realtà solo un cimitero.

I giocatori possono così scoprire che la villa scomparsa è quella del casato Farese.

Altra pista da seguire è quella della Caserma. In caserma i giocatori possono parlare con le guardie che daranno informazioni utili sulle sparizioni, in particolare indicheranno le zone di maggiore attività degli ultimi giorni. Farese, si sta concentrando sulla filanda, sul villaggio di Novastella e su alcuni edifici molto antichi, perché sa perfettamente che alcuni di questi edifici contengono la sua storia e, a scanso di equivoci, cerca di cancellarla.

PISTA INFORMAZIONI

E' presumibile che non tutte le squadre s'interroghino sugli ultimi edifici scomparsi, il che li porterà certamente a dover chiedere informazioni in giro. Sono presenti numerose alternative:

Taverna: alla taverna c'è Dorian Whitespoon, il cantastorie che compare nell'introduzione e nei background dei personaggi. Egli è una fonte notevole di informazioni: sui luoghi più importanti della città, tra cui il ginnasio,

sulla Festa delle Stelle Nuove, sui nomadi presenti in città. In pratica è un PNG di collegamento che possiede, oltre a tutte le conoscenze standard (vedi appendice), informazioni più mirate e dettagliate. Infine, in taverna i giocatori verranno indirizzati in più punti e sentiranno parlare di strane luci viste al cimitero.

Parco: al parco i giocatori potranno ascoltare alcuni bambini cantare una filastrocca riguardante un bambino scomparso. Potranno anche parlare con i giostrai e scoprire che al villaggio di Novastella non ci sono state sparizioni. Conosceranno **una bambina (la mocciosa), ossia colei che è nata durante la congiunzione e che è in grado di attraversare il portale senza conoscerne le coordinate. Questa informazione può essere reperita verso il finale dell'avventura.** Infine, al parco c'è una locandina che raffigura il villaggio di Novastella; i PG riconosceranno, come vedremo, il villaggio dal modellino costruito da Faber Farese.

Palazzo del marchese: questa tappa è importante a seconda degli indizi fino a qui raccolti. Al palazzo, oltre che parlare col marchese, i giocatori possono introdursi **nell'archivio degli uffici giudiziari** e trovare diverse informazioni. **Tra le più importanti vi sono sicuramente quella di una denuncia di scomparsa di un bambino vecchia di almeno trecento anni (questa informazione la si scopre se i giocatori investigano o sulla famiglia Farese o sui i nomi dei membri della Confraternita, che come vedremo è possibile reperire al ginnasio) e l'antica ubicazione della villa dei Farese.** Inoltre, il palazzo presenta numerosi indizi sulla Confraternita. Anzitutto un arazzo che mostra la discendenza a partire proprio da queste sei famiglie e l'interruzione della dinastia Farese. Nel corridoio del tribunale ci sono inoltre sei stemmi.

Caserma: la tappa della caserma è un crocevia che indirizza i giocatori verso il palazzo del marchese o verso la contea rivale, che, come accennato, rappresenta una pista falsa. Infine alla caserma si possono ottenere maggiori informazioni riguardanti le sparizioni. Dalle indagini delle guardie risulterà che le zone adiacenti alla filanda e al villaggio di Novastella, negli ultimi giorni, sono state le più colpite.

RICAPITOLANDO (PRIMA ABBIAMO SCRITTO 'RIEPILOGO')

I nomadi non sono affatto responsabili delle sparizioni.

In taverna, i giocatori scopriranno che al parco sono presenti alcuni di questi nomadi, che preparano le giostre per la Festa delle Stelle Nuove, che strane luci sono state viste al cimitero e quali sono i luoghi importanti della città. Tra questi è menzionato il ginnasio, nei cui sotterranei sono stati depositati i libri dell'antica biblioteca.

Al ginnasio i giocatori scopriranno l'esistenza di un'antica Confraternita e, grazie agli affreschi di sei ville, riusciranno ad individuare l'unica che non esiste più, ossia quella dei Farese. Scopriranno altresì che un tempo la Festa delle Stelle Nuove era dedicata ad un bambino scomparso.

Al parco i bambini cantano la filastrocca di un bambino divorato da una porta e i giocatori potranno parlare con i nomadi, i quali riveleranno di provenire dal villaggio di Novastella, unico luogo in cui non è sparito nulla.

Alla filanda (antica sala delle riunioni della Confraternita e ultimo edificio scomparso) noteranno degli strani simboli sul pavimento: questi simboli altro non sono che le coordinate del portale per la Dimensione Z.

Al palazzo del marchese, i giocatori potranno visionare i documenti degli archivi giudiziari, tra cui c'è un riferimento a Farese, ad un bambino scomparso circa trecento anni fa e all'ubicazione dell'ultima villa, quella che al tempo dell'avventura è divenuta cimitero.

Al villaggio di Novastella incontreranno uno sciamano, la cui capanna è costruita accanto ad un antico dolmen. Sul dolmen si trovano le coordinate (le stesse della filanda) per attraversare il portale e recarsi nella Dimensione Z.

Uniti tutti questi indizi, i giocatori potranno recarsi al cimitero, trovare la cripta dei Farese e la Porta del Diavolo.

Caserma è possibile scoprire le zone di maggior azione degli ultimi giorni, in particolare la zona vicina al villaggio di Novastella e la zona nei dintorni della filanda.

AVVENTURA – PARTE II

Attraversato il portale i giocatori si troveranno nella Dimensione Z, controllata da Lord Farese. In particolare si troveranno nei sotterranei della sua villa e, da non trascurare, impossibilitati a tornare indietro (**nella nostra immensa perfidia abbiamo voluto cambiare le coordinate per il viaggio di ritorno dalla Dimensione Z**).

Indagando nella villa troveranno **il diario di Farese** e scopriranno il suo passato e ciò che intende fare. Inoltre, poco prima che i giocatori attraversino il portale, Farese trascinerà nella sua dimensione l'intero villaggio di Novastella; infatti, non potendo prenderlo a pezzi, con uno sforzo notevole di energia, egli riuscirà a trascinarlo completamente nella Dimensione Z.

Gradualmente, nella nuova dimensione, i giocatori subiranno un **cambiamento di personalità**. Investigando in questo nuovo mondo, scopriranno luoghi e persone di Elètra alterati dagli influssi negativi della Dimensione Z. Ritroveranno anche il loro rifugio.

Infine troveranno anche il Villaggio ed entrandovi torneranno normali. Il villaggio risulta essere infatti l'unico luogo in cui gli influssi della Dimensione Z non hanno effetto, questo grazie alla presenza dell'antico sito monolitico e al rituale che sta compiendo lo sciamano.

Tuttavia, i giocatori non potranno gioirne a lungo: proprio allora, un esercito di umani e progenie infernale si formerà su una collina e marcerà verso il villaggio. Il tentativo di conquista del villaggio sarà ovviamente ordito da Lord Farese, furibondo a causa dell'immunità del territorio del villaggio agli influssi della Dimensione Z.

A questo punto i giocatori dovranno allestire le difese del villaggio; avendo a disposizione un inventario, dovranno sbizzarrirsi nel cercare di porre rimedio all'esercito di uomini e non morti.

A conclusione della battaglia, Farese entrerà nel villaggio, ma lo shock interno di un corpo permeato da secoli di malignità, trovatosi improvvisamente su un luogo sacro, lo farà esplodere, macchiando di sangue i personaggi.

La battaglia sarà quindi conclusa e non resterà che riportare le genti dall'altro lato; ma per fare ciò, i giocatori dovranno poter attraversare il portale nel senso opposto.

I giocatori avranno due modi per risolvere l'enigma. Se si recheranno nella zona in cui era la **filanda**, troveranno la parte che era scomparsa e, sul pavimento, le coordinate per tornare indietro. Oppure, girando per la Dimensione Z, **s'imbatteranno nella mocciosa**, la quale, noteranno non essere influenzata dall'influsso malefico. Infine, parlando con lei, scopriranno che ella può attraversare a piacimento il portale, esattamente come Farese (se hanno trovato il suo diario, la cosa sarà semplice da intuire).

Se i giocatori riattraversano il portale, ecco dalla sommità di una collina arrivare Deckard, pronto ad arrestare il team. Sarà quindi tempo di fuggire alla ricerca di nuove avventure.

CRONOLOGIA

TEMPI DI GIOCO

- 35': Lettura background
- 5': Consegna carte a Surdok, consegna allegato "SOS" a Pet-Ard
- 0': Inizio avventura
- 1,40h': Evento sparizione casa (se i giocatori sono all'esterno)
- 2h': Deus ex machina, venite al villaggio (se i giocatori sono in alto mare)
- 3h: Deus ex machina (catturati nella Dimensione Z)
- 3,20h: Evento correte al villaggio (evento obbligatorio, ovunque si trovino i PG)
- 3,40h: Parte l'assedio se non è ancora iniziato
- 4,10h: Deus ex machina (lo sciamano li riporta indietro)

TEMPI DI GIOCO IDEALI

- 35': Lettura background
- 0: Inizio avventura
- 20': Fine colloquio con Piè Veloce Gennar
- 120': Indagini in città e/o al villaggio
- 25': Nella cripta (compresi gli eventi Gandalf o Von Messner)
- 20': Villa Farese
- 15': In Elètra Z
- 55': Al villaggio nella Dimensione Z (difesa, ritorno a casa e finale)

CRONOLOGIA DEI PRINCIPALI EVENTI PASSATI

- 0: Fine dell'era dell'ingiustizia.
- 333: Nasce Faber Farese (congiunzione)
- 341: Faber Farese attraversa il portale
- 456: Farese riattraversa la Porta del Diavolo
- 634: Fine della grande guerra (processo di Rafka)
- 640: Congiunzione, nasce la mocciosa
- 645: 10 Igea Farese riattraversa il portale e distrugge la sua lapide
- 645: 23 Temi Inizio avventura

CRONOLOGIA DEI GIORNI DELL'AVVENTURA

Per comodità dei master, riportiamo una cronologia dei fatti che scatenano o compongono l'avventura. Tra parentesi indichiamo i giorni "relativi" rispetto all'inizio dell'avventura.

- ◇ 8 temi; giorno -15: Piè Veloce Gennar denuncia la sparizione di alcuni oggetti al palazzo di giustizia.
- ◇ 15 temi; giorno -8: Sparisce il rifugio dell'RBB-Team, Piè Veloce Gennar, manda una lettera a George Pet-Ard.
- ◇ 16 temi; giorno -7: George Pet-Ard raduna la sua squadra.
- ◇ 22 temi; giorno -1: Farese cerca inutilmente di catturare il villaggio di Novastella.

- ◇ 23 temi (7 del mattino): giorno 0: L'RBB-Team arriva ad Elèttra, inizia l'avventura.
- ◇ 23 temi (23 della sera): giorno 0: Farese riesce a catturare il villaggio di Novastella.

IL CALENDARIO VEGANO

Il calendario in utilizzo è il calendario dell'Impero, l'anno 0 corrisponde alla fin dell'Età dell'ingiustizia..
L'anno comprende 366 giorni, divisi in 12 mesi, 7 di 31 giorni, 1 di 29 giorni e 4 di 30 giorni.

I mesi:

- ◇ Eros (30 giorni)
- ◇ Cerere (29 giorni)
- ◇ Vesta (31 giorni)
- ◇ Igea (31 giorni)
- ◇ Temi (30 giorni)
- ◇ Tisbe (30 giorni)
- ◇ Europa (31 giorni)
- ◇ Ida (30 giorni)
- ◇ Astrea (31 giorni)
- ◇ Io (31 giorni)
- ◇ Aurora (31 giorni)
- ◇ Dori (31 giorni)

I giorni:

- ◇ Lyra
- ◇ Cygnus
- ◇ Hydra
- ◇ Leo
- ◇ Aries
- ◇ Lupus
- ◇ Draco

I PERSONAGGI

Consigliamo (se no c'incazziamo) di leggere i background dei personaggi che prenderanno parte all'avventura.

I personaggi sono i 5 membri dell' Team convocati da Piè Veloce Gennar.

SE CI FOSSERO SOLO 4 GIOCATORI...

IMPORTANTE: Ricordiamo che, nel caso in cui ci siano solo 4 giocatori, Triple B dovrà essere interpretata dal comaster come un normalissimo PNG.

COSA ACCOMUNA I PG

Ogni PG possiede tratti caratteriali molto particolari, tuttavia esistono degli elementi che sono comuni a ciascuno di loro:

CARATTERISTICHE

ALLINEAMENTI

Ecco gli allineamenti dei PG, che non sono forniti ai giocatori per evitare, al solito, che interpretino l'allineamento al posto del BG. Per completezza riportiamo comunque gli allineamenti.

- ◇ George Pet-Ard: neutrale Buono
- ◇ Smerla: caotico Buono
- ◇ Surdok: neutrale
- ◇ Mr. RBB: caotico Buono
- ◇ Triple B: legale Buono

“SOLUZIONE” DEI PERSONAGGI

Riportiamo di seguito alcune linee guida che dovrebbero aiutare nella valutazione dell'interpretazione di ogni PG. Questi possono essere considerati dei “riassunti essenziali dei BG”, che riportano, senza fronzoli stilistici, le caratteristiche che devono essere colte ed essere rese.

Si ricorda che, nonostante le loro caratteristiche, tutti i PG rispettano il capo George Pet-Ard e sono fondamentalmente buoni, per nessuna ragione ucciderebbero qualcuno, a meno che siano pesantemente influenzati dalla Dimensione Z.

Ricordate che alcuni personaggi hanno caratteristiche particolari. George è un gatto, e non riesce ad utilizzare tutti gli oggetti: sarà quindi premiato chi assume tali caratteristiche. Triple B è uno spettro, e parla in modo aulico: ricordate che non serve parlare in rima, ma sforzarsi di parlare in modo altisonante con cambi di intonazione improvvisi. Mr. RBB, grugnisce ecc.

GEORGE PET-ARD (FUFFY ‘CAT-TIBAL’ SMITH)

Capo della squadra, un mago trasformato in un gatto. Gentile, cordiale, sempre allegro e geniale. Tiene ai membri della squadra come fossero suoi figli. Non è impulsivo, non perde mai la calma, ottimista cronico. Essendo un gatto si comporta spesso di conseguenza: si lecca, gioca con gomitoli e palle, ha difficoltà a compiere certe azioni come, per esempio, quelle che richiedono l'uso del pollice. Sorride quando lo prendono in giro o risponde a tono, ma sempre con allegria.

RAPPORTO CON PG:

- ◇ Smerla: Ragazza in gamba, precisa, determinata. La più equilibrata del gruppo, le chiede spesso aiuto per dividere Surdok e Mr. RBB. Accetta di buon grado i suoi sfottò.

- ◇ Mr. RBB: grande guerriero dal cuore buono. Sono amici, si fida ciecamente di lui, si fa spesso aiutare per le azioni che non riesce a compiere. Lo calma quando vuole pestare Surdok, lo frena quando cerca di spaccare le porte.
- ◇ Surdok: è pazzo, e allora? Lo apprezza nonostante la pazzia, conosce bene la sua saggezza ed è l'unico a comprenderne il potenziale ... e poi è divertente averlo accanto!
- ◇ Triple B: amici legati da tantissimo tempo, le deve la vita ed è dispiaciuto per aver causato la sua trasformazione in spettro. Le vuole molto bene.

SMERLA (SHIRLIE “TEMPLE” PACK)

Cresciuta come ladra, ha imparato a cavarsela in ogni situazione. E' il ladro perfetto, raccoglie informazioni, raggira, è irriverente, sexy, convinta della sua bravura e quindi, ogni tanto, presuntuosa. Ha un punto debole: **è totalmente impacciata con gli uomini che le piacciono**. Perde il controllo, arrossisce e balbetta, per il resto se la cava in ogni situazione.

RAPPORTO CON PG:

- ◇ George Pet-Ard: ama prenderlo in giro per la sua natura felina. Fa spesso battute e lo tratta come un gatto, ma lo riconosce come capo e lo rispetta. Finito il tempo dei giochi, obbedisce senza esitare ai suoi ordini.
- ◇ Mr. RBB: è grande, rozzo, ma è buono, affettuoso con i bambini e leale. Quando si infuria sono guai, lo tiene lontano da Surdok per evitare che lo faccia a pezzetti.
- ◇ Surdok: è totalmente pazzo, cerca di indirizzare la sua pazzia e, per ordine di George, cerca di tenerlo lontano da Mr. RBB, lo considera saggio, ma comunque da tenere sempre d'occhio.
- ◇ Triple B: le dispiace per quel che è successo, pensa che Triple B ce l'abbia con lei perché spesso, quando serve qualcosa, lei prende a prestito i suoi oggetti e, immancabilmente, qualcuno finisce per distruggerli.

SURDOK (TWILIGHT “D.R.” SHULTZ)

Moriremo tutti, ma che importa. E' un profeta di sventura, ma del tutto indifferente. E' pazzo, spensierato, fa ragionamenti complicati, poi si perde, magari attratto da un sasso o da una mucca. Sa di essere pazzo, ma anche di essere molto saggio. Fu torturato e costretto a mangiare sempre patate per un anno, **quando sente la parola “patata”, sbrocca completamente.**

RAPPORTO CON PG:

- ◇ George Pet-Ard: peccato stia per morire, un gatto mago, molto potente. Gli obbedisce e lo rispetta, fa sempre la cosa giusta e non perde mai il sorriso. L'unico che comprende il suo potenziale.
- ◇ Mr. RBB: un bestione rozzo e stupido, gli piace punzecchiarlo e prenderlo in giro, ma per fortuna sta per morire. Pensa solo a picchiare e a giocare con i bambini. Lo cura anche se lui non vuole.
- ◇ Smerla: peccato stia per morire, è in gamba, raccoglie informazioni, rimedia oggetti. È impacciata con gli uomini, George dice che è timidezza, ma in realtà è innamorata di Surdok segretamente (o così lui crede!); lo difende sempre da Mr. RBB.
- ◇ Triple B: è uno spettro, già morto, ma sta per morire ugualmente, lo ignora, quando le parla, Triple B fugge via, perché è chiaramente innamorata di lui. Scappa a gambe levate quando la sente strillare, il suo urlo è devastante.

B.E. (MR. RBB – BARBARIAN ELEMENT)

Un **mezzorco dalla forza incredibile**, rozzo, scorbutico, che sfonda le porte invece di aprirle. Si arrabbia facilmente, ma in realtà ha un cuore d'oro, adora i bambini e gioca spesso con loro se ne ha l'occasione. Se George è là mente, lui è senz'altro il braccio. **Ha una fobia terribile per gli incantesimi.**

RAPPORTO CON PG:

- ◇ George Pet-Ard: guai a chi tocca il capo, non bisogna prenderlo in giro perché, sebbene sia un gatto, resta sempre un grande mago. Lo rispetta, obbedisce ciecamente ai suoi ordini (tranne che per le porte), gli tiene la sacca dei reagenti e lo aiuta nelle azioni che non può compiere.

- ◇ Smerla: brava ragazza, gli trova sempre quello che gli serve, prende un po' troppo in giro George, ma non fa nulla di male. Impacciata con gli uomini, strano non abbia ancora figliato alla sua età.
- ◇ Surdok: prima o poi li contagherà tutti con la sua pazzia, non lo sopporta, spesso vorrebbe farlo a polpette, ma George non vuole. Meglio che gli stia alla larga.
- ◇ Triple B: la conosceva da prima che diventasse spettro, l'ammira perché è una grande combattente e le fa un po' pena. Smerla spesso prende a prestito oggetti di Triple B per le missioni, lui è desolato, alla fine finisce sempre per distruggerli e lei urla e strilla.

TRIPLE B (B. B. B.)

Paladina, poetessa, un po' lunatica, parla in maniera forbita e aulica cambiando spesso tono di voce con picchi. Cerca di indirizzare il gruppo verso il bene e la gloria. Ma quando utilizzano i suoi oggetti, e di solito glieli rompono, comincia a piagnucolare e strillare. Il suo urlo è devastante. E' uno spettro dal cuore di carne, ma può utilizzare oggetti.

RAPPORTO CON PG:

- ◇ George Pet-Ard: si è sacrificata per salvare il suo amico gatto diventando uno spettro, lo rifarebbe, sono legati da profonda amicizia, lo rispetta sia come capo che come mago assai potente.
- ◇ Mr. RBB: un valoroso, grande combattente dal cuore puro. Incompreso e vilipeso perché mezzorco, amorevole con i bambini. Rozzo, ma per via del suo retaggio. Spesso le distrugge la roba.
- ◇ Surdok: meschino e folle, spesso cerca di attaccare bottone, ma lei lo ignora, solo un pazzo può corteggiare una morta. Spesso le sembra una fastidiosa zecca.
- ◇ Smerla: è ancora una bambina, ingenua e con molte cose da imparare. Non apprezza la sua timidezza con gli uomini ed è irritata con lei perché propone sempre di utilizzare la sua roba che, inevitabilmente, viene sempre distrutta.

ALTRE NOTE

LEGGERE LE PARTI “LETTE”

Le parti di avventura indicate in sfondo grigio sono da considerarsi descrizioni, mentre quelle in GRASSETTO tipiche frasi che in particolari situazioni i PNG possono riportare. Queste ultime in particolare vogliono essere una traccia per rendere bene la personalità del PNG e non avere disomogeneità di interpretazione. Chiaramente un master ha la facoltà di modificare leggermente le descrizioni ed adattare i dialoghi (a cui, nei limiti del possibile, consigliamo di attenerci), purché sia certo di non travisare il PNG che sta interpretando. Un master può anche riportare alcune, poche o nessuna delle frasi consigliate, sempre rispettando la personalità dei PNG e le scelte dei PG.

Di certo un PNG non dirà una frase preceduta da una domanda a meno che i PG non chiedano esplicitamente quella domanda.

A questo proposito tra parentesi tonde è effettivamente indicata una domanda, mentre tra quadre è indicata una scena o condizione che deve avvenire

ECCEZIONE IMPORTANTE: FRASI IN NERETTO

Unica eccezione è formata dai dialoghi in neretto, che DEVONO ESSERE COMUNICATI AI PG, molto meglio se nella forma indicata per uniformità tra i vari gruppi giocatori

LE PROVE DI ABILITA'

LE PROVE LEGATE ALLE CONOSCENZE DEVONO ESSERE CHIESTE

Prima dell'inizio della partita specificare ai giocatori che tutte le prove di percezione e di conoscenze DEVONO ESSERE CHIESTE ESPLICITAMENTE; l'avventura non prevede dei tiri di dado forzati per far appello alle proprie conoscenze o Ascoltare, Percepire Intenzioni e via così.

Analogamente, specificare ai giocatori che dovranno chiedere ai master se il proprio giocatore conosce qualcosa a proposito di un determinato argomento perché, a meno che l'argomento stesso non sia talmente rilevante da "far drizzare le orecchie" ai personaggi, si considera che di norma ogni personaggio non si sforzi cercando di focalizzare nei dettagli ogni frase che sente. Sarà il giocatore a richiedere tale focalizzazione tutte le volte in cui lo riterrà opportuno.

Inoltre, ricordate che le descrizioni degli ambienti e dei PNG sono divise in livelli. Il primo è **il colpo d'occhio**, il **secondo la descrizione dettagliata**, infine, **il terzo livello è solo per i master**.

Ricordate ai giocatori ad inizio avventura, che verrà letto loro solo il colpo d'occhio, se desiderano una descrizione più accurata dovranno richiederla esplicitamente.

PROVE SEGRETE

Alcune prove di abilità devono essere effettuate in segreto da parte del master e non tirate normalmente dai giocatori; questo perché, talvolta, un giocatore può essere influenzato dall'esito di una prova sebbene questo non abbia senso in termini di gioco.

Per esempio, se un giocatore sceglie di effettuare una prova in Cercare invece che prendere 20, se otterrà un numero basso sarà invogliato a ritentare e se otterrà un numero alto saprà che non c'è niente da trovare. Questo in termini di gioco però non ha senso, perché quando una persona cerca qualcosa è sempre concentrato al massimo sulla ricerca. Un altro esempio è dato da un'eventuale prova in Ascoltare fatta fare ai giocatori, li mette sul "chi vive" in modo innaturale, senza che i personaggi abbiano un effettivo motivo per esserlo. Per questo motivo la maggioranza delle prove in Ascoltare sono da tirare in segreto, senza che i giocatori conoscano nemmeno il fatto che i loro sensi sono messi alla prova.

Ci sono delle prove in cui il giocatore può avere un'idea del risultato della propria performance (per esempio Muoversi Silenziosamente e in questo caso è possibile comunicare tale ordine di grandezza al giocatore solo se questi lo richiede espressamente). Infine se il non sapere il risultato della prova non influisce palesemente

sul comportamento futuro del giocatore, allora è auspicabile che il tiro di dado per la prova sia effettuato dal giocatore stesso. Con questo espediente si potranno coinvolgere di più i giocatori stessi.

CONOSCENZE DEI PNG

In tutti i PNG compare una voce chiamata “Conoscenze standard”. Questo è un artificio creato per evitare di dover ripetere più volte le stesse informazioni che diversi PNG conoscono. Tutte le volte che si fa riferimento alle conoscenze standard, si deve controllare l'appendice 1, e confrontare il grado di conoscenza che ogni PNG ha su di un determinato argomento.

Alcuni livelli di conoscenza rappresentano delle informazioni sbagliate ma, di fatto, quelle informazioni sono ciò che il PNG sa. Possedere un livello di conoscenza significa conoscere anche tutte le informazioni date da livelli contrassegnati con un numero inferiore.

MASTER & COMASTER

Questa è un'avventura ideata per essere giocata con due master, se si vuole restare nei tempi delle 4 ore. Quasi certamente, infatti, molte squadre si divideranno all'interno di Elëttra e giocheranno divise per parecchio tempo.

Suggeriamo comunque che, quando una squadra si divide, master e comaster si avvertano immediatamente se i vari PG dovessero cambiare locazione.

Molte scene comprendono più di un PNG. Come sempre, è a discrezionalità di ogni coppia master-comaster decidere come dividersi questi personaggi non giocanti. Se una coppia lo desiderasse, un master potrebbe anche interpretare sempre tutti i PG e il comaster dedicarsi alle descrizioni ... Ogni coppia è libera di trovare il proprio equilibrio!

RETROSCENA

PERCHÈ CI SONO OTTO PORTALI

Da uno dei portali compariranno Gandalf e Frodo che insceneranno un piccola gag e, se i giocatori hanno giocato “Il valore della Federazione”, compariranno anche Beretta e Von Messner. Per consentire la riuscita di queste gag, si è reso necessario creare un sistema di trasporto 1 a 1. I giocatori sapranno che l'unico portale utile per loro è quello con i simboli identici a quelli che hanno trovato.

LE CARTE DI SURDOK

Surdok possiede, in quanto chiromante, un mazzo di tarocchi dalle caratteristiche molto singolari. Dopo che il giocatore di Surdok ha letto il suo BG, consegnategli il mazzo di carte col dorso in su. Spiegategli che si tratta del suo mazzo di tarocchi e che può pescare carte, senza vederle. Ciascuna delle carte presenti nel mazzo; una volta pescata, va per forza giocata. Le carte sono tutte divertenti, ricordate che gli effetti non devono in alcun modo alterare il corso dell'avventura o danneggiare pesantemente i giocatori. Troverete la descrizione e gli effetti di ciascuna carta in appendice.

Tenete presente che gli effetti delle carte **sono applicati solo ed esclusivamente alle prime due carte.** Dalla terza in poi, spiegate a Surdok che in qualche modo non avverte più grande potere nelle carte.

SMERLA E IL SUO COMPAGNO ANIMALE

Nella scheda di Smerla, un giocatore attento può facilmente notare che il suo compagno animale è una topolina di nome Kirbie. Il giocatore può eventualmente mandare la topolina da George e dar vita ad una vera e propria crisi di coscienza ai danni del povero gatto George. Kirbie non comunica mentalmente con Smerla, ma riconosce ed esegue gli ordini base.

PERCHÈ ALCUNI PNG HANNO L'*

IMPORTANTE: Alcuni PNG sono puramente coreografici e servono ad arricchire o a creare spunti d'interpretazioni per l'avventura. Altri (quelli con l'asterisco) posseggono indizi utili per la risoluzione dell'avventura.

AZZ SI COMINCIA

INTRODUZIONE

Prima dell'arrivo dei giocatori, ordinate e ritagliate gli allegati. In particolare l'allegato "Filanda" (è composto da 4 elementi) e l'allegato ALL_Personalità.

Assicuratevi che tutti i giocatori **abbiano letto l'introduzione**, se così non fosse, dopo averli presi a randellate sui denti e insultati con quanti più impropri conoscete (magari anche in dialetto), concedete loro 15 minuti extra per leggerla al momento. Domandate inoltre se i giocatori hanno già giocato "Il valore della Federazione". Infine, domandate loro se hanno già visto il video di presentazione; se la risposta è negativa mostrateglielo al momento.

Ovviamente, per questa avventura occorre munirsi di portatile o di uno strumento che sia in grado di emettere suoni. (La pancia di Pardo non è contemplata).

PRELUDIO

Dopo aver fatto accomodare i giocatori, attirate la loro attenzione (magari con cazzotti o con foto di nudo) e fate partire il file musicale 1.

Sentirete un cristiano dire l'ormai famosissima frase: "Dieci anni fa gli uomini ...". Appena parte la musica, lentamente posizionate d'avanti ai giocatori i segnaposto dei personaggi che potranno interpretare, in questo ordine:

- ◇ George Pet-Ard
- ◇ Smerla
- ◇ Surdok
- ◇ Mr. RBB
- ◇ Triple B (se la squadra è composta da cinque)

Il tempo di questa operazione non verrà conteggiato.

SCELTA DEI PG

Una volta che, sulla base di questo ridicolo siparietto i PG avranno scelto il personaggio che vorranno giocare, consegnate loro i background. (Avete preso gli allegati e i BG vero? Sennò fate correre il comaster, tanto è lì per servirvi).

TEMPO REALE A DISPOSIZIONE PER LEGGERE I BG

35 minuti. Se ai giocatori occorresse ulteriore tempo per leggere i background, concedetelo (senza sbuffare) questo tempo verrà detratto da quello dell'avventura.

Nota di bon ton: mentre i giocatori leggono i BG, non fate CASINO!

Dopo la lettura dei background, consegnate al giocatore che interpreta George Pet-Ard l'allegato "SOS", attendete che abbia letto e poi spiegategli che: tempo fa aveva affidato a Gennar il compito di creare un rifugio, una sorta di magazzino nel quale depositare, archi, balestre, spade, componenti per incantesimi che in caso di necessità avrebbe potuto farsi mandare. A Gennar il compito di custodirle.

Consegnate al giocatore che interpreta Surdok il mazzo di carte mescolato e rivolto con il dorso in su. Spiegategli e che non può vederle in anticipo.

Quando i giocatori sono pronti, leggete quanto segue, si parte.

INTRODUZIONE AL GIOCO

Appena ricevuta la lettera dietro le quinte, George non ha esitazioni, lascia a metà lo spettacolo e raccolta la borsa dei componenti si allontana zampettando.

B.E., molla quel carretto, c'è da lavorare! Ho mandato un piccione viaggiatore a Smerla, ci raggiungerà dopo aver trovato Surdok. Ho avvisato Triple B, dovrebbe essere qui a momenti.>>

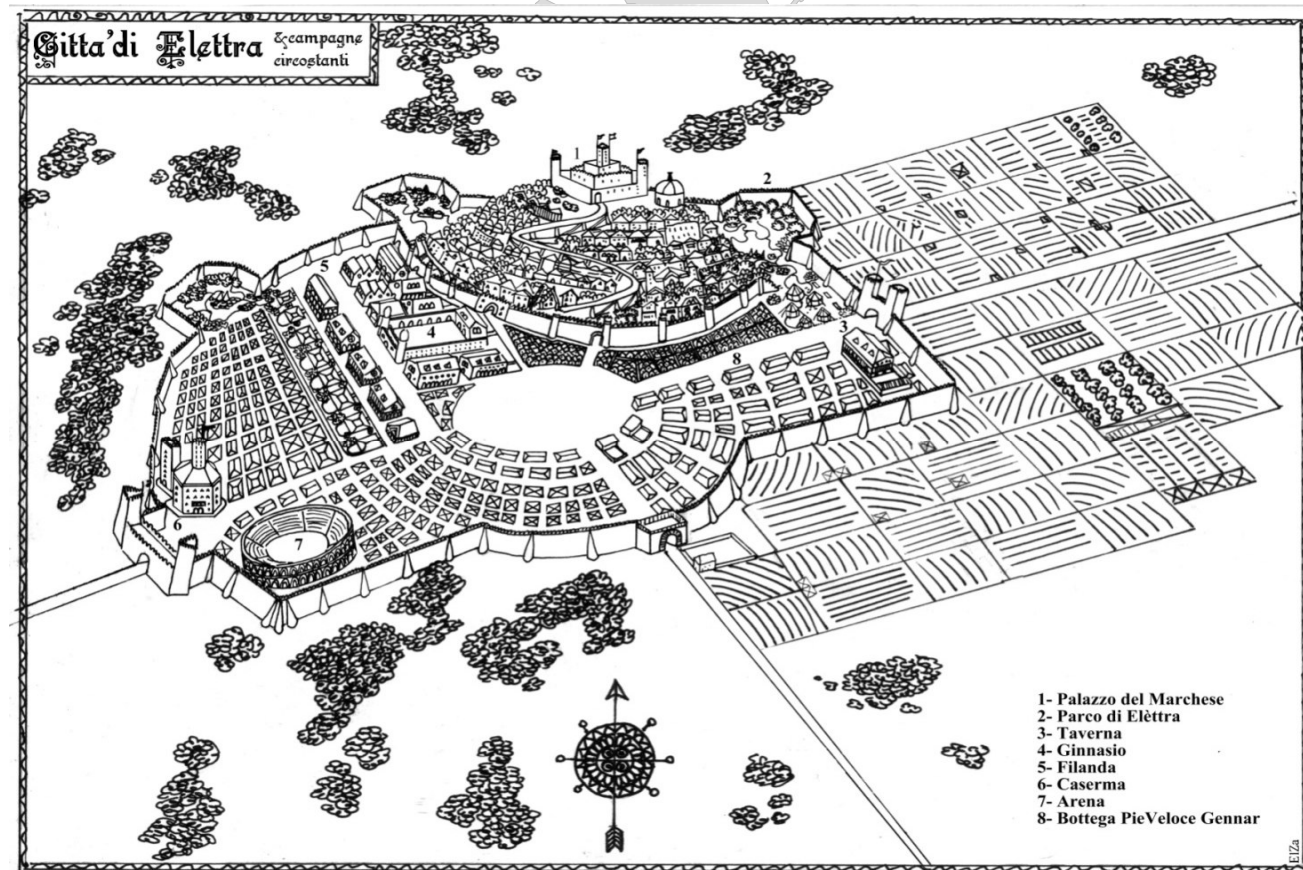
Eccovi riuniti tutti e 5. Dopo diverse ore di viaggio raggiungete finalmente il marchesato di Antares. Oltrepassate le mura della capitale Elètra, vi dirigete verso una piccola bottega. Sull'insegna vedete un ciuccio che picchia un martello da fabbro su un incudine.

Piè Veloce Gennar, o' Chiavaruolo.

Come al solito George non vi ha detto nulla della missione, che importa, ci sarà tempo, l'RBB-Team è riunito.

La porta della bottega è aperta, entrate senza esitazione; lo stesso fa Triple B dopo aver legato la sua carriola all'esterno, subito, un nano dall'andatura zoppicante vi si fa incontro sbuffando.

GIUNTI AD ELÈTRA



L'avventura inizia nella bottega del chiavaruolo (Fabbro) Piè Veloce Gennar: questi arriva sbuffando e invocando a gran voce la chiusura della porta d'ingresso. Non appena riconosce l'RBB-Team, sfoggia un gran sorriso e li fa accomodare.



DA PIÈ VELOCE GENNAR

Colpo d'occhio: una piccola stanza con un armadio ed un rozzo tavolo, due porte, di cui una aperta, la casetta è estremamente calda.

Descrizione: Sulle pareti notate alcuni chiodi arrugginiti, su uno di questi sono appesi diversi utensili da fabbro; la porta aperta conduce verso la fucina, sul tavolo c'è una fruttiera con qualche mela ormai marcia, ci sono solo 4 sedie e uno sgabello più volte riparato. L'armadio è logoro e sembra una specie di dispensa.

DIALOGO CON PIÈ VELOCE GENNAR

Gennar è il PG di collegamento tra l'RBB-Team e l'avventura, è lui che ha convocato il team a seguito delle strane sparizioni avvenute in città e, soprattutto, per via della sparizione del loro rifugio segreto.

Indirizza i giocatori verso la taverna, per ottenere maggiori informazioni, o verso il palazzo del marchese.

★PNG – PIÈ VELOCE GENNAR

- ◇ (Nano Expert 5°, Ts volontà +5, PF 35, Percepire intenzioni +5, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: EL III, NS I, NO III, MI III, FE I
- ◇ Carattere: bonaccione, a tratti burbero, sempre allegro, frustrato dal fatto di non poter entrare in azione (ha una gamba di legno). Rozzo, chiacchierone.
- ◇ Quando incontra i PG, si fa in quattro per accoglierli ed è molto felice di rivedere il suo amico George.
- ◇ Chiave d'interpretazione: napoletano, fanfarone, ne ha una per tutti.

[Inizia così]: Uè! Giog Pettàr sì sempre chiù peloso e chisto adda essere B.E. maronna ragazzo e cumme sì gruosso. Azz, ce sta pur o' scemo, vene assettate Surdòk, lamme venite assettateve, tengo nu pare e struffoli e na mozzarella, vulite magnà quacche cosa? Cumme so' cuntento guagliò, meno male ca site venuti.

(GENNAR, PERCHÉ CI HAI FATTO VENIRE, CHE SUCCEDE?): E peggio cose cumpare, stanna a succerere cose veramente strane porcaccia a miseria, strane. I cose stanna scumparenno, ma non i cose normali, tutto sta sparendo, oggetti, persone, stanno sparendo pure i palazzi. a n'amic c'è sparito o cesso, giuro, a me songo sparite alcuni oggetti: o martello, a sega. i' penso subito a nu furto, ma accà sparisce pure a gente e i palazzi. Vaggia ricere pure, e George songo murtificato, ma è sparito pure o rifugio toie

(COME IL RIFUGIO?): eh, o rifugio, te l'assucuro, io nunn' o saccio cumm'è possibile, ma è sparito. Se vuoi t'accumpagno a verè, comunque quacche cosa è rimasta eh.

(PERSONE E PALAZZI?): eh! de persone nun ne songo sicuro me l'hann ritto, ma i pallazzi scumparano veramente, nu campo, na parete, na baracca.

(LA PRIMA O L'ULTIMA PERSONA SCOMPARSATA?): Non lo so, a me l'aviva detto nu mercante na settimana fa

(QUANDO SONO COMINCIATE LE SPARIZIONI?): Io me ne songo accuorto ra nu pare e settimane a chesta parte, ma chello è probabile ca succere ra parecchio tempo. Ma non solo accà, in tutto o marchesato sta scumparenno a robba.

(AVETE AVVERTITO LE GUARDIE?): E cazz, eccerto, quanno m'è sparito o martello songo annato ro marchese a denunciare o furto. Pure ata gente e iuta addò marchese pe sti sparizioni, ma chillo è nu fetiente, se ne fotte. Chillo penza solo alla guerra. E guardie saccio che se stanna annotann e i cose, ma avita annà alla caserma.

(PERCHÉ ANDATE DAL MARCHESE A DENUNCIARE IL FURTO?): Dint' o palazzo ro marchese ce sta o tribunale

(PERCHÉ IL MARCHESE NON INTERVIENE?): Perché è nu scurnacchiato, penza solo a fa i dispietti a conte ra contea e Merope.

(CHI È QUESTO CONTE?): è o sovrano ro feudo vicino, a sud di qua. Merope se chiamma o feudo.

(CHI SONO I NOMADI?): So briganti, scurnacchiati, nunn'o saccio a ro vengono, puro o cesso se so futtuti cose e pazzi, ma io nunn'o saccio bene chi sono, avita chierere in taverna o alla caserma, loro ossanno.

(PERCHÉ LE GUARDIE NON LI ARRESTANO?): O fanno, ma poi e lasciano sempre liberi, nun tengono prove ricono.

[IMPORTANTE]: A COSA CHIU' STRANA E CHE SE STANNA A PIGLIA' INTERI EDIFICI, NU GHIORNO SPARISCE NA PARETE, NATO GHIORNO SPARISCE NA STANZA, NA BARACCA, NU PORTICATO. MA CUMME SE FA A PIGLIA' NU PALAZZO E PURTARSELO A RETO.

(IL PRIMO EDIFICIO SPARITO?): Nunn'o saccio, ma saccio quall'è l'urtimo. *(leggi sotto)*

(QUAL È L'ULTIMO EDIFICIO SPARITO?): Io saccio ca proprio ieri notte è sparita metà ro magazzino ra filanda.

(DOVE SI TROVA LA FILANDA?): Iesci accà e vai a sinistra, aropp'a piazza ce sta na fila e gruossi palazzi, a vire a filanda e l'unico palazzo senza na parete.

(COS'ALTRO CI PUOI DIRE?): Nun ve puozzo ricere molto, songo storpio, si avissa quacche anno in meno e putisse camminà andrei a cercare. Di sicuro dint'a taverna ce sta quaccuno che sape meglio e me di sti fatti, pure alla caserma quaccheruno sape che sta succerenno, songo sicur. O marchese se ne fotte, ma qualcuno ce l'adda ricere che ca o fatto è gruosso.

(IN CHE MODALITA' SPARISCONO LE COSE?): A caso me pare, succere ovunque, in tutto o marchesato.

(IN CHE GIORNI E ORE SPARISCONO LE COSE?): Qualsiasi ghiorno a qualunque ora, sia di notte che di ghiorno.

(C'È QUALCHE EDIFICIO IMPORTANTE IN CITTÀ?): Io saccio che l'unico edificio importante è o palazzo ro marchese. Ma nun saccio del lati edifici, avita chierere in taverna oppure alla caserma mi sa.

(SI È VISTO QUALCUNO DI STRANO?): Esco poco, avita chiedere in taverna o alla caserma i guardie sanno chiù cose e me.

(C'È QUALCHE RICORRENZA SPECIALE?): A festa re stelle nuove.

(COS'È LA FESTA DELLE STELLE NUOVE?): Na festa, co e giostre e bancarelle, a fann'al parco.

(DOVE POSSIAMO PASSARE LA NOTTE?): I' tengo na stanza sola, ci amma stringere nu poco, sennò ce sta a taverna.

[Se i PG si fanno accompagnare al rifugio scomparso]

(QUANDO E' SUCCESSO?): na settimana fa.

(QUALCUNO HA VISTO QUALCOSA?): Nisciuno ha visto nulla.

(VA BENE, CI OCCUPEREMO DELLA FACCENDA): **Grazie assaje George! A proposito, tengo na cosa pe vuie, è na mappa ra città, ve po essere utile, pigliate.**

(A PRESTO GENNAR?): **A presto cumpà, i' persone, ca' so brava gente, brava gente sul serio, anche si o marchese è nu sciemo, avita aiutà cheste persone, solo vuie putite.****

Nota: ricordate che se la squadra è composta da 5 giocatori, Gennar dovrà dire almeno due parolacce, in modo da dare al giocatore che interpreta triple B, la possibilità di correggerlo

Nota2: ricordatevi di consegnare ai giocatori la mappa di Elèttra: "Elèttra"

*** : l'ultima frase in neretto, serve per ricordare ai giocatori che la missione non terminerà solo quando avranno recuperato il rifugio*

Ⓜ OSSERVARE PIE' VELOCE GENNAR

|| **automatico:** nano, sporco di fuliggine, zoppica e ha una gamba di legno.

|| **CD 10:** doveva essere un combattente, ha diverse cicatrici e lo sguardo attento tipico dei reduci di guerra.

Ⓜ PERCEPIRE INTENZIONI GENNAR

|| **automatico:** ti sembra totalmente sincero.

AL RIFUGIO DELL'RBB-TEAM

Colpo d'occhio: scorgete la facciata di un grosso magazzino in legno con una porta chiusa al centro.

Descrizione: la porta è chiusa con due grossi lucchetti, l'edificio sembra intatto, la parete è solida e ben verniciata.

Se entrano]: quando varcate la soglia notate un grande squarcio sul pavimento di forma quadrata, in effetti l'edificio è intatto, ma l'unica cosa rimasta è la parete che avete appena oltrepassato.

🔍 OSSERVARE IL RIFUGIO

automatico: è rimasta una sola parete con una porta chiusa.

CD 10: il resto dell'edificio sembra essere stato tagliato di netto, non ci sono tracce di legno spezzato.

CD 15: la sparizione prosegue nel terreno per almeno un metro di profondità.

Nota: queste osservazioni valgono per qualsiasi edificio, in pratica tutti gli edifici (a meno che non siano stati rapiti completamente) presentano un taglio netto senza nessuna sbavatura, il taglio procede fino alle fondamenta e per questo anche parte del terreno è sparita.

INDAGINI SULLE SPARIZIONI

L'RBB-Team arriva ad Elèttra verso le sette del mattino, avranno modo di indagare per tutto il giorno; la città si è svegliata da poco tempo, ma tutte le attività sono già in fermento.

COSA DEVE EMERGERE DAL DIALOGO CON PIÈ VELOCE GENNAR:

Gennar è il PNG di collegamento tra la squadra e l'avventura, non possiede conoscenze dettagliate sui luoghi e le persone della città, ma deve indirizzare i giocatori verso i filoni investigativi che consentiranno di risolvere la missione.

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
Gennar è in buona fede e non centra nulla con le sparizioni		<i>Deve essere resa dal master mediante interpretazione</i>
Indirizzare i giocatori verso la taverna o alla caserma		<i>Ricordarsi di leggere le parti scritte in 'neretto' nel dialogo di Gennar</i>
Gennar consegnerà ai giocatori, la mappa della città		<i>Consegnare l'allegato "Elèttra"</i>
	Gennar considera il marchese un idiota che pensa solo alla guerra	<i>Se i PG fanno domande sul marchese</i>
	La filanda è l'ultimo edificio scomparso	<i>Solo se i PG domandano dettagli sulle ultime sparizioni</i>
Il nano deve essere palesemente bonaccione e allegro		<i>Incontreremo Gennar nella Dimensione Z, dove sarà mogio e triste</i>

SI ENTRA IN AZIONE

LE INDAGINI IN CITTÀ

DOVE VADO?

A questo punto inizia la fase di indagine: la città è molto grande e sarà descritta in maniera accurata. Diversi luoghi della città non portano alla risoluzione della missione, alcuni saranno puramente coreografici, altri delle false piste o delle situazioni studiate per ritardare i personaggi (es. l'arena).

CHE LIBERTÀ HANNO I GIOCATORI?

Totale! Non sono ricercati ad Elèttra e l'Inquisizione è molto lontana. A meno che non commettano dei reati (ammazzano, rubano e si fanno scoprire, minacciano il marchese ecc.), viene lasciata loro piena autonomia.

★ TROUBLESHOOTING: UNO SPETTRO E UN GATTO

Come avrete capito (see... domani!) l'avventura è ironica e surreale. E' importante che i PNG non nutrano diffidenza o timore per Triple B e George Pet-Ard, la loro reazione sarà sempre un misto di divertimento e curiosità. In caso contrario verrà indicato diversamente.

Lo stesso discorso vale per le azioni di alcuni PG. Se Mr. RBB dovesse sfondare una porta invece di aprirla, la reazione non sarà rabbiosa, ma incredula, stupefatta, ecc.

ELETTRA IN BREVE

Riportiamo ora una serie di informazioni utili per gestire al meglio la città di Elèttra.

DESCRIZIONE DELLA CITTÀ (SOLO SE RICHIESTA)

Elèttra è la capitale del marchesato di Antares e conta circa 5.000 abitanti. Non è ben noto quando fu fondata, ma si pensa ad un periodo antecedente l'Era dell'Ingiustizia.

La vicinanza del marchesato di Antares agli Stati Uniti del Chara, rende Elèttra uno dei più importanti avamposti militari del regno di Vega. La città è infatti cinta da due fila di mura; in caso di attacco, le tre porte principali della città vengono chiuse. Considerate le provviste dei magazzini, Elèttra è in grado di resistere sotto assedio per diversi mesi.

Attualmente regna la pace, le porte sono aperte e in città le attività procedono regolarmente.

La taverna: la Sede Baraggina è il punto di ritrovo di cittadini, avventori e cantastorie, la piazza centrale ospita ogni giorno un grande mercato ricco di bancarelle di ogni tipo.

Vi è persino una grande arena, dove spesso vengono organizzati incontri di lotta, corse di cavalli e, numerose altre attività.

In cima alla collina, cinto da forti e imponenti mura, sorge l'antico palazzo della città: l'architettura è semplice e priva di orpelli. Il palazzo, più che un castello, sembra una roccaforte militare.

Attorno alla città sorgono diverse ville che costeggiano campi di grano e mais.

A breve distanza dalla città vi sono numerosi villaggi. La loro vicinanza è dovuta al fatto che, in caso di attacco, anche gli abitanti di queste zone periferiche si riversano all'interno delle mura per cercare protezione (mai sentito parlare di Medioevo?).

EVENTI PER LE STRADE DI ELÈTTRA

Vagando per la città, i giocatori potranno, a seconda delle zone che visitano o in base ad un particolare momento dell'avventura, imbattersi in eventi particolari.

CONNESTABILE DEVE FARE QUALCOSA

Se i giocatori passano vicino alla caserma (zona sud-ovest della mappa) noteranno una decina di persone che protestano a gran voce in direzione delle porte della caserma

“Dovete fare qualcosa!”, “Non ne possiamo più”, “Rimandateli al loro villaggio”, “Sono dei ladri”, “Basta, che se ne tornino da dove sono venuti”, “E’ tutta colpa loro”.

In pratica, i cittadini sono convinti che le sparizioni e i furti (oggetti, parti di edifici e di campi) siano opera dei nomadi provenienti dal villaggio di Novastella e invocano a gran voce il loro allontanamento.

Dalla caserma non otterranno risposta e nel giro di dieci minuti si disperderanno. [QUESTO EVENTO E’ OBBLIGATORIO!]

📋 RACCOGLIERE INFORMAZIONI

CD 15: Interrogando qualcuno dei cittadini che protestano, i giocatori possono scoprire dove si trovano i nomadi contro i quali sbraitano alcuni cittadini. Questi si trovano al **parco** oppure chiedono l'elemosina al mercato.

RUMORI MOLESTI

Dopo e solo dopo **un'ora di gioco in città**, i giocatori sentiranno uno strano boato fendere l'aria. Non saranno in grado di capire da dove provenga l'origine di questo suono.

Il boato si ripeterà ogni 30 minuti.

In poche parole, ogni volta che si sente il boato, il portale viene aperto e qualche edificio viene prelevato.

MA NON C'ERA UN MURO QUI?

Dopo **1 ora e 40 di gioco**, un grido di donna metterà in allarme i giocatori. L'edificio più vicino ai giocatori è stato appena tagliato a metà (metà edificio è stato rapito). Notate che in questo evento, a sparire saranno edifici abbastanza antichi. Ricordiamo che Farese si sta concentrando sugli edifici che hanno una valenza storica. A seconda di dove si trovano i personaggi vedranno sparire: il tempio di Nemes accanto al palazzo, parte dell'arena, un edificio in prossimità della filanda, un edificio in prossimità del ginnasio, un edificio in prossimità della caserma.

Mentre i giocatori osservano l'edificio, passeranno alcune guardie che prenderanno nota della sparizione e, se interrogate, spiegheranno che negli ultimi giorni stanno catalogando le varie sparizioni. In pratica emergerà che, di recente, sono spariti non solo diversi edifici nei pressi della filanda (la notte precedente è sparita anche una parte della filanda stessa), ma anche parti di paese nei pressi di un villaggio. In definitiva, indicate ai giocatori di recarsi in caserma e parlare con il comandante per avere maggiori informazioni.

📋 OSSERVARE L'EDIFICIO

CD 5: l'edificio si presenta come se fosse stato tagliato per tre quarti; notate una donna mezza nuda urlare dal secondo piano, in una stanza che un tempo doveva essere un bagno.

MASSIIII, PERDIAMO TEMPO IN CITTÀ

Più tempo passano in città e più sarà possibile, per i giocatori, imbattersi in edifici mutilati. (Non esagerate però!)

TEMPI DI GIOCO E DEUS EX MACHINA

Il tempo di gioco dovrebbe essere suddiviso in questo modo. 2h e 30 di gioco nella dimensione normale. Il restante tempo nella Dimensione Z. In pratica ci aspettiamo che i giocatori abbiano trovato il portale e si apprestino ad attraversarlo entro 2h e trenta, se così non fosse, via con i deus ex....

★ TROUBLESHOOTING: DOPO 2H IN CITTÀ I PG SONO IN ALTO MARE

Dopo 2h di gioco, notate che i PG sono in alto mare e non hanno capito una mazza. Esempio: non hanno trovato la chiave del portale, non hanno trovato il villaggio di Novastella, non sono andati a palazzo, non sono andati al ginnasio ... (minchia, ma che cosa hanno fatto in tutto questo tempo?!) Fateli contattare da Dorian ed indirizzateli verso il villaggio di Novastella, spiegando che è l'unico luogo in cui non scompare nulla e al ginnasio, dove troveranno la biblioteca. Nota: sul roster finale, l'avanzamento del villaggio non va calcolato.

★ TROUBLESHOOTING: DOPO 3H IN CITTÀ I PG NON HANNO ANCORA TROVATO IL PORTALE

Dopo tre ore di gioco, Farese rapirà lo spicchio di zona proprio dove si trovano i giocatori, questi verranno risucchiati nella Dimensione Z, nell'omologo punto.

Tassativo! Anche se hanno capito tutto! *roster* Ovviamente questo evento non può avvenire se i giocatori si trovano al cimitero o all'interno della cripta (Farese non rapirà mai il cimitero) e, non può avvenire se i giocatori si trovano al villaggio di Novastella che verrà catturato alle 23 di sera o poco prima che i giocatori sono capitati nella Dimensione Z.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Una delle tipiche operazioni che i PG potranno fare è raccogliere informazioni dai dialoghi degli abitanti di Elètra, o provare a chiedere specifiche informazioni, come indicato in seguito. Modificatori per accogliere informazioni.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI TRA I CITTADINI

Questi risultati richiedono delle prove della durata di circa mezz'ora. Prima di fare una prova è necessario chiedere quale categoria sociale si prova ad interrogare.

CD prova	Chi può sapere...	Informazione comunicata
12	Mercanti, cittadini	Ogni tanto sparisce della roba, colpa dei nomadi del villaggio. Presto si celebrerà la Festa delle Stelle Nuove. La festa si tiene al parco di Elètra
13	Soldati	Anche noi pensiamo sia colpa dei nomadi, ma non possiamo trattenerli, perché non ci sono prove
13	Avventori e mercanti	Abbiamo visto alcune luci al cimitero
0	Nomadi	Non abbiamo nulla a che vedere con le sparizioni e i furti, a Novastella non sparisce nulla
15	Soldati	Il marchese pensa sia colpa del conte Tornano, della contea di Merope
15	Bottegai, cantastorie, funzionari	Gli edifici più importanti della città sono il ginnasio, la filanda e il palazzo del marchese.

TIPICHE CONOSCENZE STANDARD

- ◇ Cittadini: EL I o II, NS I, NO II, MI II, FE I
- ◇ Mercanti: EL I o II, NS II, NO III, MI II, FE II
- ◇ Nomadi: EL I o II, NS II, NO V, MI I, FE II
- ◇ Militari: EL I o II, NS II, NO V, MI IV, FE II

DOMANDE MIRATE

Volendo, è possibile provare a raccogliere particolari informazioni mirate, chiedendo alle giuste persone e spendendo tempo ed eventualmente denaro.

Quando si cerca qualche particolare informazione, chiedere ai PG, prima di effettuare prove in raccogliere informazioni, quanto tempo impiegano per cercare la notizia: se questo non fosse sufficiente, oppure se la prova non dovesse dare esito positivo, l'informazione non verrà ottenuta. Valgono gli stessi modificatori riportati in precedenza.

Riportiamo in seguito alcuni esempi di domande, di tipiche CD correlate e di tempi necessari ad ottenere l'informazione. Ovviamente eventuali PNG secondari possono poter rispondere a molte altre domande ... Nel caso valutate cosa un PNG può sapere.

Domanda	CD	Tempo usato	Chi può saperlo	Esito
Quali sono gli edifici più importanti della città?	10	30 min	Bottegai + Funzionari	Sicuramente il ginnasio, il palazzo del marchese, la filanda e la caserma
Da dove vengono i nomadi?	12	15 min	Nomadi + Soldati + Funzionari	Dal villaggio di Novastella
Cosa sai dirmi della Festa delle Stelle Nuove?	20	15 min	Cantastorie + Funzionari	È una festa molto antica, si svolge al parco ed è gestita dai nomadi di Novastella.
Qual è l'ultimo edificio scomparso?	5	2 min	Tutti	La filanda
Hai mai visto questi simboli?	10	20m	Cittadini	Mi sembra di aver visto un simbolo simile alla filanda

LA TAVERNA

Dopo le indicazioni di Piè Veloce Gennar, è probabile che i giocatori si dirigano in taverna. In effetti, **quale giocatore di ruolo che si rispetti non va almeno una volta per avventura in taverna?** La taverna è un crogiuolo di informazioni e, all'interno di questo ambiente, sono previsti diversi eventi e diversi PNG.

AI TAVOLI

Colpo d'occhio: è mattina (pomeriggio, sera), i profumi sono molteplici, come gli avventori presenti, notate subito un grande tavolo vuoto.

Descrizione: il profumo dello stufato invade le vostre narici, la locanda è, nonostante l'orario, già colma di avventori. Il locandiere, un uomo dalla faccia tonda e sorridente, fa il giro dei tavoli assicurandosi che tutto sia in ordine e che i boccali siano sempre pieni. Quattro tavoli sono già occupati, mercanti, taglialegna, probabilmente in pausa e qualche viandante. Il locale è caldo e accogliente, c'è un lungo bancone dietro il quale una signora dalle forme prorompenti serve birra doppio malto e qualche sorriso. Indubbiamente la moglie del locandiere.

Descrizione per i master: (da rivelare solo in caso di richiesta) al tavolo 1 sono seduti quattro mercanti che sorseggiano vino speziato e ciarlano tra loro. Al tavolo 2 c'è una coppia di giovani ragazzi intenti in conversazione amorosa. Il tavolo 3 è occupato da una famiglia, padre, madre e due bambini molto piccoli. Al tavolo 4, infine, ci sono tre taglialegna che fanno un gran chiasso. Altri uomini sono seduti al bancone.

Nota:

la descrizione va letta solo se i giocatori richiedono la descrizione accurata. La descrizione per i master, solo se i giocatori chiedono esplicitamente di fare un censimento dei presenti. Altrimenti, descrivere in modo generale locanda e presenti. Locandiere, mercanti, taglialegna, moglie. Questa nota varrà per tutti gli altri ambienti, è importante non sprecare tempo in descrizioni minuziose e futili, il cuore di quest'avventura sono le interazioni con i PNG, non dimenticatelo.

CHI C'È (CHE CONTA) IN TAVERNA

Naturalmente alcuni PNG sono coreografici ed oltre alle informazioni standard non riveleranno nulla ai giocatori. Tuttavia all'interno della sala comune sono presenti PNG più importanti dei quali discuteremo tra breve, in ordine di comparizione sono:

- ◇ Locandiere
- ◇ Moglie del Locandiere
- ◇ Dorian Whitespoon*
- ◇ Figlio del locandiere*

IL LOCANDIERE

Un uomo di mezza età, cordiale e grassoccio. Accoglie i clienti, prende le ordinazioni e si assicura che tutto sia in ordine.

🗉 OSSERVARE IL LOCANDIERE

automatico: sulla trentina, grasso e pacioso

CD 10: si sfrega le dita mentre parla con i clienti, è una girandola di sorrisi compiacenti, probabilmente sinceri. Non gli sfugge un solo boccale vuoto ed è subito pronto a sostituirlo con uno colmo.

LA MOGLIE DEL LOCANDIERE

Formosa, sta dietro il bancone a riempire caraffe di birra, se avvicinata fa la civetta sexy.

📖 OSSERVARE LA MOGLIE DEL LOCANDIERE

automatico: per la Dea, che gran paio di te...

CD 10: ogni tanto manda qualche occhiata languida verso i taglialegna, la scollatura della sua camicetta mette in risalto il suo prorompente davanzale, un po' segnata dagli anni, ma ancora una donna estremamente piacente.

DORIAN WHITESPOON

Dopo qualche minuto che i giocatori sono in taverna, sentiranno il suono di una cetra e la voce di un cantastorie. Questi canta la storia di un gruppo di avventurieri, chiamato RBB-Team. Esatto! Si tratta di Dorian Whitespoon, lo stesso Dorian che intervista i personaggi nel background e che ha scritto la commedia: "Il processo di Rafka". (Avete letto l'introduzione vero? Non ci fate incazzare).

Dieci anni fa lalalalala alcuni uomini lalalala, a Rafka lalalala, vennero accusati ingiustamente lalala, evasero dalle prigioni lalalala... ma se avete un problema lalalala... che nessuno può risolvere lalalala... allora chiamate l'RBB - Team.

A questo punto, ci si augura (ma è inutile contare sui giocatori) che i PG riconoscano Dorian e vadano da lui a parlargli.

Se così non fosse, sarà Dorian stesso ad avvicinare i PG.

📖 OSSERVARE DORIAN WHITESPOON*

automatico: un uomo di mezza età dal naso aquilino e i lineamenti sottili.

CD 10: le dita sono lunghe e sottili, tipiche dei musicisti, alcuni calli sul medio sono l'impronta tipica dello scrittore. Il suo sguardo è perso in strani sogni, ma comunque vigile e attento.

★ PNG: DORIAN WHITESPOON*

(Bardo 6°, Ts volontà +5, PF 27, Percepire intenzioni +10, Allineamento CB)

Conoscenze standard: EL IV, NS II, NO IV, MI III, FE II

Carattere: sognatore, appassionato, vede in ogni cosa una possibile ballata epica, gentile e cordiale.

Quando vede i PG non crede ai suoi occhi, è felicissimo di incontrare i suoi amici (l'avventura si svolge dopo gli episodi dei BG) ed è sicuro che la loro presenza porterà una succosa storia, è sufficiente che stia lì fermo ad attendere lo scorrere degli eventi.

Chiave d'interpretazione: trasforma tutto in canzone, la voce è un po' stridula e non fa che pizzicare la sua cetra.

Indizi: ginnasio = biblioteca, nomadi sono al parco, i nomadi vengono da Novastella, ubicazione Novastella.

Soluzione: Dorian è un altro PNG di collegamento; rispetto a Gennar, possiede numerose conoscenze in più ed è a conoscenza di tutte le voci che circolano in città.

[INIZIA COSÌ SE RICONOSCE I PG]: *(ricordate di canticchiare sempre)* Non posso credere ai miei occhi, me ne sto qui, a canticchiare quando ecco che vedo i protagonisti delle mie ballate. Qual buon vento vi porta a Elètra. Oh porca miseria, per l'emozione ho quasi rotto una corda.

(DORIAN WHITESPOON, CHE CI FAI DA QUESTE PARTI?): Vago in cerca di storie, come sempre, ma mai avrei pensato di incrociare voi in questa bella città. Sono di ritorno dagli Stati Uniti, mi son fermato ad Elètra per riposarmi del lungo viaggio.

(CHE SI DICE? NOVITÀ DAGLI STATI UNITI?): Nessuna, il paese sta riparando i danni della guerra.

(SAI NULLA DELLE SPARIZIONI CHE AVENGONO IN CITTÀ?): Voci, chiacchiere, alcuni cittadini danno la colpa a certi nomadi.

(TU CHE PENSI, SONO STATI LORO?): Io non penso, amici miei; come sempre io osservo e, se le cose evolvono, tiro su una storia.

(DAI, UN'IDEA TE LA SARAI FATTA?): Come tutti del resto, ma ne so molto poco, quindi non intendo fare come gli altri, io non accuso mai nessuno, figuriamoci se poi non esiste alcuna prova.

(DOVE POSSIAMO TROVARE QUESTI NOMADI?): Li trovate al parco che costruiscono giostre e bancarelle.

(COME MAI COSTRUISCONO GIOSTRE?): Beh, è il loro mestiere. Presto ci sarà la Festa delle Stelle Nuove e loro si occupano delle giostre.

(COS'È LA FESTA DELLE STELLE NUOVE?): Una ricorrenza annuale molto vecchia, una festa cittadina che si festeggia al parco.

(E I NOMADI COSA C'ENTRANO?): Se non ricordo male, credo che la festa, un tempo, si svolgesse proprio al loro villaggio di provenienza.

(QUAL È IL LORO VILLAGGIO?): Novastella.

(DOVE SI TROVA NOVASTELLA?): A venti minuti da qui, prendete per la porta nord e seguite il sentiero a nord est, non potete sbagliare.

(SAI QUAL È L'ULTIMO EDIFICIO SCOMPARSO?): Credo che ieri notte sia sparita la filanda, la trovate a cento metri dalla piazza della città.

(SAI NIENTE DEGLI EDIFICI DI QUESTA CITTÀ?): So molte cose, questa città è molto antica, la filanda, il palazzo e il ginnasio sono tra gli edifici più antichi, lo sapevate che era una biblioteca?

(COSA SAI DIRMI DEL GINNASIO?): Un tempo era una biblioteca, ora è una specie di accademia militare, ma nei suoi sotterranei ci sono ancora numerosi volumi.

(COSA SAI DIRMI DELLA FILANDA?): Solo che è un edificio molto antico, ora è adibito a bottega. Non so cosa fosse prima.

(COSA SAI DIRMI DEL PALAZZO?): Beh è molto antico, era una guarnigione militare. Ai piani alti c'è la residenza del marchese, mentre ai piani inferiori ci sono uffici giudiziari, archivi, tribunali, segreterie.

(C'È L'INQUISIZIONE, IL PALAZZO È PER NOI PERICOLOSO?): Ci mancherebbe, nessuno sa chi siete, qui non siete ricercati e l'inquisizione sono decenni che non mette piede in città.

(COME MAI LA BIBLIOTECA ADESSO È UN'ACCADEMIA MILITARE?): Con la guerra si è perso interesse nella letteratura, ahì me, la biblioteca venne chiusa per far posto ad attività più militari.

(CHE SAI DIRMI DEL MARCHESE?): Molto poco. Come tutti gli uomini di potere, ne ha e ne cerca ancora. Pare sia in lotta con il conte Tornano, della contea vicina, la contea di Merope.

(COME MAI SONO IN GUERRA?): Guerra è una parola grossa, scaramucce, malintesi, dispetti. Insomma, sono cane e gatto, a volte per motivi futili.

(E' SUCCESSO QUALCOSA DI PARTICOLARE IN CITTÀ?): Non mi pare, ma se non erro, quei mercanti parlavano di aver visto delle strane luci al cimitero.

Nota: ricordate che se la squadra è composta da 5 giocatori, Dorian dovrà dire una parolaccia lieve (porca miseria), in modo da dare al giocatore che interpreta triple B, la possibilità di correggerlo

Dorian non sa nulla dei seguenti argomenti:

- ◇ Confraternita
- ◇ Farese
- ◇ Benedizione dei bambini
- ◇ Ville antiche

O MUCCUS' (IL MOCCIOSO)

Evitando di interrompere (se vi è possibile) il dialogo con Dorian Whitespoon, dopo una decina di minuti che i giocatori si trovano in taverna, farà la sua comparizione un bambino. Con un cucchiaino di legno in mano ed una pentola sulla testa. Si agita, fa finta di combattere e si lancia verso i giocatori gridando: **"Attacco Patata!"**

L'ATTACCO PATATA (EVENTO)

Come sapete (perché avete letto i BG!!!) se Surdok sente la parola patata, dà di matto e dovrebbe cominciare ad urlare correndo come un pazzo per tutta la locanda.

Questo evento è molto simpatico ed è un elemento di valutazione importante per l'interpretazione di Surdok.

Reazione dei presenti:

- ◇ Mercanti: sorpresi e incuriositi
- ◇ Locandiere: preoccupato (pensa sia dovuto alla sua cucina).
- ◇ Moglie del locandiere (indifferente)
- ◇ Taglialegna: sorpresi e poco inclini allo scherzo (ma non arriveranno mai alle mani)

Quindi, il "dramma" di Surdok **non deve degenerare**, non ci saranno liti, non si chiameranno le guardie, anche in caso di azioni sconsiderate di Surdok! Risolvete la cosa con bonaria comprensione da parte di tutti i presenti.

IL FIGLIO DEL LOCANDIERE

Il figlio del locandiere possiede un'unica informazione importante: se i giocatori parlano con lui, possono scoprire che questi gioca spesso con una delle due figlie del marchese e, per incontrarla, **passa attraverso un passaggio segreto che porta direttamente agli archivi del Palazzo**.

Come vedremo, questa informazione è utile perché l'ingresso nell'archivio, a palazzo, è vietato.

📖 OSSERVARE IL FIGLIO DEL LOCANDIERE

automatico: un viso pieno di lentiggini e i capelli sporchi e scarmigliati.

CD 10: non sta fermo un secondo, vorrebbe correre fuori a giocare, si placa solo quando scorge lo sguardo severo della madre.

★ PNG: FIGLIO DEL LOCANDIERE

- ◇ (Bambino, Ts volontà +1, PF 5, Percepire intenzioni +1, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL I, NO I, FE I
- ◇ Carattere: scapestrato, giocherellone, rompiballe.
- ◇ Quando incontra i PG esegue la sua mossa di Okuto: il micidiale ATTACCO PATATA.
- ◇ Chiave d'interpretazione: è un bambino dispettoso.
- ◇ Indizi: passaggio segreto per il palazzo

[INIZIA COSÌ]: ATTACCO PATATA! PATATA! PATATA! PATATA! PATATA!

(PERCHÉ FAI QUELLO STRANO ATTACCO?): Perché tutti dicono sempre, andiamo da mamma che c'ha la patata.

(BAMBINO NON SI DICE!): Ma tutti dicono che la patata della mia mamma tira.

(GIOCHI SPESSO?): Sì, io sono il Condottiero, a volte gioco al parco con gli altri bambini, oppure gioco con Miscoccia, la figlia del marchese, ma con lei meno, perché è difficile andare da lei.

(PERCHÉ È DIFFICILE ANDARE DALLA FIGLIA DEL MARCHESE?): Perché suo papà non vuole che noi giochiamo e se ci vede si arrabbia, allora noi ci incontriamo di nascosto nei sotterranei del palazzo, io passo da un buco che conosco solo io.

(MI PUOI FAR VEDERE QUESTO BUCO?): Cosa mi dai in cambio?

Nota

Si può corrompere il bambino con qualsiasi cosa, se lo si minaccia, scappa urlando dalla mamma. Se corrotto, il bambino accompagna i giocatori verso una grata per le fogne, nel parco, che conduce direttamente all'archivio del palazzo.

ALTRI AVVENTORI*

Per le descrizioni degli altri clienti della taverna, fate riferimento all'appendice sui PNG standard. Esiste un solo indizio ricavabile dagli altri presenti nella locanda: **alcuni hanno visto strane luci al cimitero.** Per il resto fate riferimento alla tabella di conoscenze standard.

NOMADI NON NE VOGLIAMO (EVENTO)

Dopo poco che i giocatori sono in taverna, cercheranno di entrare due nomadi, lavoratori al parco. Questi verranno cacciati in malo modo dai presenti e, l'oste, mortificato, pregherà i due stranieri di uscire senza fare troppe storie. Questi si allontaneranno tristi e sconsolati.

Nota: l'evento serve a rendere l'aria di intolleranza che i cittadini nutrono verso questi nomadi.

Nota bene: se i giocatori raggiungono questi due nomadi e attaccano bottone, questi cercheranno di congedarsi subito e si dirigeranno al parco. Se i giocatori insistono, fate riferimento alla descrizione di Nomade Standard nell'appendice dei PNG.

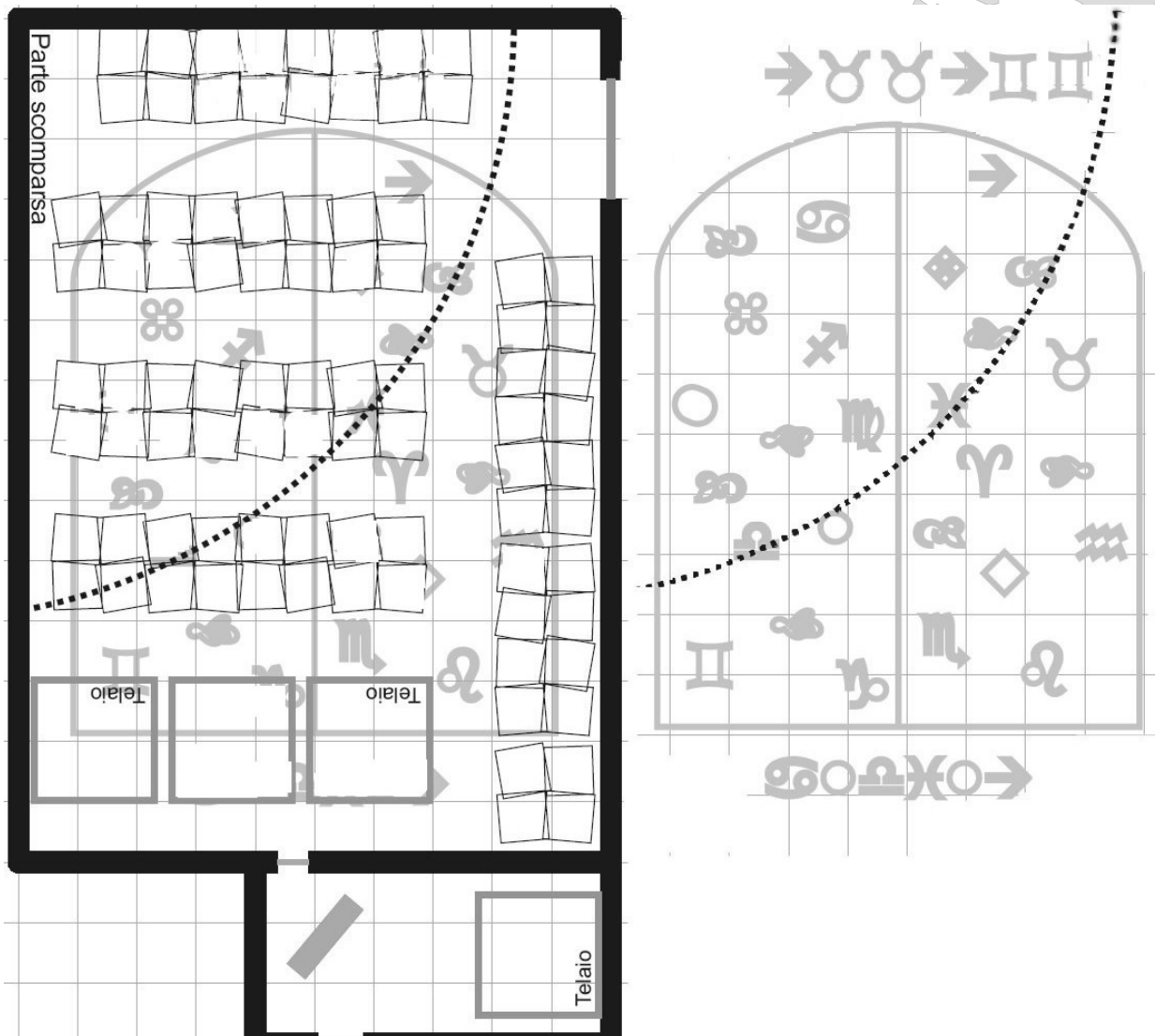
COSA DEVE O PUÒ EMERGERE DAI DIALOGHI IN TAVERNA:

La taverna è un luogo di collegamento, come abbiamo più volte detto. Lo scopo principale è indirizzare i giocatori verso gli altri luoghi dell'avventura e segnalare alcuni elementi utili alla risoluzione della trama:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
	I nomadi sono al parco	Da Dorian o dai nomadi stessi
	Il ginnasio era una biblioteca	Da Dorian
	Sotto il palazzo ci sono gli archivi giudiziari ed esiste un passaggio segreto al parco	Dal figlio del locandiere
	Presto ci sarà la Festa delle Stelle Nuove	Da Dorian, avventori o dai nomadi
	I nomadi vengono dal villaggio di Novastella	Solo se i PG domandano dettagli sulle ultime sparizioni

LA FILANDA

La filanda è l'ultimo edificio vittima dello strano fenomeno di sparizione; un angolo molto ampio del magazzino è stato portato misteriosamente via. Ricordiamo che l'allegato "Filanda" è diviso in quattro parti. Due parti con gli scatoloni, due senza. Le parti basse dell'allegato, opportunamente ritagliate, sono da consegnare in questa fase dell'avventura. Le parti superiori, eventualmente, nella Dimensione Z.



PASSANDO DALL'ESTERNO (CAFONI!)

Colpo d'occhio: una grande insegna reca la scritta "L'Allegra Filanda"; quel che più colpisce però, è la mancanza di una parete.

Descrizione: il magazzino della filanda è privo di una porzione di muro e di pavimento, il terreno forma un gradino di almeno un metro. L'interno del locale è visibile dall'esterno, notate diversi scatoloni e qualche macchinario per la tela; sulla parete rimasta in piedi, vedete una porta socchiusa che dà sicuramente verso l'altro lato del negozio, quello adibito alla vendita.

Ⓜ OSSERVARE IL MAGAZZINO DALL' ESTERNO

automatico: ma cavolo! L'hai letta la descrizione sopra?!

CD 15: il taglio, ammesso che si tratti di taglio, è netto e preciso, senza sbavature, non c'è traccia di legno sbriciolato sul pavimento e nella parte mancante tutto è perfettamente liscio.

CD 20: sul pavimento, accanto ad uno scatolone, notate parte di uno strano disegno.

In pratica, i giocatori potrebbero evitare di entrare nella filanda e andare verso il magazzino (senza essere invitati). Li perdoniamo per questa volta, ma se cominciano a ficcanasare tra gli scatoloni, fate entrare Susan Filoteso, fatele dire: **“Non si usa bussare?”** e proseguite come indicato nel prossimo capitolo.

SE ENTRANO DALLA PORTA PRINCIPALE

Colpo d'occhio: un grosso locale, di fronte a voi un bancone dietro il quale c'è una donna che sistema alcuni rotoli di stoffa.

Descrizione: il locale è pulito ed ordinato, sulla sinistra ci sono degli scaffali con in mostra stoffe di diversi colori, sulla destra una porta socchiusa che dà verso un'altra stanza. Il pavimento del locale è in pietra lavorata, così come parte delle pareti.

Descrizione per i master: chiaramente la porta da verso il magazzino mezzo scomparso.

Ⓜ OSSERVARE SUSAN FILOTESO

automatico: bruna, abbastanza formosa e sorridente.

CD 10: sorride, ma dal suo sguardo si nota che è preoccupata per qualcosa. Indossa abiti da lavoro colorati e ben rifiniti.

★ PNG: SUSAN FILOTESO

- ◇ (Umano expert 4, Ts volontà +4, PF 18, Percepire intenzioni +3, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL II, NS I, NO I, MI II, FE I
- ◇ Carattere: gentilissima, allegra, dai modi raffinati
- ◇ Quando incontra i PG gli si fa incontro abbozzando un sorriso (non è serenissima ... capirete, le è appena scomparso mezzo negozio).
- ◇ Chiave d'interpretazione: parla bolognese (se ci riuscite), è affabile, ma puritana. Questo dettaglio è molto importante perché la incontreremo anche nella Dimensione Z.

[INIZIA COSÌ]: Oh, signori, prego accomodatevi, siate i benvenuti nella mia filanda. Cosa posso fare per voi?

(ABBIAMO SAPUTO CHE QUESTO LOCALE È SCOMPARSO IERI NOTTE): Ahimè, purtroppo è vero, il magazzino, da quella parte, una cosa terribile, me l'hanno portato via.

(SA COM'È SUCCESSO?): L'hanno rubato, sicuramente è colpa dei nomadi, di notte vengono e rubano oggetti e guardate cosa sono riusciti a portar via. Ma per la Dea, come hanno fatto?

(COSA C'ERA NEL MAGAZZINO?): Guardate coi vostri occhi: scatoloni, filatoi, matasse di lana. Insomma, gli strumenti del mio mestiere, nulla di particolare.

(QUESTO LOCALE È ANTICO?): Sì, che io sappia. Credo sia tra i più vecchi in città, con il ginnasio e il palazzo del marchese.

(DA QUANDO HA QUESTA FILANDA?): saranno almeno quarant'anni, da quando la prese mio nonno.

(SI RICORDA COSA FOSSE PRIMA?): Credo fosse una sala riunione, ma non ne sono sicura.

(COSA SONO QUEI SIMBOLI SUL PAVIMENTO DEL MAGAZZINO?): non saprei, ci sono sempre stati, decorazioni forse.

(CHI CONOSCE LA STORIA DI QUESTO PALAZZO?): non saprei, forse al catasto c'è qualche informazione.

(COSA SA DIRMI DEI NOMADI?): Sono qui per la festa, ma è una sciagura, sono dei ladri, dei farabutti, stanno rubando le cose.

(CHE SA DIRMI DELLA FESTA?): E' la Festa delle Stelle Nuove, c'è ogni anno, si svolge al parco.

(COSA CENTRANO I NOMADI CON LA FESTA?): Sono anche loro al parco, stanno costruendo le giostre.

[DA DIRE IN UN QUALSIASI MOMENTO DEL DIALOGO]: **Se passate dal ginnasio, mi fate la cortesia di dire a JJ – Stelletrisce che sono pronte le tutine per i suoi bei ragazzi muscolosi.**

Nota: Le tutine sono piccole e aderenti con stelle e strisce trama bianco blu e rosso.

ALL'INTERNO DEL MAGAZZINO

Colpo d'occhio: notate immediatamente l'assenza di una porzione del magazzino, ci sono diversi scatoloni e alcune macchine per la filatura.

Descrizione: il magazzino della filanda è privo di una porzione di muro e di pavimento, il terreno forma un gradino di almeno un metro. L'interno del locale è visibile dall'esterno, notate diversi scatoloni e qualche macchinario per la tela. La porzione che manca è circolare.

🔍 CERCARE ALL'INTERNO DEL MAGAZZINO

|| **automatico:** notate alcuni disegni sul pavimento, semicoperti dagli scatoloni

NON TOCCATE GLI SCATOLONI... NOOOO!!! (EVENTO)

Colpo d'occhio: urtate una pila di scatoloni che era in bilico, facendola cadere sul pavimento. Decine di gomitoli colorati si spargono per tutto il pavimento.

E' evidente che questo evento serve come spunto d'interpretazione al personaggio George Pet-Ard. Ci si aspetta che il giocatore perda la bussola cominciando a giocare con tutti i gomitoli che si rovesciano sul pavimento.

Nota: se George gioca con i gomitoli, nota automaticamente i disegni sul pavimento, al di là che i giocatori abbiano effettuato o meno una prova di cercare.

LA CHIAVE DEL PORTALE*

Se i giocatori spostano tutti gli scatoloni e i telai, liberando così il pavimento, consegnare loro l'allegato numero 2. Il disegno mostra una parte di porta e, in basso, la prima chiave del portale, quella che serve per raggiungere la Dimensione Z.

Nota: la chiave di andata si può ottenere in soli due modi, qui in filanda, oppure al villaggio di Novastella, presso la capanna dello sciamano.

Colpo d'occhio: il pavimento del magazzino è ricoperto di strani simboli.

Descrizione: i simboli sono parzialmente coperti dagli scatoloni e dalle macchine per la tela.

[[se sgombrano il pavimento]] Ora che il pavimento è sgombro notate chiaramente i simboli. Sono incisi nel pavimento e diversi tra loro.

Descrizione per i master: la parte con la freccia è la chiave del portale, ricordate che si tratta della via per accedere alla Dimensione Z. La chiave di ritorno si trova nella parte mancante del magazzino, ossia nella Dimensione Z.

☞ CONOSCENZE ARCANI / RELIGIONI

automatico: i simboli ricordano vagamente delle immagini celesti.

CD 15: i simboli sono diversi, sembrano raffigurare costellazioni celesti. L'ordine in cui sono incisi suggerisce l'idea di una sequenza.

Nota: Se i giocatori dovessero chiedere ulteriori informazioni sui simboli, che costellazioni sono, come sono dislocate, rispondete loro che non lo sanno, alle brutte dite loro che si tratta dell'ariete, del porco, dello struzzo e dell'assoni baffani o antani.

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
Al ginnasio ci sono de gran bei ragazzi		<i>Susan, ricordando di avvertire JJ</i>
Susan è cordiale, brava venditrice		<i>Nella Dimensione Z il suo carattere sarà molto diverso</i>
	Sul pavimento del magazzino ci sono strani simboli (Chiave)	<i>Se cercano nel magazzino o se George gioca con i gomitoli</i>

IL GINNASIO

Come detto in precedenza, il ginnasio era un tempo una **biblioteca**; oggi è il ginnasio della città, dove giovani di tutte le età vengono addestrati con metodi moderni e sofisticati.

Colpo d'occhio: le porte del ginnasio sono aperte. All'interno, nel chiostro, notate decine di ragazzi impegnati in diversi esercizi. Oltre il cortile, vedete un lungo edificio rettangolare.

Descrizione (solo se i giocatori entrano all'interno del chiostro e chiedono ulteriori descrizioni): alti, slanciati, dal fisico perfetto, nel fiore degli anni. Giovani atleti sono impegnati nel sollevamento pesi, nella corsa e in esercizi di varia natura. Il chiostro del ginnasio è molto ampio, diverse attrezzature sono sistemate su ogni lato. Oltre questo ampio cortile, vi è un grande edificio il cui fronte è sorretto da diverse colonne. Lungo questi portici si notano due rampe di scale in mezzo alle quali si scorge una porta di legno. Infine, sulla destra, dove finiscono i portici, notate un corridoio, che termina con un'altra rampa di scale che, a differenza delle prime due, scende verso il basso.

Descrizione per i master: le due scalinate che vanno verso l'alto conducono agli alloggi degli allievi. Oltre la porta di legno c'è lo studio del preside J.J. Stellestrisce. Al contrario, la rampa che va verso il basso porta ai sotterranei, dove sono custoditi i libri della vecchia biblioteca. Dot Virgolarossa è seduto in un angolo accanto alla rampa.

CHI C'È CHE 'CONTA' AL GINNASIO

Di seguito, indichiamo i PNG (importanti) che si possono incontrare al ginnasio:

- ◇ J.J. Stellestrisce (Preside del ginnasio)
- ◇ Mark Occhidolci (Allievo)
- ◇ Dot Virgolarossa (Custode della biblioteca)*

Nota: Dot Virgolarossa è stato contrassegnato con l'asterisco nonostante non riveli indizi chiave per l'avventura. Tuttavia, se sfruttato a dovere, è in grado di reperire qualsiasi informazione presente nei libri della biblioteca.

★ ALLIEVI PIÙ VOCI INSIEME

[SE È PRESENTE B.E. O SE SMERLA O SURDOK ATTACCANO BOTTONE] Ci alleniamo, diventeremo fortissimi ... che bello, tra poco c'è l'intervallo. Tu sembri forte, devi assolutamente fare l'intervallo con noi, tu sì che ci riuscirai. Forza vieni! Sta per Iniziare.

YMCA (EVENTO)

Appena gli allievi del ginnasio convincono qualche giocatore, lo conducono immediatamente al centro del cortile, incoraggiandolo con parole di sfida o con complimenti. **Create la giusta suspense...** qualcosa di molto duro sta per avvenire, gli studenti sono tutti concentrati e attenti. L'idea che si deve dare è quella di una prova di abilità molto difficile.

Appena creata l'atmosfera, fate partire il brano **YMCA** dei Village People.

Nota: se sapete ballarlo, BALLATELO!, altrimenti descrivete la scena in modo molto divertente.

MI SPALMI L'OLIO (EVENTO)

Se Smerla è al ginnasio, mentre vaga per cercare informazioni, verrà attirata da Mark Occhidolci che, dopo averla corteggiata un po', le **chiederà di spalmargli dell'olio sul corpo**. Ovviamente questa scena è studiata per consentire a Smerla di interagire e dar prova del suo carattere. A seguire il dialogo.

★PNG: MARK OCCHIDOLCI

- ◇ (Umano guerriero 1, Ts volontà +0, PF 12, Percepire intenzioni +0, Allineamento LB)
- ◇ Conoscenze standard: EL II, NS I, NO I, MI II, FE I
- ◇ Carattere: raffinatissimo, elegante, sensuale, non volgare, voce morbida e vellutata.
- ◇ Quando incontra i PG (in particolare Smerla) le tocca una spalla con la mano e la tratta con estrema gentilezza, chiedendole se può spalmargli l'olio sul corpo. Con gli altri PG è gentile, ma non si fa spalmare l'olio. Mr. RBB non è il suo tipo.
- ◇ Chiave d'interpretazione: PNG studiato appositamente per Smerla, rappresenta il suo tipo ideale, deve essere elegante e mai volgare, importante perché incontreremo anche lui, con carattere modificato, nella Dimensione Z.

[INIZIA COSÌ SE C'È SMERLA]: *(le poggia una mano sulla spalla)* Ciao, perdonami se ti disturbo, sei nuova vero? Speravo potessi aiutarmi con l'olio prima degli esercizi. Potresti spalmarmelo sulla schiena?

[SE SMERLA NON C'È]: Salve, non vi ho mai visto al ginnasio prima. Dovete essere nuovi. Posso aiutarvi in qualcosa?

[CHI SEI?]: Il mio nome è Mark Occhidolci, sono un allievo del ginnasio.

[INTERCALARI TIPICI]: *Sai che sei davvero molto carina / non ho mai visto occhi belli come i tuoi. Sei davvero muscoloso, i ragazzi ti vorranno sicuramente conoscere / Magari potremmo fare qualche esercizio assieme.*

[SAI NULLA DELLE SPARIZIONI / EDIFICI IMPORTANTI / STRANI AVVENIMENTI / FESTA DELLE STELLE NUOVE / NOMADI?]: No mi dispiace, negli ultimi mesi non mi sono mosso dal ginnasio, tanto esercizio, ma si vede no? (mostra i muscoli)

[CHI COMANDA QUI?]: Il nostro preside, è in quell'ufficio (indica la porta di legno).

[SAI NULLA DELLA BIBLIOTECA?]: Non leggo molto, ma se vi servono informazioni, lì troverete il professor Virgolarossa, è lui il custode della biblioteca.

[E' MOLTO CHE TI ALLENI?]: Da quando avevo sette anni? Che ne dite? (mostra i muscoli)

[COME MAI NON VAI IN CASERMA?]: Perché in caserma sono tutti un po' fanatici, qui ci alleniamo, siamo in gruppo e non necessariamente finiamo a fare la guerra.

[CHE TIPO È J.J. STELLESTRISCE / IL VOSTRO PRESIDE?]: E' il migliore, proviene da oltreoceano, ha portato con sé tecniche davvero innovative.

[CHE TIPO È DOT VIRGOLAROSSA / IL PROFESSORE?]: Fosse per lui, invece di allenarci dovremmo passare il tempo a leggere e studiare.

LO STUDIO DEL PRESIDE

Colpo d'occhio: lo studio è piccolo, una scrivania d'avanti ad una grata, seduto un uomo dai capelli rasati e grossi baffi.

Descrizione: due grandi bandiere sono poste ai lati della scrivania, su una parete ci sono diversi attrezzi, probabilmente utili per qualche forma di ginnastica, sull'altra una dispensa piena di strani barattoli. Siede sulla scrivania un uomo abbronzato, dai capelli rasati e due grossi baffi, appena vi vede sorride e scatta in piedi.

★PNG: J.J. STELLESTRISCE

- ◇ (Umano Expert 4, Ts volontà +4, PF 20, Percepire intenzioni +2, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL II, NS I, NO I, MI III, FE I
- ◇ Carattere: allegro, uomo di mondo, fissato con l'aspetto fisico.

- ◇ Quando incontra i PG gli si fa incontro con grandi gesti di benvenuto e grida esultante.
- ◇ Chiave d'interpretazione: parla con accento americano, cerca di convincere i PG che il fisico è tutto, che ha girato il mondo e conosce le migliori tecniche di allenamento, comprese alcune pillole capaci di far crescere i muscoli.

[INIZIA COSÌ]: Hey Boys! Come In, mio nome è JJ, voi certo qui per allenare vostro fisico, ohh yea!

(CHI SEI?) Sono preside di ginnasio Oh yea, questo mio santuario, voi allenare e diventare forti Oh Yea! No come caserma, li branco di head of casso

(SIAMO INTERESSATI ALLA BIBLIOTECA, DOV'E): Oh no, libri no good per sollevamento pesi oh yea, io dire voi come allenare al meglio! Ma se volete libri, andare da misteeerr Dot oh Yea!

(DOVE TROVIAMO MISTER DOT?): In fondo a sinistra oh Yea!

(PER L'ALLENAMENTO?): Oh yea! Domanda giusta, io portato nuova tecnica da mio viaggio in nuovo continente, io chiama Fitness Oh Yea! Tecnica, allenamento, pesi e qualche pillola per gonfiare tuoi muscolo.

(CHE SONO QUESTE PILLOLE?): Oh yea, essere mia invenzione, io chiama Dopping.

Nota: ricordate che se la squadra è composta da 5 giocatori, JJ dovrà dire una parolaccia, in modo da dare al giocatore che interpreta triple B, la possibilità di correggerlo

UN PO' DI CULTURA NON FAREBBE MALE

Colpo d'occhio: in fondo ad un corridoio pieno di affreschi siede un vecchio immerso nella lettura di un grosso e pesante tomo.

Ⓜ OSSERVARE DOT VIRGOLAROSSA

CD 5: è un uomo di mezza età, legge il suo libro e ogni tanto alza lo sguardo verso i giovani atleti, per poi tornare alla lettura scuotendo la testa.

CD 10: indossa un paio di occhiali a mezza luna, il libro che legge è un grosso volume dai caratteri strani. Quando un ragazzo gli passa vicino, lo invita a prendere un libro e leggere.

Ⓜ OSSERVARE GLI AFFRESCHI

CD 10: gli affreschi sono molto antichi, leggermente deteriorati dal tempo. Raffigurano, tre per parete, sei ville o palazzi dall'architettura molto raffinata e molto antica.

★ PNG: DOT VIRGOLAROSSA★

- ◇ (Umano Expert 8 / Mago 1, Ts volontà +7, PF 44, Percepire intenzioni +7, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: EL IV, NS II, NO V, MI IV, FE II
- ◇ Carattere: erudito, sognatore, triste (per la scarsa cultura dei ragazzi)
- ◇ Quando incontra i PG indica loro, di malavoglia, gli attrezzi ginnici; appena scopre che sono interessati alla biblioteca, gli si illuminano gli occhi e si rende disponibile a dare qualsiasi informazione essi vogliano.
- ◇ Chiave d'interpretazione: è forse il PNG meno eccentrico dell'intera avventura. Tuttavia conviene interpretarlo utilizzando grossi paroloni e con l'aria di professore erudito, ma non pieno di sé.

[INIZIA COSÌ senza sollevare la testa dal libro]: Gli attrezzi per i pettorali sono in quella direzione, i bagni sono al piano di sopra e se vi servono asciugamani, chiedete a quel giovanotto bruno. (Sospiro)

(VERAMENTE NOI SAREMMO INTERESSATI ALLA BIBLIOTECA?): Davvero? (gran sorriso) Non state scherzando, avete detto biblioteca?

(SÌ VECCHIO, CI INTERESSA LA BIBLIOTECA?): oh, ma come sono felice, erano anni che nessuno veniva più al ginnasio per la biblioteca, ricordo di aver dato l'ultimo libro addirittura sedici anni fa ... prego, prego ... siete i benvenuti. Cosa volete sapere, che libri vi interessano?

(COME MAI LA BIBLIOTECA È DIVENTATA UN GINNASIO?): oh, i tempi sono cambiati, i giovani non leggono più. La guerra ha cambiato tutto, ora si pensa solo a fare esercizio, al fisico, alla corsa. Nessuno trova più il tempo di dedicarsi allo spirito, alla cura della mente.

(MA NON CI SONO SCUOLE AD ELÈTTRA?): certo che ci sono, ma danno ai nostri ragazzi poca formazione; a sette anni, quei poveri ragazzi, o si arruolano o vengono qui al ginnasio.

(COSA SONO QUESTI AFFRESCHI (INDICANDO GLI AFFRESCHI DELLE SEI VILLE?): credo siano ville molto antiche. Un tempo, credo fossero abitate da persone molto influenti, credo si chiamasse Confraternita ...

(COS'È LA CONFRATERNITA?): non ricordo bene, ma credo di aver letto il suo nome in un libro, potrei cercarlo se vi interessa.

(DOVE SONO QUESTE VILLE?): so per certo che sono nei dintorni di Elèttra, ma non conosco la loro ubicazione precisa.

(C'È UN LIBRO CHE PUÒ INDICARCI DOVE SI TROVINO QUESTE VILLE?): eh no, per queste informazioni dovete andare a palazzo, lì ci sono gli archivi.

(CHE SAI DIRMI SULLA FILANDA?): credo che un tempo fosse una sala riunioni, altro non so, è un edificio molto antico.

(QUALI SONO GLI EDIFICI PIÙ ANTICHI DI ELÈTTRA?): Naturalmente il palazzo del marchese, chiamato un tempo "Castello di Elèttra". La filanda che un tempo credo fosse una sala riunione, questo ginnasio che ha ospitato fino a prima della guerra la biblioteca di Elèttra e, naturalmente le sei ville, avrete notato gli affreschi sulle pareti alle vostre spalle.

(SAI NIENTE DELLE SPARIZIONI?): Vedi conoscenze standard.

(SAI DIRMI QUALCOSA SULLA FESTA DELLE STELLE NUOVE?): C'è uno splendido libro che parla della festa e di tutte le tradizioni di Elèttra, ve lo posso prendere.

(C'È QUALCOSA RIGUARDANTE QUESTI NOMI? (fanno i nomi dei membri della Confraternita)): Mi sembra di averli già sentiti, credo che ci sia un libro che ne parla.

(C'È QUALCHE LIBRO CHE CITA QUESTI EMBLEMI? (descrivono gli emblemi delle sei famiglie)): Credo di averli visti in un libro, se volete lo cerco.

(C'È QUALCHE LIBRO CHE PARLA DELLA CONGIUNZIONE DELLE 47 STELLE DELLA VIA ROSEA?): E' naturale, c'è un volume di geografia astronomica che fa al caso vostro. Ve lo prendo?

SE I PG DOMANDANO DI:

- ◇ Ville, emblemi, nomi dei sei confratelli. Consegnare loro, dopo la ricerca in biblioteca, l'allegato "Storia Confraternita".
- ◇ Festa delle Stelle Nuove. Consegnare loro l'allegato "Leggende".
- ◇ Congiunzione delle stelle nuove. Consegnare loro l'allegato "Geografia".

QUEL CHE RESTA DELLA BIBLIOTECA:

Colpo d'occhio: la cantina è umida e poco illuminata, accatastati con ordine si nota una quantità incredibile di volumi.

Descrizione: alcune lanterne schermabili illuminano la cantina che si estende per parecchi metri, i volumi supereranno di gran lunga le migliaia; notate che tutto è ben ordinato e catalogato, sebbene molti libri siano consunti e rovinati, non c'è un granello di polvere su nessuno di loro.

🔍 CERCARE TRA I VOLUMI

Automatico 30min x libro: il sotterraneo è molto ben organizzato, non è difficile cercare un libro, ma, data la quantità di volumi, la ricerca richiede comunque moltissimo tempo, circa 30 minuti x volume.

|| -25 : se si affida la ricerca a Dot Virgolarossa, questi è in grado di trovare un libro in soli 5 minuti.

SE I PG CERCANO LIBRI SU:

- ◇ Ville, emblemi, nomi dei sei confratelli. Consegnare loro, dopo la ricerca in biblioteca, l'allegato "Storia Confraternita".
- ◇ Festa delle Stelle Nuove. Consegnare loro l'allegato "Leggende".
- ◇ Congiunzione delle stelle nuove. Consegnare loro l'allegato "Geografia".
- ◇ (Sì è identico al paragrafo precedente, solo che in questo caso la ricerca è effettuata all'interno della biblioteca e non tramite Dot Virgolarossa).

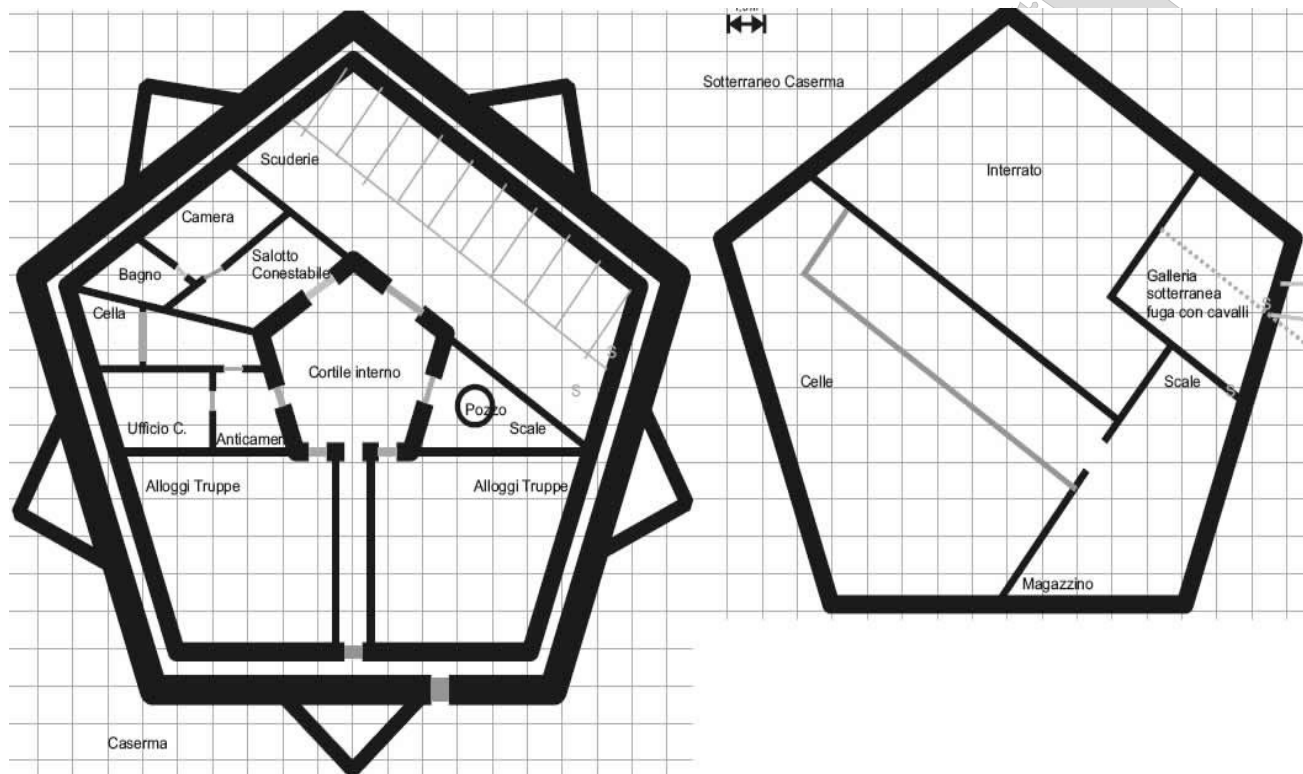
COSA DEVE O PUÒ EMERGERE AL GINNASIO:

L'evento YMCA, J.J. e Mark sono chiaramente coreografici e servono da spunti interpretativi, in particolare per Smerla e Mr. RBB. Dot Virgolarossa apre le porte della biblioteca ai giocatori, ecco gli indizi che si possono reperire:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
	Affreschi delle sei ville	<i>Se si osservano le pareti o si domanda a Dot quali sono gli edifici più antichi di Elètra</i>
	Storia della Confraternita	<i>Se si domanda o si cerca su: ville, emblemi, nomi dei confratelli</i>
	Feste e tradizioni di Elètra	<i>Se si cerca o si domanda qualcosa in merito alla Festa delle Stelle Nuove</i>
	Date delle congiunzioni	<i>Se si domanda o si cerca qualcosa sulla congiunzione astrale o su un collegamento tra astronomia e Festa delle Stelle Nuove</i>

LA CASERMA

La caserma è il cuore militare della capitale. A differenza del ginnasio, oltre ad addestrare i futuri ufficiali e soldati, la caserma si occupa dell'ordine pubblico e della sicurezza della città.



Colpo d'occhio: situata di fronte alle porte della città, la caserma è inconfondibile. Innanzi ad essa notate una piccola folla di persone.

Descrizione: la caserma ha una forma pentagonale, i suoi pennacchi si ergono come a difesa della città, la torre ovest è collegata ai bastioni delle mura. Di fronte alla caserma c'è una piccola folla di cittadini che si sbraccia ed urla all'indirizzo di alcuni soldati di guardia.

FUORI DALLA CASERMA (EVENTO)

La folla urla, richiamando a gran voce il connestabile. Praticamente alcuni cittadini si lamentano dei nomadi e dei continui furti che stanno subendo in questi giorni.

E' un crogiuolo di voci, non si possono capire tutti i discorsi, ma ecco alcune parole che dovrete gridare.

- ◇ Rimandateli al loro villaggio
- ◇ Basta siamo stufi
- ◇ E' colpa loro
- ◇ Connestabile, fatti vivo
- ◇ A me è sparita una sega
- ◇ A me son spariti i soldi
- ◇ E' tutta colpa dei nomadi
- ◇ Andremo dal marchese.

Dopo alcuni minuti, alcune guardie disperderanno la folla. Se i giocatori fermano qualcuno di questi cittadini, fate riferimento all'appendice delle conoscenze standard. Ognuno di loro ha perso qualcosa e pensa che sia colpa dei nomadi.

IMPORTANTE: *nessuno di loro ha perso edifici.*

UFFICIO DEL CONNESTABILE

Se i giocatori decidono di entrare in caserma, le guardie dicono loro che devono recarsi nell'ufficio del connestabile e si assicureranno che sia la loro prima tappa seguendoli.

Nota: *dopo l'incontro con il connestabile, potranno girare per la caserma liberamente.*

Colpo d'occhio: l'ufficio è spartano, ci sono tre scrivanie, in quella centrale siede un uomo di mezza età, ai lati due soldati, identici tra loro, sicuramente gemelli.

Descrizione: lo stemma dei Dechè si erge sulla parete di fronte a voi. Il connestabile, un uomo non più giovanissimo, ma dal fisico ancora muscoloso, siede al centro della stanza su una scrivania; sta esaminando una mappa e ogni tanto firma dei fogli che i suoi attendenti gli passano. Questi due soldati sono piuttosto giovani, bruni e identici, sicuramente gemelli.

★ PNG: JACK FULLMETAL*

- ◇ (Umano Guerriero 7, Ts volontà +3, PF 72, Percepire intenzioni +1, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: EL IV, NS II, NO V, MI V, FE II
- ◇ Carattere: autoritario, guerrafondaio, austero, ligio al dovere, severo.
- ◇ Quando incontra i PG li scambia per delle reclute e gli fa il pistolotto che dovrete recitare, lo trovate nel dialogo che segue.
- ◇ Chiave d'interpretazione: un sergente di ferro, per farvi un'idea pensate al sergente di "Ufficiale e Gentiluomo" o a quello di "Full Metal Jacket".

[INIZIA COSÌ APPENA VEDE I PG O QUESTI DICONO QUALCOSA]: Oh ecco, io sono Jack, Jack Fullmetal, FULL METAL JACK. Questi sono i miei attendenti, Master & Commander! Che schifo! Dove avete passato gli ultimi anni, a ubriacarvi e a dir male del vostro marchese scommetto. Io conto di perdere la metà di voi, userò ogni mezzo a mia disposizione leale o sleale. Tu Recluta! (rivolto a uno dei PG) da dove vieni?! (qualsiasi sia la risposta, es. eh cosa?) Ah, due sole cose vengono da Eh Cosa. I coboldi e le checche, tu non hai la coda, quindi sei una checch! Ti raddrizzeremo soldato, contaci. Ora firmate il foglio per diventare reclute.

(NOI NON VOGLIAMO DIVENTARE RECLUTE): Ah no, allora andate al ginnasio, quello è il posto per le femminucce come voi. Cosa volete?

(STIAMO INDAGANDO SULLE SPARIZIONI DI QUESTO PERIODO): Che noia, anche voi, di quelle sparizioni ce ne stiamo occupando, non sono una priorità.

(MA STANNO SPARENDO EDIFICI, SPARISCONO OGGETTI ED EDIFICI): Sentite, abbiamo la situazione sotto controllo, abbiamo una guerra da mandare avanti.

(È COLPA DEI NOMADI?): Lasciateli perdere, sono qui solo per la festa.

(QUALE FESTA?): La Festa delle Stelle Nuove, si tiene ad Elètra ogni anno.

(QUINDI NON PENSATE SIANO LORO I RESPONSABILI?): Come vi ho detto, lasciate perdere; ce ne occuperemo noi a tempo debito.

(IL MARCHESE È CONVINTO CHE SIA COLPA DI UN CONTE RIVALE?): Già! E noi obbediamo al marchese.

(MA ANCHE VOI PENSATE CHE SIA COLPA DI QUESTO CONTE?): Io eseguo gli ordini, se il marchese ha detto così, allora ha sicuramente ragione!

(ANDIAMO CONNESTABILE, CI DICA COSA PENSA): Un soldato non pensa, un soldato agisce.

(DOVE POSSIAMO CERCARE ALTRE INFORMAZIONI?): La taverna è piena di perditempo che parlano di tutto, provate lì.

(COSA SA DIRMI DEGLI EDIFICI STORICI DELLA CITTÀ?): La filanda, il ginnasio e il palazzo del marchese sono i più antichi e, ovviamente c'è anche questa caserma.

(QUAL È L'ULTIMO EDIFICIO SCOMPARSO?): Abbiamo avuto una segnalazione stanotte, della sparizione di una porzione del magazzino della filanda, ma c'era da prevederlo, ultimamente le sparizioni si sono concentrate in quella zona o fuori città vicino al villaggio di Novastella.

(QUALCUNO HA DENUNCIATO LA SCOMPARSA DI OGGETTI?): Le denunce sono state tutte depositate al palazzo di giustizia.

(AVETE PRESO NOTA DEGLI EDIFICI SCOMPARI?): Solo nelle ultime settimane, ma in maniera approssimativa, dovrò strigliare i miei uomini per questo, se avete una mappa vi faccio vedere.

[SE I PG ACCETTANO DI DIVENTARE RECLUTE]: Bene, seguite Master che vi indicherà il vostro alloggio, domani mattina all'alba inizierà il vostro addestramento.

[SE INSISTONO, CORROMPONO, RAGGIRANO, INTIMIDISCONO]: E va bene, io non credo sia colpa del conte, ma tant'è: questi sono gli ordini e dobbiamo obbedire.

(E DELLE SPARIZIONI COSA PENSA?): La verità è che cominciano ad essere preoccupanti, ma i nostri ordini sono altri.

SE I PG DOMANDANO DI:

◇ Conte rivale

◇ Sparizioni

Ⓜ OSSERVARE / PERCEPIRE INTENZIONI JACK FULMETAL

automatico: freddo, impassibile

CD 14: parlando del conte e delle sparizioni, noti una leggera smorfia di preoccupazione.

Ⓜ DIPLOMAZIA / RAGGIRARE / INTIMIDIRE JACK FULMETAL

CD 30: incorruttibile, intelligente, solo se i giocatori sono molto convincenti rilascia qualche parere personale sulla situazione. Vedi sopra.

★ PNG: MASTER

◇ (Umano Guerriero 2, Ts volontà +0, PF ?17, Percepire intenzioni +0, Allineamento NB)

◇ Conoscenze standard: militare standard.

◇ Carattere: serio, soldato di prim'ordine.

◇ Chiave d'interpretazione: soldato classico.

★ PNG: COMMANDER

◇ (Umano Guerriero 2, Ts volontà +1, PF 20, Percepire intenzioni +1, Allineamento NB)

◇ Conoscenze standard: militare standard.

◇ Carattere: serio, soldato di prim'ordine.

◇ Chiave d'interpretazione: soldato classico.

ALLOGGI DEI SOLDATI

Colpo d'occhio: sei brande, disposte tre per parete, all'interno ci sono tre soldati.

Descrizione: l'arredamento è sobrio, essenziale; adatto a giovani soldati. Due di questi sono seduti su una branda intenti a giocare a dadi (a Perudo), il terzo è disteso sul suo giaciglio con le braccia sollevate sopra la testa.

★ PNG: WE

- ◇ (Umano Guerriero 1, Ts volontà +0, PF 11, Percepire intenzioni +0, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: militare standard.
- ◇ Carattere: soldato standard.
- ◇ Quando incontra i PG non ha reazioni, è disteso sulla branda.
- ◇ Chiave d'interpretazione: soldato standard.

★ PNG: WERE

- ◇ (Umano Guerriero 1, Ts volontà +1, PF 12, Percepire intenzioni +1, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: militare standard.
- ◇ Carattere: soldato standard.
- ◇ Quando incontra i PG fa un cenno di saluto e torna a giocare a dadi.
- ◇ Chiave d'interpretazione: soldato standard.

★ PNG: SOLDIER

- ◇ (Umano Guerriero 1, Ts volontà +2, PF 10, Percepire intenzioni +2, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: militare standard.
- ◇ Carattere: soldato standard.
- ◇ Quando incontra i PG non ha nessuna reazione.
- ◇ Chiave d'interpretazione: soldato standard.

[Il dialogo è comune per tutti e tre i soldati]

[INIZIA COSÌ, PARLA WERE]: Salve camerati, siete nuovi? Noi siamo We, Were, Soldier.

(COSA SAPETE DELLE SPARIZIONI?): Un guaio, sono settimane che i cittadini ci tormentano, è tutta colpa dei nomadi del villaggio.

(I NOMADI DICONO CHE NON CENTRANO NULLA): Certo, cos'altro potrebbero dire.

(PERCHÉ NON LI ARRESTATE?): Lo facciamo, ma non abbiamo prove e dobbiamo sempre rilasciarli.

(COSA MI DICI DEL CONNESTABILE?): E' il migliore, un grande capo.

(NASCONDE QUALCOSA?): Non lo sappiamo e non avrebbe importanza, noi eseguiamo i suoi ordini.

(SAI QUALI SONO I PIANI DEL MARCHESE?): No, solo il connestabile parla con il marchese.

🗨 OSSERVARE WE WERE SOLDIER

|| automatico: sono giovani e tutti ben allenati.

PRIGIONI

Le prigioni sono vuote e c'è un piantone che ne impedisce l'accesso. Se i giocatori insistono per visitarle, la guardia li scorterà. Leggere quanto segue.

Colpo d'occhio: l'umidità si fa sentire lungo il corridoio, ci sono quattro celle, tutte vuote.

Descrizione: nella prima cella c'è molta muffa, le altre sono sporche e vecchie, i ceppi sono arrugginiti e poco utilizzati.

Se i giocatori chiedono informazioni sulle prigioni.

- ◇ Le prigioni sono poco utilizzate.
- ◇ L'ultimo uomo rinchiuso era un nomade, rilasciato dopo un'ora.

Non hanno chiesto il nome del nomade, sono tutti uguali e sapevano di doverlo rilasciare.

★ TROUBLESHOOTING: INGAGGIATI COME RECLUTE

Se i PG firmano per diventare reclute, dovranno presentarsi all'appello all'alba del giorno dopo. Se non lo faranno, verranno indicati come disertori e dopo trenta minuti di gioco reale, verranno arrestati dai soldati e condotti in prigione.

Nota: i PG potrebbero essere irreperibili, ad esempio se si trovano nella Dimensione Z.

Nota 2: da questo momento saranno arrestati se dovessero passare per il ginnasio, per il palazzo o alla caserma.

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE IN CASERMA:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
	Il marchese è paranoico è praticamente impossibile che i conti di Merope siano responsabili delle sparizioni	<i>Se intimidiscono, corrompono, raggirano Full Metal Jack</i>
	I nomadi non hanno nulla a che fare con le sparizioni	<i>Parlando con qualsiasi soldato all'interno della caserma</i>
	Negli ultimi giorni, sono spariti gli edifici nei pressi della filanda e fuori città nei dintorni del villaggio di Novastella	<i>Parlando con Full Metal Jack</i>

IL PARCO

Al parco è possibile incontrare i bambini che danno indizi su un bimbo sparito, alcuni maniaci che sono solo coreografici e i giostrai che stanno costruendo le giostre per la festa. È possibile, inoltre, incontrare una bambina: questa bambina sarà importante, perché la rincontreremo nella Dimensione Z.

Colpo d'occhio: il parco è un grande spiazzo di erba verde, notate alcune giostre in costruzione, bimbi che cantano e giocano e alcuni individui che vi fissano.

Descrizione: sulla destra notate alcune giostre e un uomo dalla carnagione olivastra dare indicazioni ad alcuni giostrai, accanto a lui una bimba dai capelli biondi che gli tira la casacca. Alcuni bimbi stanno saltando, cantando e girando in cerchio; le mamme sono sedute poco distanti e osservano costantemente alcuni individui che indossano dei lunghi mantelli scuri e che si aggirano con passi furtivi all'interno del parco, alcuni di questi vi stanno fissando, uno di loro si sta avvicinando a voi.

CHI C'È (CHE CONTA) AL PARCO

Di seguito, indichiamo i PNG (importanti) che si possono incontrare al parco:

- ◇ Jarak CavalloAdondolo (Mastro giostraio)*
- ◇ Susy Stelladoro (bambina nomade bionda)
- ◇ Bimbi*
- ◇ Mamme
- ◇ Maniaci

I BAMBINI E LA FILASTROCCA

Se i PG si avvicinano ai bambini occorre recitare la loro filastrocca. Dopo averlo fatto, alcuni bambini, se è presente George, vorranno accarezzarlo e giocarci; questa scena dovrebbe essere ben giocata da Mr. RBB che adora i bambini.

★ PNG: BAMBINI*

[INIZIANO COSÌ]:

Scimbi lambi limbi

Siamo tutti bimbi

Scimbi lambi lide

C'è luce, il bimbo ride

Scimbi lambi lito

Adesso è sparito

Scimbi lambi lova

La mamma non lo trova

Scimbi lambi lazzo

Neanche a palazzo

Scimbi lambi lire

E' ora di dormire.

(COSA CANTATE?): Una filastrocca, me l'ha insegnata la mia mamma.

[FRASI, AZIONI TIPICHE]: Come sei grosso. Posso giocare col gatto, micio micio, ciao signore.

(DOV'È LA TUA MAMMA?): È lì. [poco distante]

Nota: Importante cantare sempre la filastrocca. Se i giocatori la memorizzano o la segnano da qualche parte consegnare loro l'allegato "Filastrocca".

LE MAMME

Una sola nota: parlando con le mamme si possono ottenere soltanto due informazioni insieme alla conoscenze standard comuni a tutti i PNG:

- ◇ Ci sono dei maniaci nel parco (quelli con il mantello nero).
- ◇ La filastrocca è vecchissima, mia madre me l'ha insegnata e l'ha imparata a sua volta da mia nonna.

I MANIACI (EVENTO)

C'è poco da dire, l'evento è più che altro divertente. I maniaci si avvicinano ai PG e allargano il mantello mostrando le pudenda. Non parlano, non fanno nulla. Le reazioni possono essere le più disparate, **c'è chi si è denudato e li ha inseguiti**, chi è scappato, chi ha cercato di picchiarli.

L'azione deve durare pochi minuti e poi terminare.

LE GIOSTRE

Colpo d'occhio: alcuni uomini dalla carnagione olivastrea stanno costruendo delle giostre ed eseguono gli ordini di un uomo muscoloso, al cui fianco c'è una bella bambina bionda. Un'insegna colorata che rappresenta un piccolo villaggio, delimita la zona delle giostre.

Descrizione: le giostre sono tutte ben rifinite, cavalli che girano, bancarelle per leccornie varie, strani archibugi che non avete mai visto. Il capo giostraio, un uomo di mezza età, muscoloso e dalla carnagione scura; i suoi operai eseguono diligentemente le sue istruzioni. Un bimbo sui cinque anni circa, dai boccoli biondi gli è affianco e si aggrappa alla sua casacca con una mano, mentre succhia il pollice dell'altra. Un'insegna di legno delimita la zona delle giostre, una scritta sovrasta il disegno di un villaggio.

Descrizione per i master: l'insegna rappresenta il villaggio di Novastella. È importante perché nella Dimensione Z, nella casa di Lord Farese, i giocatori troveranno il modellino dello stesso villaggio.

★ PNG: JARAK CAVALLOADONDOLO*

- ◇ (Umano expert 8, Ts volontà +8, PF 31, Percepire intenzioni +4, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: EL II, NS II, NO V, MI I, FE II
- ◇ Carattere: pratico, riservato, attento.
- ◇ Quando incontra i PG fa capire loro che ha molto da lavorare, ma risponde a tutte le loro domande, presta massima attenzione quando fanno riferimento alle sparizioni.
- ◇ Chiave d'interpretazione: nessuna in particolare, parla normalmente, fa gesti verso gli operai.

(SALVE, POSSIAMO SCAMBIARE DUE PAROLE?): Sì certo, velocemente perché abbiamo molto lavoro.

(COSA FATE?): Beh lo vedete, stiamo costruendo le giostre per la Festa delle Stelle Nuove.

(COME MAI LE COSTRUITE VOI?): Siamo esperti, tutti giostrai, e poi è tradizione che per la festa le giostre e le bancarelle vengano allestite da noi.

(MA VOI CHI SIETE?): Io sono Jorak CavalloAdondolo, loro sono amici e colleghi, veniamo tutti da Novastella.

(COS'È NOVASTELLA?): Il villaggio dal quale veniamo.

(DOVE SI TROVA?): A qualche chilometro a nord da Elèttra, basta seguire la strada.

(COME MAI VI OCCUPATE VOI DELLE GIOSTRE?): Tradizione, una volta la festa di Novastella si faceva al villaggio.

(COME MAI NON SI SVOLGE PIÙ A NOVASTELLA?): Non lo so, succedeva molto tempo fa, prima che nascessi.

(SAI NULLA DELLE SPARIZIONI?): Ancora con questa storia? Basta! Noi non centriamo nulla, siamo qui per costruire le giostre, non siamo ladri; solo perché a Novastella non sparisce nulla non vuol dire che c'entriamo qualcosa.

(A NOVASTELLA SPARISCONO OGGETTI ED EDIFICI?): No, non lo so perché, ma non è mai sparito nulla, ma non per questo siamo responsabili dei furti. Solo nei dintorni del villaggio spariscono alberi, pezzi di terra, ma al villaggio non è mai sparito nulla.

(CHI C'È AL VILLAGGIO?): Gli altri abitanti e il nostro capo villaggio, uno sciamano.

(CHI È QUESTO SCIAMANO?): Il più anziano tra noi, come da tradizione.

(CHI È QUESTA BAMBINA?): La figlia di una mia vicina di capanna, voleva vedere le giostre.

(QUANTI ANNI HA?): Quattro.

(COSA SAI DIRMI DI QUESTA INSEGNA?): È il nostro villaggio, bello vero.

(COS'È QUEL TATUAGGIO?): Cosa? Ah il tatuaggio? Un ricordo dell'ultimo allineamento.

(COS'È L'ALLINEAMENTO?): Beh ogni tot di anni, le stelle della via Rosea si allineano.

(QUANDO C'È STATO L'ULTIMO ALLINEAMENTO?): Quattro anni fa, una festa grandiosa.

🔍 OSSERVARE JARAK CAVALLOADONDOLO

CD 5: muscoloso, molto abbronzato.

CD 10: ha un tatuaggio sulla spalla che rappresenta diverse stelle una dietro l'altra.

🔍 PERCEPIRE INTENZIONI JARAK CAVALLOADONDOLO

CD 5: sembra sincero, non sa nulla delle sparizioni

PNG: SUSY STELLADORO*

- ◇ (Bimba, Ts volontà +8*, PF 3, Percepire intenzioni +1, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: NS I, FE I
- ◇ Carattere: curiosa, allegra.
- ◇ Quando incontra i PG sorride e cerca di giocare, se è presente, con il gatto.
- ◇ Chiave d'interpretazione: bimba di quattro anni

(CIAO): Ciao, morde il gatto?

(QUANTI ANNI HAI?): [indica 5 con la manina]

(COME MAI SEI QUI?): Le giostre.

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE AL PARCO:

L'evento "Maniaci" è solo coreografico, le altre informazioni importanti sono indicate di seguito:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
---	--	-------

Filastrocca bambini (parla di un bimbo scomparso)		<i>Da cantare a ripetizione finché i PG sono con i bambini</i>
	I nomadi sono responsabili delle giostre e vengono da Novastella	<i>Parlando con i nomadi</i>
	A Novastella c'è uno sciamano e non sparisce nulla	<i>Chiedendo ai nomadi informazioni sulle sparizioni</i>
	Una volta la Festa delle Stelle Nuove si svolgeva a Novastella	<i>Chiedendo ai nomadi come mai si occupano delle giostre</i>
C'è una locandina che raffigura il villaggio di Novastella		<i>Automatico, chiunque raggiunge i giostrai nota la locandina che riconoscerà nel modellino a villa Farese</i>

IL PALAZZO DECHE'

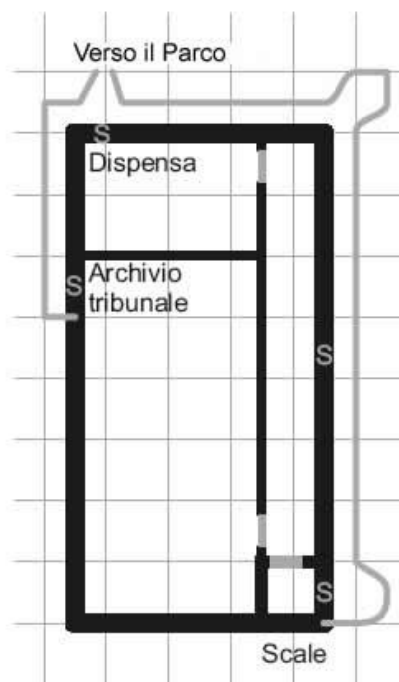
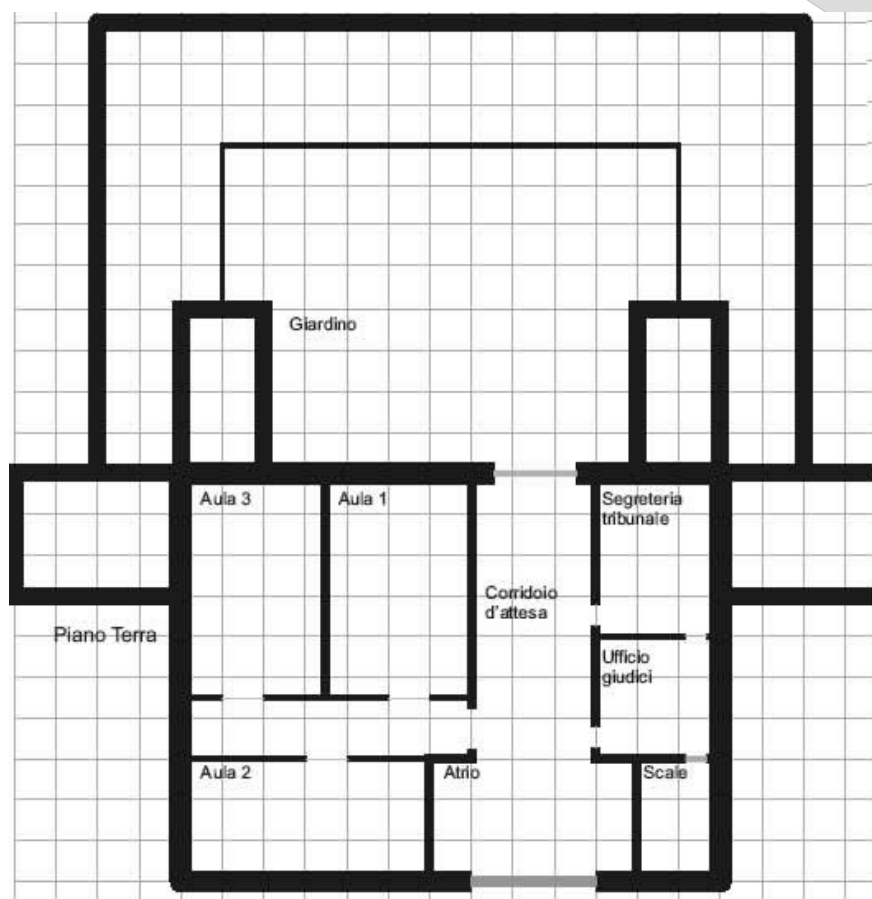
Il palazzo del marchese è sia residenza dei Dechè, sia sede degli uffici giudiziari e amministrativi.

CHI C'È (CHE CONTA) AL PALAZZO

Di seguito, indichiamo i PNG (importanti) che si possono incontrare al palazzo:

- ◇ Marchese Dechè*
- ◇ Miss Coccia Dechè* (figlia minore del marchese)
- ◇ Felice Dechè (moglie del marchese)
- ◇ Ser Vodechè (maggiordomo del marchese)
- ◇ Cara Timbrodoro* (segretaria ufficio informazioni)

PIANO TERRA



Colpo d'occhio: appena entrati notate una sala grande di fronte a voi, un corridoio che prosegue. Delle scale a destra che vanno verso l'alto. Attorno a voi ci sono alcune aule dalle quali entrano ed escono diverse persone.

Descrizione: l'ingresso del palazzo è molto stretto, conduce verso tre direzioni: di fronte a voi una enorme sala dalla muratura più lavorata che prosegue in un corridoio, lungo esso, sulla destra vi sono diverse persone che vanno e vengono (sentite un gran vociare provenire da quella direzione), subito a destra, invece, un corridoio di disimpegno porta a delle scale che

vanno verso l'alto, probabilmente agli alloggi privati del marchese. L'architettura del palazzo sembra più una roccaforte militare che una lussuosa abitazione.

Descrizione per i master: a destra ci sono gli uffici amministrativi (tribunale, segreteria, catasto ecc.)

ATRIO

Colpo d'occhio: di fronte a voi un'enorme sala con sei troni, due per ogni parete. Sopra ciascuno di essi spicca un emblema.

Descrizione: la sala d'ingresso doveva essere una sala cerimoniale. Una volta posti al centro della sala, osservati siete attorniti da sei lussuosissimi troni ancora ben preservati. Essi sono posti su tre pareti in semicerchio e, sopra ognuno di essi, spicca uno scudo antico con incise diverse immagini. La sala ha un'acustica davvero eccezionale, le vostre parole rimbalzano tra le pareti.

Descrizione per i master: i sei emblemi sono i simboli della Confraternita, tra questi c'è anche quello dei Farese.

I sei emblemi:

- ◇ Una lancia rovesciata e due licaoni che si guardano (Farese)
- ◇ Due spade incrociate sormontate da una rosa (Ixor)
- ◇ Un martin pescatore (Goris)
- ◇ Una frusta legata attorno ad un obelisco (Lôvard)
- ◇ Due martelli da guerra con sfondo uno scudo (Cantakir)
- ◇ Un cavallo che guarda ad est con in sella un cavaliere armato di lancia (Siffrid)

Nota: i sei emblemi servono unicamente come collegamento alla Confraternita; si tratta di un ulteriore indizio della loro esistenza. Tra gli emblemi c'è quello dei Farese, che troviamo nuovamente di fronte alla loro tomba, al cimitero.

Nota2: vi pregheremmo di non leggere il nome tra parentesi, serve a voi master! Non ai giocatori. (Santa pazienza martire...)

IL TRIBUNALE

Si tratta di una zona inutile ai fini della risoluzione dell'avventura, tuttavia ne indichiamo una descrizione, in modo da poterla gestire al meglio. Ricordate di non far perdere troppo tempo ai PG in questa zona.

Colpo d'occhio: sulle targhe delle prime porte trovate scritto: Tribunale - Aula1, Tribunale - Aula2".

Descrizione: avvocati, giudici, testimoni, il corridoio è un via-vai di persone, entrano ed escono dagli uffici e dalle aule del tribunale. Alcune porte sono aperte: nell'aula 1 si sta svolgendo una causa, l'aula 2 è chiusa, a fianco c'è un'altra porta, su cui una targa in ottone segnala "Uffici".

AULA 1

Colpo d'occhio: notate il giudice e gli avvocati; seduto al banco degli imputati, un uomo sulla quarantina.

Descrizione: è l'avvocato dell'accusa a parlare: "Vostro onore, ci troviamo di fronte ad un lampante caso di appropriazione indebita. Il signor Visconi ha approfittato di questa povera

signora anziana per appropriarsi di tutti i suoi beni. Oltre alla spregiudicatezza dell'atto, ci preme far notare, come l'imputato non abbia mai espresso, nel corso del processo, alcun rimorso e, nonostante sia stato preso con le mani nel sacco, continui a professare la sua innocenza.

AULA 2

Colpo d'occhio: l'aula è vuota, ordinata e pulita, sulla scrivania in fondo, alcune pergamene bianche ed un martelletto di legno.

AULA 3

Colpo d'occhio: alcune signorine lavorano trascrivendo grandi pergamene che poi archiviano meticolosamente, in diversi contenitori rettangolari. La zona è un via-vai continuo, avvocati e giudici in toga discutono tra loro su cause e patteggiamenti.

Nota: se i PNG presenti negli uffici vengono interrotti per qualche motivo, con domande o in qualsiasi altro modo, chiederanno di non essere disturbati e rimanderanno i PG all'ufficio informazioni.

SEGRETERIA

Colpo d'occhio: una stanza ben illuminata, alla vostra destra un bancone al quale lavora freneticamente una donna, di fronte a voi una piccola porta con un'insegna attaccata alla maniglia reca la scritta Archivio.

Descrizione: il bancone si estende da una parete all'altra e vi si può accedere dietro passando per una porticina in fondo a destra. Di fronte al bancone, c'è una linea bianca disegnata sul pavimento. Impegnata nel suo lavoro, una giovane donna con due occhiali a mezzaluna, timbra e archivia documenti con impressionante velocità. Di fronte a voi la stanza termina con una piccola porta di legno; agganciata alla maniglia un'insegna con su scritto "Archivio".

★ PNG: CARA TIMBRODORO★

- ◇ (Umano Burocrate 4, Ts volontà +5, PF 17, Percepire intenzioni +2, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: EL IV, NS I, NO II, MI II, FE I
- ◇ Carattere: lavoratrice infaticabile, sempre di fretta, frenetica.
- ◇ Quando incontra i PG si rivolge a loro senza degnarli di uno sguardo e senza interrompere il suo lavoro. si lamenta se le fanno perdere due secondi.
- ◇ Chiave d'interpretazione: parla in torinese, "seeeenta lei..."

(SALVE, POSSIAMO CHIEDERLE DELLE INFORMAZIONI?): Seeeenta lei, non mi faccia perdere tempo ne, cosa vuole, neh?

(VORREI SCENDERE NELL'ARCHIVIO?): Oh basta la, per consultare l'archivio, neh, serve il modulo A2, neh: ce l'avete il modulo?

(EH, IL MODULO, DOVE LO PRENDIAMO?): Nella sala accanto, neh, vi servirà però il modulo 24B: ce l'avete il modulo 24B?

(NON ABBIAMO MODULI?): O boia faus, allora cambia tutto, neh, vi serve il modulo 1D: ce l'avete il modulo 1D?

(SI ABBIAMO TUTTI I MODULI?): Molto bene, occorre allora che ve li firmi il marchese, neh: avete la firma del marchese, neh?

(NON ABBIAMO LA FIRMA DEL MARCHESE?): Ma per la bagna caoda, allora vi serve il modulo 20C: ce l'avete il modulo 20C?

[INTERCALARI TIPICI] *Cos'è questo fracasso, neh? Non fatemi perdere tempo, neh! Non si può andare nell'archivio senza modulo, avete il modulo, neh?*

(COSA SA DELLE SPARIZIONI?): Per la denuncia di scomparsa occorre il modulo H: ce l'avete il modulo H, neh?

(COME MAI NON SI SVOLGE PIÙ A NOVASTELLA?): Non lo so, succedeva molto tempo fa, prima che nascessi.

(MA TUTTI QUESTI MODULI, NON VI SEMBRA DI ESAGERARE!?): Senta lei, se vuole sporgere reclamo, neh, le serve il modulo Z, ce l'avete il modulo Z, neh?

(POSSIAMO SCENDERE SENZA MODULI?): Oh boia faus, nessuno passa quella porta senza modulo, ce l'avete il modulo, neh?

(NEANCHE SE FACCIAMO UN TINTINNINO ALLA SIGNORA?): Oh basta la, seeenta lei, per la corruzione di un pubblico ufficiale, neh, le serve il modulo S12, ce l'avete il modulo, neh?

[beh, credo che anche per voi decerebrati sia chiaro che per qualunque cosa serva un modulo, neh!]

🔊 MUOVERSI SILENZIOSAMENTE, NASCONDERSI

|| CD 20: riuscite ad entrare nell'archivio senza farvi vedere.

🔊 OBBLIGARE CARA AD ALLONTANARSI (RAGGIRARE, DIPLOMAZIA)

|| CD 25: Cara Timbrodoro si assenta per qualche istante / cerca in un cassetto ecc.

EVENTUALI BONUS PER ACCEDERE ALL'ARCHIVIO:

- ◇ Distrarre Cara Timbrodoro +5
- ◇ Un diversivo all'esterno della segreteria +5
- ◇ Triple B si occulta +15
- ◇ George Pet-Ard, gattona fino alla porta +10
- ◇ Prova ad entrare Mr.RBB -10
- ◇ Giocate particolarmente originali +5

★TROUBLESHOOTING: I PG SI FANNO SGAMARE A CURIOSARE NELL'ARCHIVIO.

Facendo casino, lasciando la porta aperta ecc. Cara Timbrodoro domanderà ai giocatori se hanno il modulo per entrare di nascosto nell'archivio, chiamerà le guardie, che accompagneranno fuori i giocatori. Verrà consegnata loro una multa di 10 m.o., potranno tornare in segreteria e tentare di ri-accedere all'archivio senza problemi.

SOTTERRANEI

ARCHIVIO

Colpo d'occhio: una grande stanza con tanti schedari numerati e organizzati in ordine alfabetico e per data.

Descrizione: la stanza è illuminata da alcune lampade ad olio, ci sono quattro file di schedari allineati e ordinati. Ogni schedario è alto due metri, una targa segna date e argomento. Catasto, denunce, sentenze. Ogni cassetto è contraddistinto da una lettera.

ⓘ CERCARE ALL'INTERNO DELL'ARCHIVIO

automatico 10m: l'archivio è talmente ben organizzato che in dieci minuti è possibile trovare tutto quel che serve.

ⓘ CERCARE ALL'INTERNO DELLA STANZA

CD 20: una porticina nascosta dà verso l'esterno.

Nota: la porticina è un passaggio segreto che conduce verso il parco. Ci sono tre modi per scoprire questo passaggio:

- ◇ Parlando con il figlio del locandiere alla taverna;
- ◇ Parlando con la figlia del marchese;
- ◇ Dall'interno dell'archivio.

Notate che in sede di valutazione, sarà specificato in che modo i giocatori ottengono questa informazione.

COSA SI PUÒ TROVARE ALL'INTERNO DELL'ARCHIVIO:

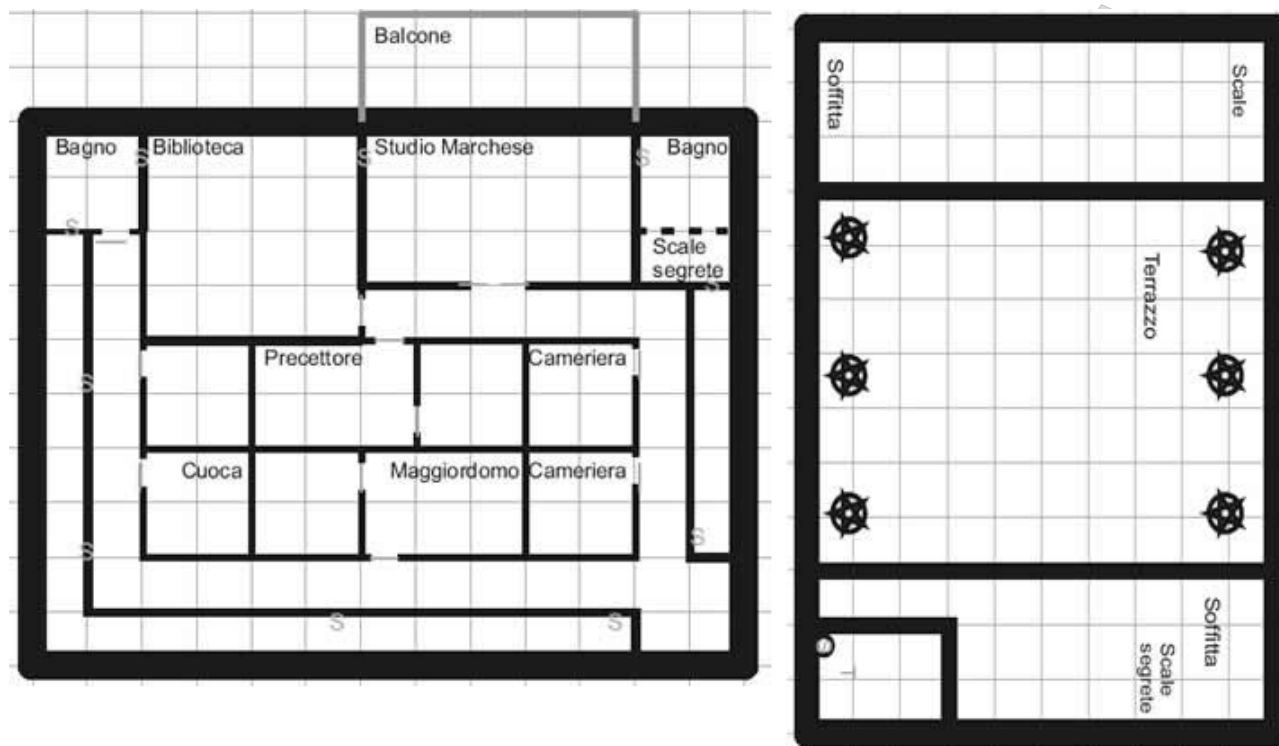
- ◇ Se cercano sui Farese o sui nomi dei membri della Confraternita: consegnare loro allegato **ALL_DenunciaFarese** e l'allegato **"Emblemi"**.
- ◇ Se cercano denunce di oggetti scomparsi: consegnare loro l'allegato **ALL_Den_Furti**.
- ◇ Se cercano sugli edifici antichi della città o sull'ubicazione delle sei ville; consegnare loro l'allegato **"Catasto"**
- ◇ Se cercano gli emblemi in qualche documento, consegnate loro l'allegato **"Emblemi"**.

IN SINTESI:

All'interno dell'archivio i PG possono localizzare l'ubicazione delle sei ville e quindi del cimitero. Possono associare villa e proprietario villa. Possono scoprire la denuncia di un bambino scomparso. Possono trovare le ultime denunce di oggetti scomparsi.

Se fanno una ricerca generale sui Farese, non consegnate anche l'allegato "Catasto", nonostante sia presente il nome dei Farese, la ricerca ha successo solo se è mirata. Quindi edifici più antichi, ubicazione delle ville o un'improbabile ricerca dei Farese nella sezione catasto.

SECONDO PIANO



Colpo d'occhio: salite le scale lasciandovi alle spalle gli uffici e la segreteria e vi ritrovate nei corridoi privati del marchese. Notate una porta in cima alle scale.

Descrizione: lasciate gli uffici, v'immergete nel lusso e nel cuore delle stanze private del marchese. I corridoi sono pieni di arazzi e quadri, il tutto appare così diverso dalla rigida formalità dei piani inferiori. Indubbiamente il marchese ha reso questa zona uno splendido luogo in cui trascorrere le proprie giornate. Una porta in cima alle scale separa le due zone.

ATRIO

Colpo d'occhio: bussate/entrate e subito un uomo in livrea nera con graziosi baffetti vi si fa incontro / vi apre la porta.

Descrizione: siete nell'atrio delle stanze del marchese, l'uomo che vi è davanti è certamente un maggiordomo, indossa una livrea nera, la schiena ritta e il portamento elegante, vi squadra dall'alto verso il basso e con uno strano accento, si rivolge a voi.

★ PNG: SER VODECHÈ

(Umano Expert 4, Ts volontà +2, PF 11, Percepire intenzioni +0, Allineamento NB)

Conoscenze standard: cittadino Standard.

Carattere: snob, raffinato.

Quando incontra i PG li squadra come se fossero luridi insetti.

Chiave d'interpretazione: domestico snob. R moscia.

[INIZIA COSÌ] (COSA DESIDERANO LOR SIGNORI? QUESTI SONO GLI ALLOGGI DEL MARCHESE, IO SONO SER VODECHÈ, IL SUO MAGGIORDOMO).

(POSSIAMO VEDERE IL MARCHESE?): Attendete qui, prego!

Nota: Ser Vodechè non permetterà ai giocatori di gironzolare per casa, questo potrà avvenire solo dopo l'udienza con il marchese, che congederà il maggiordomo.

Ser Vodechè torna pochi minuti dopo e accompagna i PG nello studio del marchese.

Nota: se i PG dovessero arrivare nelle stanze del marchese con il figlio del locandiere (entrati attraverso il passaggio segreto che porta all'archivio) Servo Dechè li guarderà con sufficienza e li farà passare.

STUDIO DEL MARCHESE

Colpo d'occhio: un uomo siede dietro una scrivania in mogano, alle sue spalle un grande arazzo dai colori vivaci, per il resto lo studio è una stanza decisamente semplice.

Descrizione: sulla scrivania ci sono diverse mappe e alcune pergamene, su alcune di esse ci sono le schede riguardanti le recenti sparizioni, fogli vari sono sparsi sul pavimento. Alle spalle dell'uomo che siede alla scrivania c'è un arazzo che rappresenta un albero genealogico. Sulla parete destra ci sono un paio di quadri raffiguranti dei paesaggi, sull'altra una rastrelliera con un'armatura di bronzo ed una lancia, presumibilmente le armi del marchese.

Descrizione Per i Master: se i giocatori osservano o chiedono di osservare le zone delle recenti sparizioni, indicate sulla mappa della città le zone adiacenti alla filanda e fate dire al marchese delle recenti sparizioni vicino al villaggio di Novastella. In pratica si ottengono le stesse informazioni che da Full Metal Jack alla caserma.

★PNG: MARCHESE DECHÈ★

- ◇ (Aristocratico 12, Ts volontà +8, PF 45, Percepire intenzioni +0, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL IV, NS II, NO V, MI V, FE II
- ◇ Carattere: megalomane, paranoico.
- ◇ Quando incontra i PG, li accoglie scocciato, ha una guerra da mandare avanti.
- ◇ Chiave d'interpretazione: nobile standard, paranoico, convinto ci sia un complotto ai suoi danni da parte dei conti Tornano.
- ◇ Indizi: contea rivale = falsa pista: il marchese è convinto che le sparizioni (come tutto quello che accade nel regno) sia ad opera del conte rivale, il conte Tornano.

[INIZIA COSÌ PG]: Ho acconsentito a vedervi, ma ho poco tempo, ho una guerra da mandare avanti, i conti Tornano, non mi danno tregua ... parlate in fretta, poi andatevene.

(MARCHESE, COSA POTETE DIRCI DELLE SPARIZIONI?): Ovvio, i Tornano, i conti della contea di Merope, sono i responsabili, ma non temete, la nostra macchina offensiva spazzerà via quella contea in breve tempo.

(IN CITTÀ PENSANO CHE SIA COLPA DEI NOMADI DI NOVASTELLA): Sciocchezze, questo è un piano del Conte, ma se vuole la guerra, allora guerra avrà.

(DOVE SI TROVA QUESTA CONTEA?): Al confine sud di Antares.

(POSSIAMO FARE QUALCOSA PER VOI?): Nulla, se non arruolarvi in caserma, servono buoni soldati.

(COSA RAPPRESENTA L'ARAZZO ALLE VOSTRE SPALLE?): E' un arazzo molto antico, reca i nomi di un'antica Confraternita che governava la città prima che divenisse un marchesato.

(COSA CI PUO' DIRE DI QUESTA CONFRATERNITA?): Quello che vi ho appena detto, altro non so. E' solo un arazzo.

(SA NULLA DELLA CONFRATERNITA?): No, nulla.

(SA NULLA DEI FARESE?): Strano che ne sappiate qualcosa voi, comunque sull'arazzo c'è anche il loro nome, ma non so praticamente nulla di loro.

(POSSIAMO SCENDERE NELL'ARCHIVIO?): Dovete richiedere la documentazione giù in segreteria.

[ORA LASCIATEMI, HO MOLTO DA LAVORARE, ANDATE VIA!]

Nota: congedati dal marchese, i PG potranno girovagare (salvo azioni stupide) liberamente per il palazzo.

Nota 2: se i giocatori osservano l'arazzo, consegnare loro l'allegato "Arazzo"

CAMERA DA LETTO DEL MARCHESE

Colpo d'occhio: grande lusso, il marchese non ha badato a spese per questa stanza, un grande letto a baldacchino, comodini, specchiere enormi e tendaggi di finissima fattura.

CAMERA DA LETTO DELLE FIGLIE

Colpo d'occhio: il disordine regna sovrano in questa piccola stanza, una bambina dai capelli castani sta giocando sul pavimento. Sorride alla vista di George (se c'è) e gli si fa subito incontro per salutarlo.

★PNG: MIS COCCIA DECHÈ★

- ◇ (Bambina, Ts volontà +0, PF 2, Percepire intenzioni +0, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL I, MI I, FE I
- ◇ Carattere: simpatica, sorridente.
- ◇ Quando incontra i PG vuole giocare col gatto.
- ◇ Chiave d'interpretazione: bambina.
- ◇ Indizi: passaggio segreto = può rivelare il passaggio segreto che porta direttamente all'archivio del palazzo.

[INIZIA I PG]: Micio, micio, che bel gattino...

(CIAO PICCOLA, CHI SEI?): Mi chiamo Coccia, sono la figlia del marchese.

(SEI SOLA/ NON TI ANNOI DA SOLA?): Sì, tanto, ma tra poco viene a trovarmi il figlio del locandiere, ma è un segreto, papà non deve sapere come entra, non glielo dite vero?

(COME ENTRA IL FIGLIO DEL LOCANDIERE?): Da un passaggio al parco, porta direttamente giù, dove ci sono tutte le schede con la polvere.

(MI PUOI FAR VEDERE DOVE SI TROVA QUESTO PASSAGGIO?): Sì, ma bisogna uscire dal palazzo e io non posso, cercate il figlio del locandiere alla taverna, lui sa come venire.

TETTO

Colpo d'occhio: una donna è seduta sotto un gazebo leggendo un libro, il terrazzo è enorme, con due file di cannoni poste in direzione della porta principale.

★PNG: FELICE DECHÈ

- ◇ (Nobile 4, Ts volontà +5, PF 14, Percepire intenzioni +5, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL II, NS I, NO II, MI V, FE I
- ◇ Carattere: annoiata, insoddisfatta.
- ◇ Quando incontra i PG è felice di parlare con qualcuno e dell'insoddisfazione che l'attanaglia.
- ◇ Chiave d'interpretazione: donna sola e sconsolata.

[INIZIA COSÌ]: Oh salve stranieri, siete qui per incontrare mio marito? Lo trovate nel suo studio, è sempre nel suo studio ... ahi me.

(SIETE TRISTE MADAMA?): Oh no. Io sono Felice Dechè, è mio compito essere sempre allegra, mai una vacanza, un viaggio, un divertimento. Ma sono felice, tento.

(SAPETE NULLA DELLE SPARIZIONI CHE AVVENGONO IN CITTÀ): Magari potessi sparire anche io, per breve tempo, magari. No non so nulla.

(CI POTETE FARE ACCEDERE ALL'ARCHIVIO?): Serve tanta documentazione, non posso, non posso fare nulla ahi me, ma forse una delle mie figlie può aiutarvi.

(DOVE TROVIAMO VOSTRA FIGLIA?): E' al piano di sotto, nella sua stanzetta.

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE AL PALAZZO:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
	Il palazzo è anche ufficio giudiziario, nei sotterranei sono presenti gli archivi	<i>Chiedendo a qualsiasi PNG</i>
	Emblemi dei sei membri della Confraternita	<i>Atrio: entrando e osservando l'atrio con i troni</i>
	Denunce di oggetti scomparsi	<i>Archivio: cercando a proposito delle recenti sparizioni</i>
	Denuncia bambino scomparso	<i>Archivio: cercando a proposito dei Farese, sui nomi della Confraternita, sugli emblemi</i>
	Cronologia degli edifici più antichi della città	<i>Archivio: cercando a proposito degli edifici più antichi di Elètra</i>
	Collegamento araldica a nomi	<i>Per qualsiasi ricerca riguardante i nomi di qualche membro della Confraternita, indicare ai giocatori che è presente anche l'araldica con conseguente nome.</i>
	Ubicazione delle sei ville dei membri della Confraternita	<i>Archivio: cercando informazioni sulle sei ville</i>
	Ingresso segreto all'archivio	<i>Ingresso: dal parco attraverso una porta nell'archivio. Miscoccia Dechè invita i PG a cercare il figlio del locandiere.</i>
	Arazzo con genealogia del marchesato di Antares	<i>Ufficio del marchese: osservando</i>
	I conti Tornano non hanno nulla a che fare con le sparizioni, la guerra è solo frutto della mente malata del marchese Dechè	<i>Ufficio del marchese: parlando con il marchese</i>

L'ARENA

Colpo d'occhio: un edificio immenso e maestoso, simbolo di un tempo ormai quasi dimenticato. Incredibile che nonostante tutti gli assalti subiti, questo monumento sia rimasto integro.

Descrizione: ci sono diverse entrate, alcune conducono sulle gradinate, altre sugli spalti e sulle tribune. C'è un ingresso sorvegliato, una targa che segna "spogliatoi campioni". Accanto ad esso un banco con uno gnomo, sembra un allibratore.

Nota: l'arena non conduce a nulla, è studiata per essere un luogo dove perdere allegramente tempo e combattere.

BIGLIETTERIA (OGGI MI VA DI SCOMMETTERE)

Colpo d'occhio: uno gnomo massiccio e con la faccia sfregiata. Siede dietro un piccolo banchetto di fronte alle porte dell'arena, diverse persone sono in coda per entrare.

★ PNG: RICHARD RISCHIOFACILE

- ◇ (Nano, Guerriero 3, T_s. volontà +2, PF 30, Percepire Intenzioni +2, Allineamento Caotico Neutrale)
- ◇ Conoscenze Standard: EL II, MI I, NO II
- ◇ Carattere: imbonitore, pronto a fare affari.
- ◇ Quando incontra i PG: specialmente se c'è Mr. RBB lo invita ad un duello nell'arena.
- ◇ Chiave d'interpretazione: nano standard.

[INIZIA COSÌ]: Mi spiace signori, oggi scommesse annullate.

(COME MAI?): Dovevano combattere Orok, il minotauro, contro Lucas il mezz'orco, ma purtroppo quest'ultimo si è infortunato. Ci occorre un sostituto.

(NON C'È NESSUNO CHE VOGLIA COMBATTERE?): Nessuno così stupido da affrontare il campione con solo poche ore di preavviso.

(PUÒ COMBATTERE IL NOSTRO B.E. SE PER VOI VA BENE): Con molto piacere, perfetto, di al tuo uomo di recarsi nello spogliatoio, tra venti minuti si inizia.

[VENITE SIGNORI, ABBIAMO UNO SFIDANTE, LE SCOMMESSE SONO RIAPERTE]

SPOGLIATOIO (OGGI MI VA DI COMBATTERE)

Colpo d'occhio: un corridoio guida verso gli spogliatoi, ci sono due porte, sulla prima una targa indica "Orok (riservato)", sull'altra c'è scritto "sfidanti". La stanza è piccola e umida, c'è una panca, un barile colmo di acqua ed uno colmo di olio. Una porta all'interno reca direttamente verso l'arena.

TUTTI IN CAMPO

Colpo d'occhio: la porta dello spogliatoio si apre, subito un boato proveniente dalle gradinate vi investe. È il segnale, gli atleti possono raggiungere l'arena.

[Se entra]: un corridoio vi catapulta sulla terra battuta, un boato accoglie la tua presenza, lo stadio è gremito, mai viste tante persone assiegate in un unico luogo. Al centro dell'arena, un enorme minotauro armato di mazza con una spessa armatura fatta di ossa, ti sfida caricando con il piede destro. Uno squillo di trombe da il via alle danze.

- ◇ Per la scheda tecnica di Orok e le strategie di combattimento si rimanda all'appendice.
- ◇ Il combattimento durerà solo tre round, dopo i quali far partire l'evento "Addio Arena".
- ◇ È importante che Mr. RBB infligga danni non letali.

ADDIO ARENA(EVENTO)

Colpo d'occhio: un urlo proveniente dalla curva sud interrompe lo scontro, osservate in quella direzione per scoprire, con grande sgomento, che tre quarti di curva sono praticamente scomparsi, come tranciati di netto. La folla grida e abbandona l'arena, lo gnomo allibratore entra nel campo di battaglia gridando: "Scommesse Annullate", fuori, uscite tutti. Il pubblico corre via verso casa, altri verso la caserma, in poco tempo però tutto torna alla normalità.

LE SEI VILLE

Cinque delle sei ville hanno scarso valore. Sono praticamente identiche, sull'uscio vi sarà sempre una coppia che discute. **Lo scopo è far intendere ai giocatori che si tratta di un punto morto e che l'unica villa che può destare interesse è quella dei Farese.** Considerate però, che se i giocatori entrano in una qualunque delle sei ville, quando visiteranno villa Farese, si renderanno conto che la struttura è identica a quella visitata.

VI PREGO... NIENTE AVVOCATESE

Seduti sul portico di ciascuna villa, ci sono Perry e Mason, **i due avvocati che parteciparono al processo di Rafka.** Sono vecchi, storditi, ricordano poco. Non sanno neanche come mai si spostino da una casa all'altra. La scena è comica e surreale, ma lo scopo è proprio questo. I giocatori capiranno facilmente che non occorre perdere troppo tempo nelle ville e passeranno a quella successiva, fino al cimitero dove un tempo era **la villa dei Farese.**

VILLA IXOR

Colpo d'occhio: l'architettura è antica e imponente, la villa sembra abitata, una coppia di vecchietti siede di fronte all'uscio di casa. Una targa commemorativa reca incisa la scritta: Ixor il Grande.

VILLA GORIS

Colpo d'occhio: l'architettura è antica e imponente, la villa sembra abitata, una coppia di vecchietti siede di fronte all'uscio di casa. Una targa commemorativa reca incisa la scritta: Goris il Mefitico.

VILLA LOVARD

Colpo d'occhio: l'architettura è antica e imponente, la villa sembra abitata, una coppia di vecchietti siede di fronte all'uscio di casa. Una targa commemorativa reca incisa la scritta: Lovard il Sommo.

VILLA CANTAKIR

Colpo d'occhio: l'architettura è antica e imponente, la villa sembra abitata, una coppia di vecchietti siede di fronte all'uscio di casa. Una targa commemorativa reca incisa la scritta: Cantakir l'Artista.

VILLA SIFFRID

Colpo d'occhio: l'architettura è antica e imponente, la villa sembra abitata, una coppia di vecchietti siede di fronte all'uscio di casa. Una targa commemorativa reca incisa la scritta: Siffrid il Virtuoso.

★PNG: PERRY E MASON

- ◇ (Vecchi)
- ◇ Conoscenze Standard: nessuna
- ◇ Carattere: Perry e Mason (ovviamente, blinda come se fosse antani la supercazzola)
- ◇ Chiave d'interpretazione: Spaesati, ricordano poco, confusi

[PERRYINIZIA COSÌ]: Blinda la supercazzola come fosse antani per te.

[MASON INIZIA COSÌ]: Ancora avvocatese Perry? Non ti annoi mai. potrei sempre dirti che assani, boffani con suri dibbani.

(E' VOSTRA QUESTA CASA?): PERRY - spiriguda con scappellamento a destra

MASON: E fuochi fatui.

(MASON NON CI RICONOSCI, CI HAI DIFESO TEMPO FA?):

MASON – abbiamo vinto vero?

(NO NON ABBIAMO VINTO):

PERRY – Non ricordi era contro di me, ho anche vinto un tostapane. Ti dissi: che col duri suari anche per due come fosse antani soltanto in quattro.

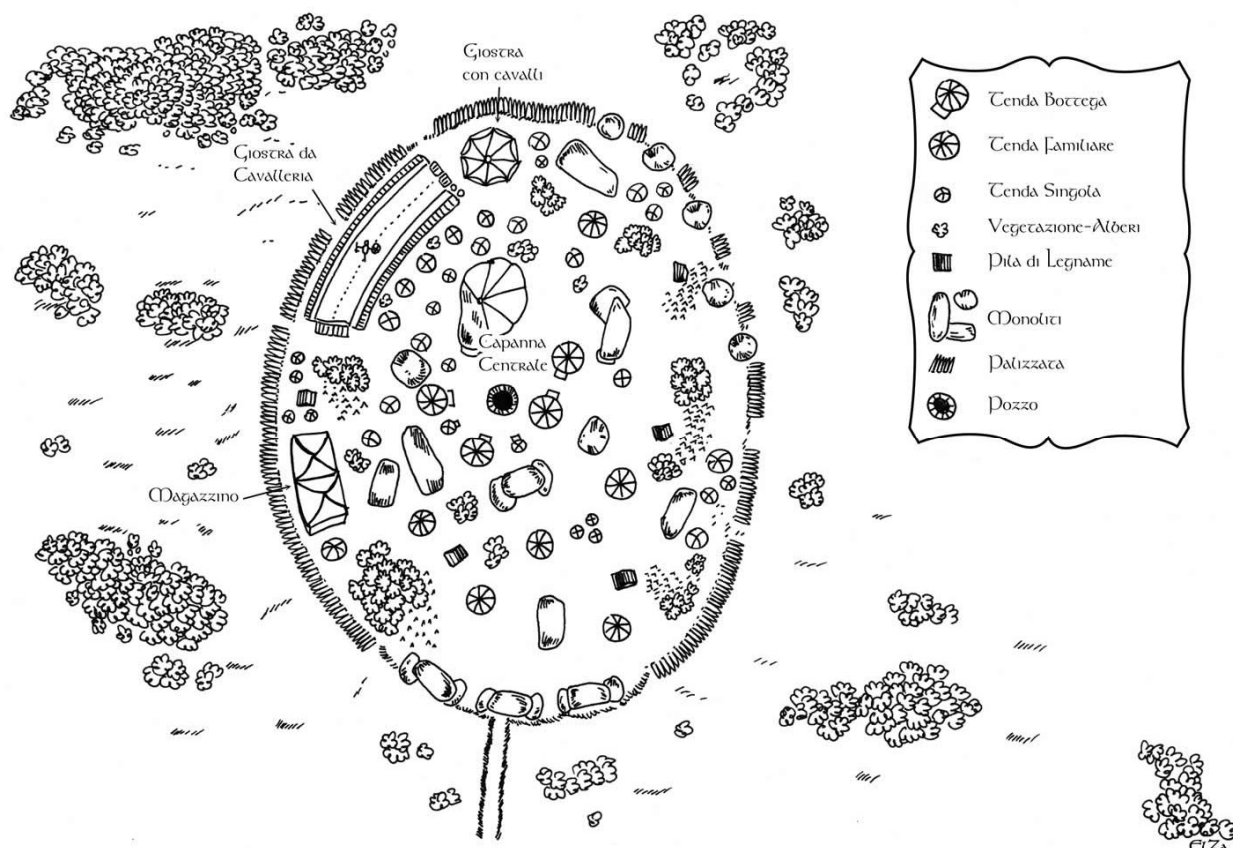
MASON – direi quintana o setta

[INTERCALARI TIPICI]: Ci vorrebbe un riposino [crollano addormentati]

NOVASTELLA

IL VILLAGGIO

Il villaggio costituisce una tappa importante dell'avventura, ma non fondamentale, almeno in questa prima fase.



Per giungere al villaggio basta indagare in città, ad esempio al parco; Novastella dista pochi chilometri da Elètra ed un chilometro dal cimitero della città. Ricordatevi di consegnare ai giocatori appena avviseranno il villaggio, la mappa di Novastella: "Novastella".

Colpo d'occhio: cinto per tre quarti da palizzate di legno, il villaggio è popoloso e ricco di attività. La maggior parte delle capanne sono di tenda e giunchi, al centro si staglia un enorme masso sul quale è stata costruita una tenda più grande delle altre. Il villaggio sembra integro, attorno a voi notate però che zone di terra, campi e alberi hanno subito lo stesso tipo di sparizione che avete visto in città.

Descrizione: vi sono i resti di diversi obelischi ormai in rovina, diversi magazzini e delle giostre in costruzioni. Una tenda in particolare sembra essere un negozio di provviste. La gente del villaggio vi osserva sorridente ma senza distrarsi dal proprio lavoro. Il villaggio sembra un posto caldo e accogliente.

CHI C'È CHE (CONTA) AL VILLAGGIO

Naturalmente alcuni PNG sono coreografici ed oltre alle informazioni standard non riveleranno nulla ai giocatori:

- ◇ Sciamano*
- ◇ Annan Martello Verde (negoziante)
- ◇ Martha Stelladoro* (mamma di Susy [vedi parco])
- ◇ Abitanti del villaggio

RACCOGLIERE INFORMAZIONI TRA I VALLIGIANI

Questi risultati richiedono delle prove della durata mezz'ora. (Smerla impiega metà del tempo)

CD prova	Chi può sapere...	Informazione comunicata
10	Tutti	C'è fermento per l'imminente Festa delle Stelle Nuove.
16	Tutti	Sarà una grande festa, ma non come quella di quattro anni fa.
20	Tutti	Sono giorni che lo sciamano non esce dalla sua tenda
25	Tutti	Un tempo il villaggio sorgeva su antiche rovine, ora quelle rocce sono l'unica cosa che resta.

PROVVISTE

All'interno del villaggio è presente il negozio di provviste di Annan Martello Verde. Per il contenuto e i prezzi degli oggetti fate riferimento al **manuale del giocatore**. Considerate, per le armi, solo la sezione "Armi esotiche".

Colpo d'occhio: armi esotiche e di tutto un po', così reca l'insegna dell'unico negozio del villaggio; fuori dalla tenda ci sono bancarelle con ninnoli e souvenir per i turisti.

Oggetti particolari:

- ◇ Pozione afrodisiaca (150 m.o.) – rende il soggetto come sotto incantesimo charme per 1d4 ore
- ◇ Collana Pacchiana (200 m.o.) – +1 di deviazione alla C.A.
- ◇ Cartolina ricordo (1 m.o.)
- ◇ Libro: Festa delle Stelle Nuove e altre tradizioni (5 m.o.) – consegnare allegato "Leggende"

★ PNG: ANNAN MARTELLO VERDE

- ◇ (Barbaro 2°, Ts volontà +0/+2, PF 22/24, Percepire intenzioni +2, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard villaggio: nomade standard.
- ◇ Carattere: negoziante e nomade standard.
- ◇ Chiave d'interpretazione: cordiale, gentile, venditrice.

[INIZIA COSÌ SE RICONOSCE I PG]: Che bello, degli stranieri, accomodatevi. Per voi prezzi di favore, avete già la cartolina ricordo del villaggio?

(VORREMMO DELLE INFORMAZIONI): Certo, mi auguro vogliate anche comprare qualcosa.

(SA NULLA DELLE SPARIZIONI CHE AVVENGONO IN CITTÀ?): Sì, è giunta voce anche qui, ma non so molto. Forse lo sciamano può dirvi qualcosa in più.

(COME MAI PREPARATE LE GIOSTRE PER LA FESTA?): tradizione, un tempo, mi ha detto lo sciamano, la festa veniva svolta qui, a Novastella.

(E COSA AVVENIVA?): Non lo so, non ero ancora nata, forse lo sciamano lo sa.

(SAI CHE IN CITTÀ ACCUSANO VOI PER LE SPARIZIONI): Lo so, ma ci accusano sempre di qualcosa, ma lo sciamano ha detto di non preoccuparsi e di continuare a lavorare tranquilli.

(HAI QUALCOSA CHE PARLI DELLA FESTA DELLE STELLE NUOVE?): Oh sì certo, ho questo libro, solo 5 m.o. ed è vostro.

(DOVE POSSIAMO TROVARE LO SCIAMANO?): Si trova nella tenda al centro, quella accanto al grosso dolmen.

(SAI NULLA DI QUESTE ROVINE?): So solo che un tempo Novastella sorgeva su un tempio, ma non ci ho capito molto, avete chiesto allo sciamano?

(C'È UNA BAMBINA A NOVASTELLA INSIEME AI GIOSTRAI): Sì, credo sia Susy, sua mamma abita in quella tenda a destra.

A CASA DI SUSY

Se i PG sono stati al parco ed hanno incontrato Susy, potrebbero decidere di indagare su di lei (cosa poco probabile) al villaggio. In tal caso troveranno la tenda in cui vive sua madre:

★ PNG: MARTHA STELLADORO*

◇ (Barbaro 2°, Ts volontà +2/4, PF 19, Percepire intenzioni +2, Allineamento CB)

◇ Conoscenze standard: nomade standard.

◇ Carattere: nomade standard.

◇ Chiave d'interpretazione: cordiale, gentile.

◇ Indizi: mia figlia è nata durante la congiunzione delle stelle.

[INIZIA COSÌ SE RICONOSCE I PG]: Oh salve, cosa posso fare per voi?

(ABBIAMO INCONTRATO TUA FIGLIA IN CITTÀ): Ah, la mia Susy, voleva vedere come si montano le giostre è una bimba molto curiosa.

(QUANTI ANNI HA?): Ha quattro anni, pensate, è nata durante la congiunzione, un evento raro! Ricordo che c'è stata una grande festa in città e lo sciamano l'ha benedetta, del resto era l'unica bambina nata in quel periodo.

(IN CHE SENSO LO SCIAMANO L'HA BENEDETTA?): E' tradizione che lo sciamano benedica tutti i bimbi nati nel mese della Festa delle Stelle Nuove.

(COSA SAI DIRMI DELLA CONGIUNZIONE?): Non molto, so solo che lo sciamano ha detto che è un evento rarissimo, che capita solo una volta ogni tre secoli.

(DOVE SI TROVA LO SCIAMANO?): E' in quella tenda al centro.

(COSA SAI DIRMI DI QUESTE ROVINE?): Nulla, so solo che ci sono sempre state. Il villaggio è molto antico.

TENDA DELLO SCIAMANO

Colpo d'occhio: un enorme dolmen spezzato e ridotto a forma di elle, la parte alta è esterna, mentre la parte bassa scivola all'interno della tenda.

Descrizione: la pietra che forma questo obelisco è erosa dal tempo, ma conserva parte della sua singolare struttura. Della stessa fattura sono presenti nel villaggio altre pietre del genere, ma nessuna si è conservata come questa. Ad una attenta analisi notate la presenza di piccoli solchi, sia sulla parte alta del dolmen sia su quella che entra dentro la tenda.

🔍 OSSERVARE I SOLCHI

CD 20: sono ormai rovinati dal tempo, un tempo dovevano rappresentare dei simboli incisi nella roccia, poco prima di sparire all'interno della tenda, i solchi sembrano più chiari

automatico: l'intero dolmen brilla di luce azzurra, così anche i ruderi presenti in tutto il villaggio, una magia misteriosa e molto potente. Ti accorgi inoltre di una magia in atto che dal centro del villaggio si estende come una bolla che ricopre l'intero villaggio.

ALL'INTERNO DELLA TENDA

Colpo d'occhio: un uomo dalla pelle chiara siede sul suo letto a gambe incrociate e gli occhi spalancati. La tenda è piccola ma pulita, il letto dell'uomo è costruito sulla parte del dolmen che entra all'interno della tenda. Alle spalle del vecchio c'è un dipinto ad olio molto grande.

Descrizione: notate diversi alambicchi, pozioni e oggetti di alchimia, alcune pergamene sono sparse sul pavimento. Collane rituali e vesti colorate sono adagiate su un gancio ad una trave di legno. Il dipinto rappresenta una lunga fila di stelle allineate nella volta celeste, e da questa fila di stelle parte un raggio di luce che inonda le membra di un neonato.

★PNG: SCIAMANO★

- ◇ (Barbaro 2° / Chierico 7°, Ts volontà +10, PF 44, Percepire intenzioni +10, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL III, NS III, NO V, MI I, FE III
- ◇ Carattere: lunatico, schizzato, accogliente, gentile.
- ◇ Chiave d'interpretazione: ha strani scatti e urla all'improvviso a causa dello sforzo dovuto al rituale di protezione.
- ◇ Indizi: origine della Festa delle Stelle Nuove, congiunzione astrale avvenuta 5 anni prima. Susy Stelladoro nata durante la congiunzione. Sta operando un rituale che protegge il villaggio. Sotto il suo letto ci sono dei simboli astronomici.

[INIZIA COSÌ SE RICONOSCE I PG]: Ahhh... siete venuti... bravi... vi stavo aspettando... auuuuuuuaiaiaii

(COME FACEVI A SAPERE CHE SAREMMO VENUTI?): Ahh bravo ... non lo sapevo auiuuuuuu, ma fa molto scena dirlo non trovi ... aiiuuuuuu

(CHI SEI?): Io sono Lunax Aiuiiiai. Sono lo sciamano di Novastella ... ahh

(CI PUOI SPIEGARE COSA STA SUCCEDENDO?): Ahh cose importanti, bravo, cose gravi, gravissime ... il nostro regno è in pericolo, forze oscure si addensano e strappano da questa terra ogni cosa ... aiuuuieieiiiiiaaa

(SAI QUALCOSA?): Io so molte cose, ma non questa. Bravo. So solo che qualcosa sta rapendo il nostro mondo

(E TU COME LO SAI?): L'ho avvertito auiaiaiai e poi me l'hanno riferito ... anche io ho bonus in raccogliere informazioni.

(COSA FAI?): Ah, bravo ... io eseguo un rituale, una protezione per il villaggio, affinché esso non venga rapito.

(COME FAI A FARLO?): Il potere delle rovine di Novastella è grande, mi aiuta a potenziare il mio potere. Aiuuuiiaaii

(PUOI DIFENDERE ANCHE LA CITTÀ?): No, non ho così tanto potere.

(SAI CHI PUÒ ESSERE L'ARTEFICE DI TUTTO CIÒ?): Purtroppo no, ma posso dirvi che chiunque sia è molto potente.

(COSA RAPPRESENTA IL DISEGNO ALLE TUE SPALLE?): La congiunzione delle stelle nuove, un evento celeste dai poteri misteriosi che avviene ogni 307 anni, sono felice di esser vissuto durante un simile evento.

(QUANDO È AVVENUTO L'ULTIMA VOLTA?): 5 anni fa, oh che grande festa c'è stata, sentivo il potere di queste pietre diffondersi e accudire il villaggio

(PERCHÉ C'È UN FANCIULLO INONDATA DI LUCE?): tradizione vuole che i fanciulli nati in quel mese vengano benedetti durante la Festa delle Stelle Nuove.

(COME MAI? / COSA SAI DIRMI DELLA FESTA?): La festa si svolgeva qui tanto tempo fa, venne creata a ricordo di un bimbo tragicamente scomparso. Per scongiurare le tragedie, i bimbi nati in quel periodo venivano benedetti. col tempo la festa ha assunto carattere nazionale e si è spostata alla capitale, ma come avete notato, siamo ancora noi a fornire le giostre e tutto il resto. La sera della festa io benedico tutti i bimbi nati in questo mese.

(E' NATO QUALCHE FANCIULLO DURANTE LA CONGIUNZIONE?): Sì, una bimba, si chiama Susy. Ora credo sia al parco. La capanna di sua madre è proprio qui fuori, all'angolo.

(COSA RAPPRESENTANO I SIMBOLI SOTTO IL TUO LETTO / HAI MAI VISTO QUESTI SIMBOLI): Non saprei, questi simboli sono molto antichi, credo rappresentino immagini celesti / ho già visto questi simboli, qui proprio sotto il mio letto.

(COSA SAI DIRMI DI QUESTE ROVINE?): Un tempo Novastella era un tempio dedicato alla dea Xenì, poi è diventato la nostra casa, nel corso degli anni.

[INT ERCALARI TIPICI]: Ora per favore, lasciatemi pregare

(CHE SUCCEDERÀ SE SMETTI DI PREGARE?): il villaggio, come ogni cosa, verrà prima o poi rapito.

Ⓜ OSSERVARE LO SCIAMANO

automatico: è vecchio, sembra un po' matto, ma i suoi occhi spiritati celano profonda saggezza.

CD 10: è evidente che il rituale lo sta affaticando, è pallido, debole.

Ⓜ CERCARE NELLA TENDA DELLO SCIAMANO

automatico se sotto il letto: sotto il letto dello sciamano vi è un pezzo del grande dolmen e inciso su esso alcuni simboli strani.

CD 20: sotto il letto dello sciamano vi è un pezzo del grande dolmen e inciso su esso alcuni simboli strani.

Nota: questa prova è seria. I PG devono effettivamente cercare attentamente nella stanza per trovare le incisioni sotto il letto.

Ⓜ CONOSCENZE ARCANI / RELIGIONI

automatico: i simboli ricordano vagamente delle immagini celesti. [sono identici a quelli ritrovati nella filanda]

CD 15: i simboli sono diversi, sembrano raffigurare costellazioni celesti. Il mondo in cui sono segnati, suggerisce l'idea di una sequenza.

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE AL VILLAGGIO:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
Fermento per l'imminente festa		<i>Dalla descrizione del villaggio e dei PNG</i>
	Chiave del portale	<i>Cercando seriamente sotto il letto dello sciamano o mostrandogli i simboli ritrovati alla filanda</i>
	A Novastella non sparisce nulla	<i>Parlando con lo sciamano</i>

	grazie al rito di protezione dello sciamano, salvo che nella zona circostante.	
	Susy Stelladoro è nata durante la congiunzione delle stelle nuove	<i>Parlando con lo sciamano o con la mamma di Susy</i>
	La congiunzione è avvenuta 5 anni prima	<i>Con qualsiasi PNG introducendo l'argomento: congiunzione</i>
	La Festa delle Stelle Nuove ricorda la scomparsa di un bambino avvenuta 300 anni prima	<i>Parlando con lo sciamano</i>
	I bambini nati durante il periodo della Festa vengono benedetti dallo sciamano di Novastella	<i>Parlando con lo sciamano</i>

Nota: il villaggio è visitabile solo fino alle 23 di notte. Questo perché, alle 23 e 01, Farese lo succhierà nella Dimensione Z.

Qualora i giocatori dovessero attraversare il portale prima di quell'ora, il villaggio sarà comunque stato risucchiato. Questo perché Farese ha intuito, quando i giocatori hanno cercato di attivare il portale, che qualcosa non andava. Quindi ha accelerato il rituale per catturare il villaggio.

I CONTI TORNANO

E' SOLO COLPA LORO

Se i giocatori si lasciano convincere dal marchese che le sparizioni sono opera dei conti della contea rivale di Merope, potrebbero essere indotti a cercarli.

Nota: si tratta ovviamente di una falsa pista che porterà i PG a scoprire che anche la contea di Merope sta subendo gli stessi fenomeni di sparizione oggetti, persone ed edifici, soprattutto nelle città confinanti a quelle del marchesato di Antares. Come detto in introduzione, il motivo è molto semplice. Farese sta rapendo il mondo facendo riferimento a ciò che conosceva del marchesato e non tiene in considerazione i cambiamenti di confine imposti dopo la guerra dalla Signora delle Stelle.

Nota 2: ma chisseneffrega, tanto nessuno prenderà mai questa strada

IN VIAGGIO VERSO LA CONTEA

Descrizione: passano diverse ore, ma finalmente giungete ai confini di Antares. Proseguite verso un piccolo villaggio, vi accolgono le grida inferocite di una folla di contadini e mercanti. Inveiscono verso una enorme tenda da campo che reca l'effigie dei conti Tornano. L'ingresso alla tenda è sorvegliato da due guardie armate, altri soldati fanno ronda attorno alla villa e in mezzo alla folla.

PARLARE CON IL CONTE

I giocatori non avranno problemi a parlare con il conte, basterà presentarsi alle guardie e chiedere loro una udienza, il conte accetterà di buon grado.

★ PNG: CONTE TORNANO

- ◇ (Nobile 12°, Ts volontà +8, PF 40, Percepire intenzioni +4, Allineamento CB)
- ◇ Conoscenze standard: EL I, MI I,
- ◇ Carattere: autoritario, ma garbato, nobile.
- ◇ Chiave d'interpretazione: severo, austero, accoglie i PG con rispetto e cortesia.
- ◇ Indizi: anche nella contea di Merope spariscono edifici, soprattutto nelle zone di confine.

[INIZIA COSÌ] : Salve, siete stranieri, cosa posso fare per voi? Spero abbiate notizie sulle sparizioni lungo il confine?

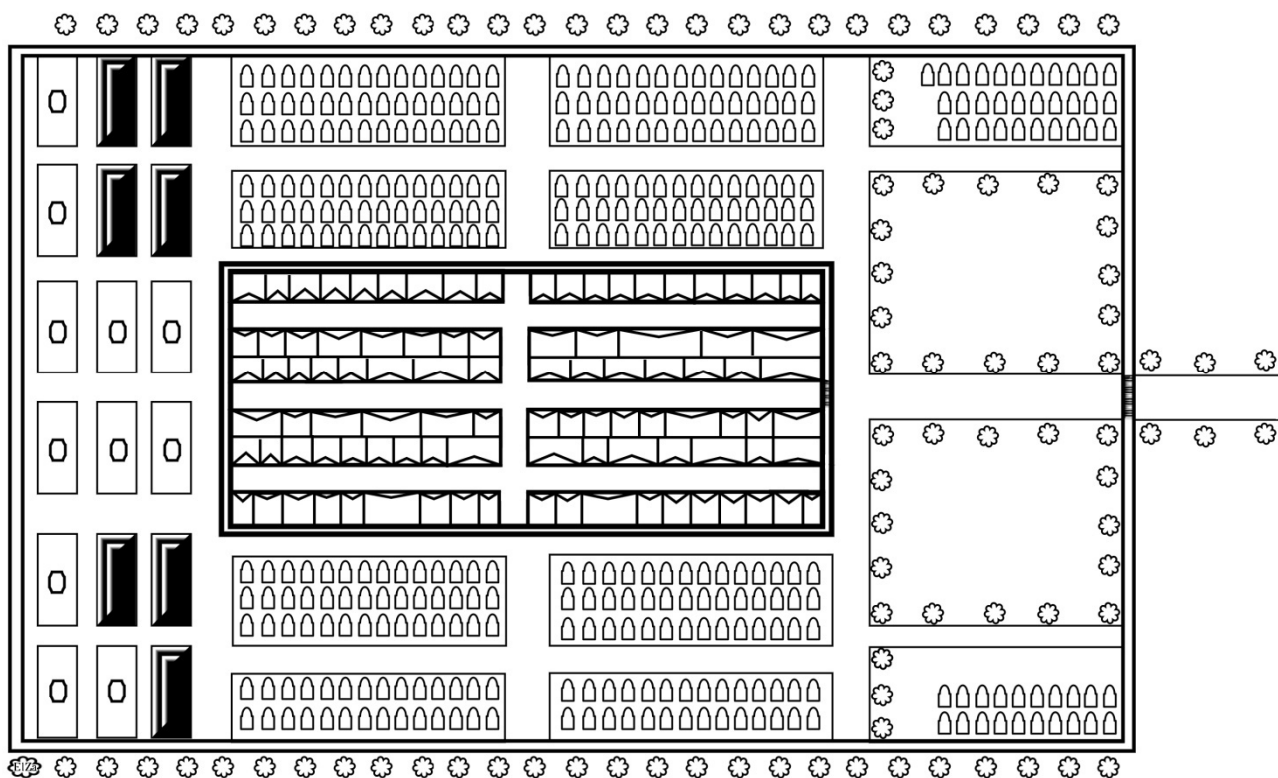
(QUALI SPARIZIONI?): Speravo lo sapeste, oggetti, parti di edifici e forse persone, spariscono misteriosamente nelle zone più a nord della contea.

(CHE HANNO DI PARTICOLARE QUESTE ZONE?): Nulla, un tempo però appartenevano al marchesato di Antares, sono state cedute alla mia contea dopo la Grande Guerra.

(AVETE NOTIZIE SULLE SPARIZIONI?): Nessuna, sospetto sia un losco piano del mio rivale, il marchese Dechè, ma posso giurare che alla fine tutti i nodi verranno al pettine, che lo voglia o no, farò in modo che alla fine i conti tornino, parola del conte Tornano.

CIMITERO

CAPTATO QUI PER CASO?



Sentendo voci in taverna di strane luci al cimitero, i giocatori potrebbero voler visitare subito questo luogo. Ovviamente senza alcun indizio non potranno trovare la cripta dei Farese.

ALLA RICERCA DEI FARESE?

Una volta scoperta l'esistenza della villa dei Farese al catasto, i giocatori potranno individuarla, ma **al posto della magione troveranno solo il cimitero**. A quel punto potranno cercare la cripta dei Farese.

★ TROUBLESHOOTING: RESTARE DI NOTTE AL CIMITERO

Se i PG decidono di passare almeno due ore al cimitero di notte, noteranno un lampo di luce molto potente. Non saranno tuttavia in grado di determinare la fonte dello strano fenomeno.

🔍 CERCARE TRA LE TOMBE QUELLA DEI FARESE

|| CD 10: dopo circa una mezzora, i PG troveranno una cripta con lo stemma dei Farese inciso sulla porta.

FUORI DALLA CRIPTA

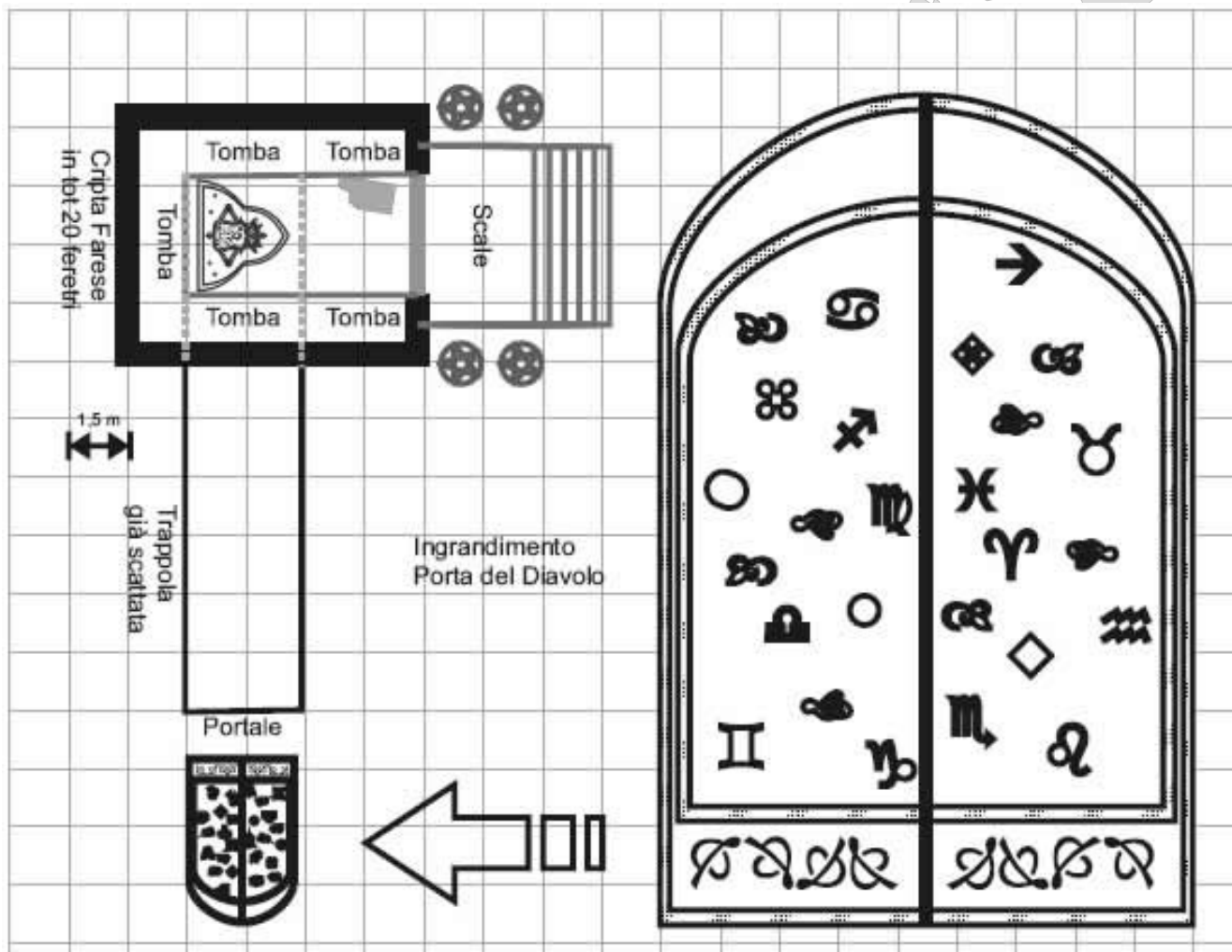
Colpo d'occhio: una cripta in marmo bianco con rifiniture in oro si erge tra due mausolei di simile fattura. Sulle porte della tomba è inciso un grande simbolo.

Descrizione: il simbolo rappresenta due leoni che si guardano e una lancia rovesciata, la porta non ha serratura, le due ante si uniscono perfettamente. La tomba ha resistito allo scorrere

del tempo, sembra quasi che le tombe vicine siano state modellate per assomigliare a questa, che di certo sembra la più antica.

Descrizione per i master: con una prova di sopravvivenza molto alta: cd 20, Smerla scopre dalla polvere residua: la porta è stata aperta circa due mesi prima.

ALL'INTERNO DELLA CRIPTA



COSA TROVERANNO D'IMPORTANTE I PG

- ◇ La tomba di Faber Farese distrutta e vuota.
- ◇ Il diario della sorella di Farese (solo se cercano).
- ◇ Il passaggio segreto che conduce ai sotterranei della cripta.

Colpo d'occhio: una parete di fronte a voi con inciso il grande stemma dei Farese, quattro tombe sono poste ai lati della sala, uno di questi è distrutto.

Descrizione: su ciascuna delle tombe è indicato un nome e la data di nascita e di morte del defunto. Sulla sinistra due lapidi segnano: "Arthur Mortimer Farese 301 - 355", "Alicia Farese 310 - 350". Sulla destra la prima lapide è distrutta, i pezzi di pietra giacciono sul pavimento. L'ultima tomba reca inciso sopra: Margareth Farese 330 - 357")

Descrizione per i master: a seguito della scomparsa del fratello, la famiglia andata in rovina, la madre è morta di crepacuore nel 350, il padre nel 355 e la figlia maggiore, Margareh nel 357, così si conclude la stirpe dei Farese.

ⓘ OSSERVARE IL LOCULO DISTRUTTO E/O I FRAMMENTI DELLA LAPIDE

CD 5: la pietra è stata sfondata dall'esterno, la tomba si estende in lunghezza per circa due metri, ma è completamente vuota.

CD 10: rimettendo insieme i pezzi della lapide compare la scritta: Faber Farese 333 - 341

ⓘ SOPRAVVIVENZA SU LOCULO DISTRUTTO E/O NELLA CRIPTA

CD 10: dalla polvere accumulata nella tomba, la lapide non può che essere stata distrutta circa un mese fa.

CD 15: da circa un mese nessuno ha messo piede in questa cripta

ⓘ CERCARE ALL'INTERNO DELLA CRIPTA

automatico: la parete con lo stemma dei Farese è in realtà una porta meticolosamente nascosta.

ⓘ CERCARE NELLE ALTRE TOMBE

automatico: basta leggere le iscrizioni o aprire le bare una volta tirate fuori dai loculi.

CONTENUTO E ISCRIZIONI SULLE ALTRE TOMBE

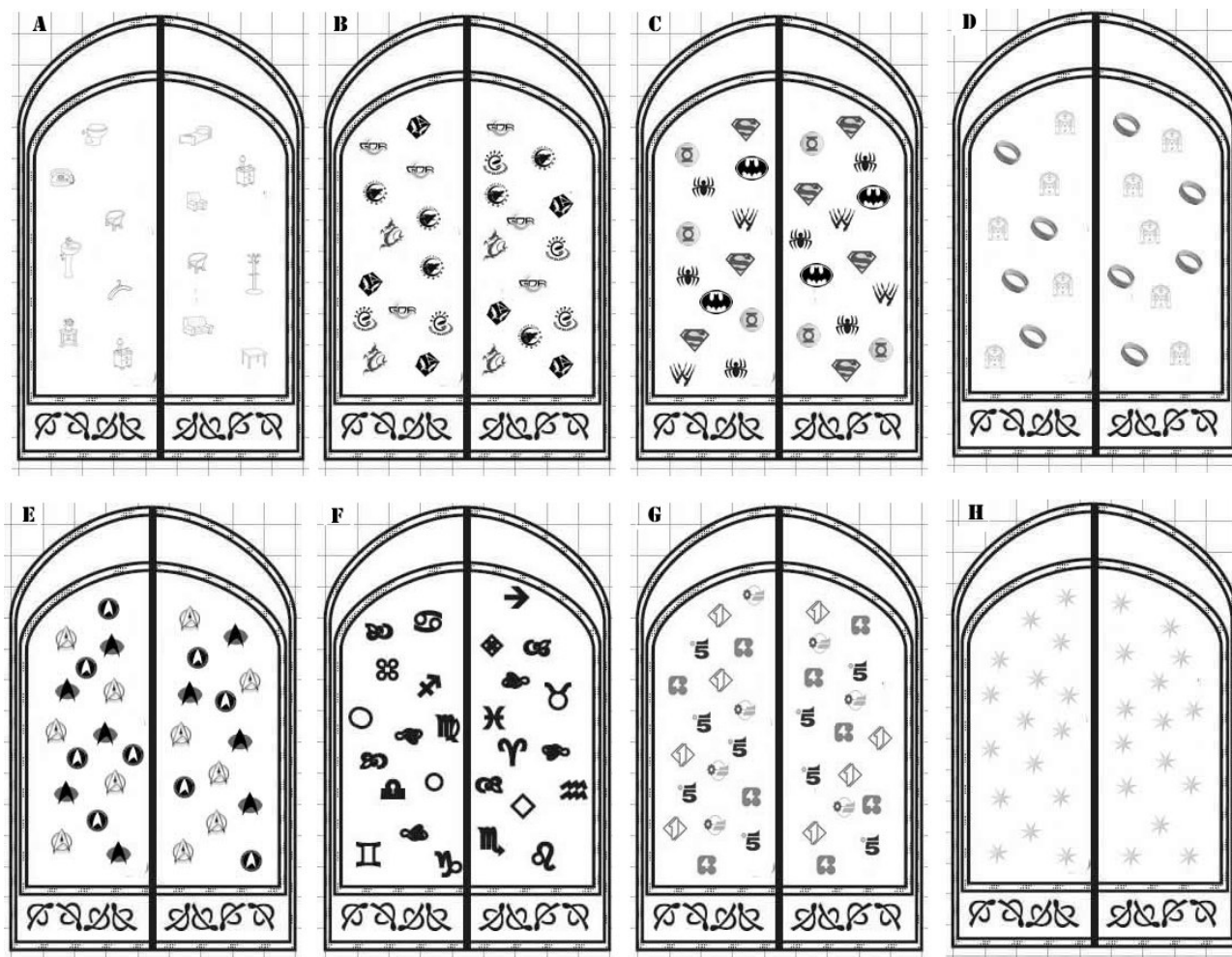
Mamma Farese - Alicia: 310 - 350

Papa Farese - Arthur: 301 - 355

Sorella farese - Margareth: 330 - 357 + (attenzione, se i giocatori aprono la tomba, consegnate loro l'allegato "Diario Margareth")

Nota: il diario della sorella è un indizio importante, perché consente di trovare spunti su come far incazzare Farese durante lo scontro.

LA PORTA DEL DIAVOLO



Se i PG attraversano il passaggio segreto, si ritrovano all'interno di un corridoio che li condurrà nella sala del portale.

CORRIDOIO

Colpo d'occhio: il corridoio è stretto e buio, avanzate fino ad uno strano marchinegno conficcato nel muro, il corridoio prosegue e in fondo scorgete una luce bluastra.

📖 OSSERVARE IL MARCHINEGNO

CD 10: si tratta senza ombra di dubbio di una trappola, una lama a mezza luna si è conficcata nella parete dopo essere piombata giù dal soffitto.

CD 15: notate che dove la lama si è conficcata, la parete porta macchie di bruciatura. La trappola è già scattata!

SALA DEL PORTALE

Colpo d'occhio: un fuoco fatuo brilla al centro della sala, attorno ad esso, disposte in cerchio, 8 enormi porte che sembrano essere cariche di energia.

Descrizione: ciascuna di queste porte reca strani e misteriosi simboli e il marmo con cui sono costruite è di un nero molto intenso. Ciascuna delle porte pulsa di energia ed è impossibile datare un simile monumento; di certo l'aria che si respira in questa sala è piena di magia.

🔑 CONOSCENZE ARCAICHE

CD 20: portali magici e molto potenti, antichi artefatti in grado di portare da un luogo ad un altro.

🔑 OSSERVARE I SEI PORTALI

automatico: su ciascuno dei portali ci sono dei simboli (se hanno trovato la chiave) un solo portale porta simboli identici a quelli trovati dai PG. Gli altri sono simboli totalmente sconosciuti.

Consegnate loro l'allegato **"Portali"**, lo stesso che è riportato più sopra. Per informazione vi riportiamo l'elenco dei portali e la lettera associata:

A: Camera da letto di Milo Greenbottle;

B: Gradara 2009;

C: Marvel vs. Dc Univers;

D: Terra di Mezzo (Il signore degli anelli);

E: Universo conosciuto (quello umano) anno 2500 (StarTrek);

F: La Dimensione Z.

G: Pianeta terra 2010, in una villa in Sardegna;

H: Palazzo delle Stelle (la nostra ambientazione);

EVENTI DI FRONTE AI PORTALI

Da alcuni portali **compariranno strani individui provenienti da terre lontane**. Sono tre gli eventi descritti, ma se ne verificheranno solo due.

Il primo riguarda l'arrivo di **Gandalf e Frodo** che va fatto pochi minuti dopo l'entrata nella sala della Porta del Diavolo. Qualora i giocatori avessero giocato **"Il valore della federazione"**, potete optare di eseguire l'evento **Peretten**. Ricordate che solo uno dei due eventi può avvenire.

L'evento **Obama**, avverrà verso il **finale di partita**, quando i giocatori torneranno a casa riattraversando il portale.

A COSA SERVE IL PORTALE

Il portale è l'unica via di accesso alla Dimensione Z, ricordiamo: è la dimensione da cui vengono rapite le costruzioni di Elëtra. **Non esiste altro modo per accedervi ad eccezione della cattura**. Preciseremo, infatti, che a 3 ore di gioco i personaggi saranno rapiti nella Dimensione Z. Altrimenti per accedervi, dovranno obbligatoriamente attraversare il portale, quello con gli stessi simboli trovati in filanda.

SONO GANDALF IL GRIGIO (EVENTO)

Descrizione: un sordo boato e la sala che si riempie di luce, una delle porte sembra spalancarsi e il bagliore è quasi accecante, appena la luce si attenua scorgete due figure, un vecchio dalla barba lunga ed uno strano cappello ed un giovane piuttosto basso e paffuto con buffi piedi pelosi.

★PNG: GANDALF IL GRIGIO

[GANDALF INIZIA COSÌ]: Salve amici, io sono Gandalf il Grigio e questo è il mio buon amico Frodo Baggings. Ehm... perdonate è questa la terra de mezzo?

[FRODO (PROSEGUE)]: Non è la terra di mezzo, non lo vedi, sei sempre il solito Gandalf, hai combinato un altro casino.

[Frodo infila l'anello e sparisce]

[GANDALF]: Frodo, l'anello, Frodo toglie l'anello... no, non aprire il portale (notate dei simboli sul portale illuminarsi) FRODO... TU NON PUOI PASSARE!!!

[spariscono entrambi e il portale si chiude alle loro spalle]

Nota: ovviamente la scena è coreografica e divertente, ma non porta a nulla.

★TROUBLESHOOTING: MEMORIZZO I SIMBOLI PREMUTI DA FRODO

Qualche giocatore potrebbe memorizzare i simboli premuti da Frodo e seguire lui e Gandalf attraverso il portale. Se lo fanno (a meno che non si tratti di Surdok) Verrà pesantemente penalizzata sul roster tale azione. Troveranno dall'altro lato Gandalf che li rispedirà indietro, lamentandosi per la loro incoscienza.

★TROUBLESHOOTING: I GIOCATORI ATTACCANO GANDALF –.-

Dopo averli conciat per bene, li risparmia e li rispedisce indietro. Ricordate di segnarlo sul Rooster

PERETTEN (EVENTO)

Descrizione: all'improvviso un boato squarcia il silenzio in cui eravate avvolti, uno dei portali si apre di scatto e la sala viene inondata da una luce bianchissima e intensa. Per qualche secondo rimanete accecati e sentite solamente un vociare confuso innanzi a voi. Non appena la luce si attenua, riuscite a scorgere distintamente due figure. La prima, slanciata, cammina impettita verso di voi, braccia aderenti al corpo e testa in su; la seconda, grassottella e un po' più bassa, trotterella al suo fianco con fare svagato. Curiosamente, entrambi i figurini sono vestiti con un'aderente tutina senape e nera; certo, il primo è impeccabile e quasi elegante, il secondo decisamente trasandato, ma l'abbigliamento vi pare proprio identico. Di scatto, così come il portale si era aperto qualche secondo prima, allo stesso modo si richiude repentinamente, con un tonfo sordo, dando il via ad una discussione piuttosto animata tra i due, che di fatto vi ignorano completamente.

★PNG: BERETTA E VON MESSNER

[VON MESSNER RIVOLTO A BERETTA]: Tannato Peretten, dofeft solo kwardare e non toccare. Ma nein, tu dofeft mettere mani dappertutto. Peretteeeeeeeeeeeen, kome fazziamo ora? Ci forranno mezi per capire come funzionare porta! Non afere nemmeno cacciafite ...

[BERETTA RIBATTE]: Azz, guagliò. Mi sono appoggiato nu poco, s'è aperto da solo. Deve essere stato o spostamento d'aria, nu colp e vento. Von Mè, succede guagliò. C'aggia fa ...

Descrizione: mentre Von Messner continua a sgridare il tenente Beretta, il piccoletto si tira su le maniche della casacca, si gira e incomincia a tirare calci e pugni al portale, quasi si trattasse di un distributore di merendine, accompagnati da copiosi grugniti e imprecazioni.

Del tutto inspiegabilmente, il portale si riapre di colpo e la consueta luce accecante vi tramortisce. Fate appena in tempo a sentire le ultime parole, "Iamme a", che la porta si richiude e la sala sprofonda di nuovo nel silenzio e nel buio. Siete di nuovo soli.

Nota: ovviamente la scena è coreografica e divertente, ma non porta a nulla.

Nota 2: il completo caos che ha animato Beretta nel tentativo di riaprire il portale e lo stupore per l'inattesa apparizione dei due rendono impossibile qualunque tentativo di riprodurre la sequenza.

MR. OBAMA (EVENTO)

Descrizione: all'improvviso un boato squarcia il silenzio in cui eravate avvolti, uno dei portali si apre di scatto e la sala viene inondata da una luce bianchissima e intensa. Per qualche secondo rimanete accecati e del tutto sorpresi. Non appena la luce si attenua un poco, riuscite a scorgere distintamente una figura avvolta nel bagliore: si tratta di un ometto diversamente alto, vestito in modo sportivo, con un abito bianco in lino e una vistosa bandana in testa. Non sembra avanzare verso di voi, quanto piuttosto sporgere la testa oltre il portale, proprio come se fosse in cerca di qualcuno o qualcosa. La luce ancora piuttosto forte vi impedisce di distinguere oltre, ma udite chiaramente quelli che potrebbero sembrare i rumori di una festa. All'improvviso l'omino incomincia a parlare.

★PNG: SILVIO E MR. OBAMA

[SILVIO GUARDANDO A DESTRA E SINISTRA OLTRE IL PORTALE]: Mr Obamaaaa, Mr. Obamaaaaaaaa. Are iu iar? Mr. Obamaaaaaaaa?

[SILVIO ORA RIVOLTO INDIETRO, DA DOVE È VENUTO]: Mi spiace ragazze, ma non lo trovo, non è qui, cribbio! Emilio, prova a guardare vicino al vulcano!

Descrizione: proprio mentre il curioso signore sembra essere intenzionato a rientrare del tutto nel portale da cui è arrivato, si accorge della vostra presenza e, con un sorriso improvviso e gigantesco, vi dice: "Mi consentano. Voi siete la miglior squadra di giochi di ruolo degli ultimi 150 anni. Buon lavoro". Quindi si volta, la porta si richiude istantaneamente e la sala sprofonda di nuovo nel silenzio e nel buio, come se nulla fosse successo.

ATTRAVERSARE IL PORTALE (QUELLO GIUSTO)

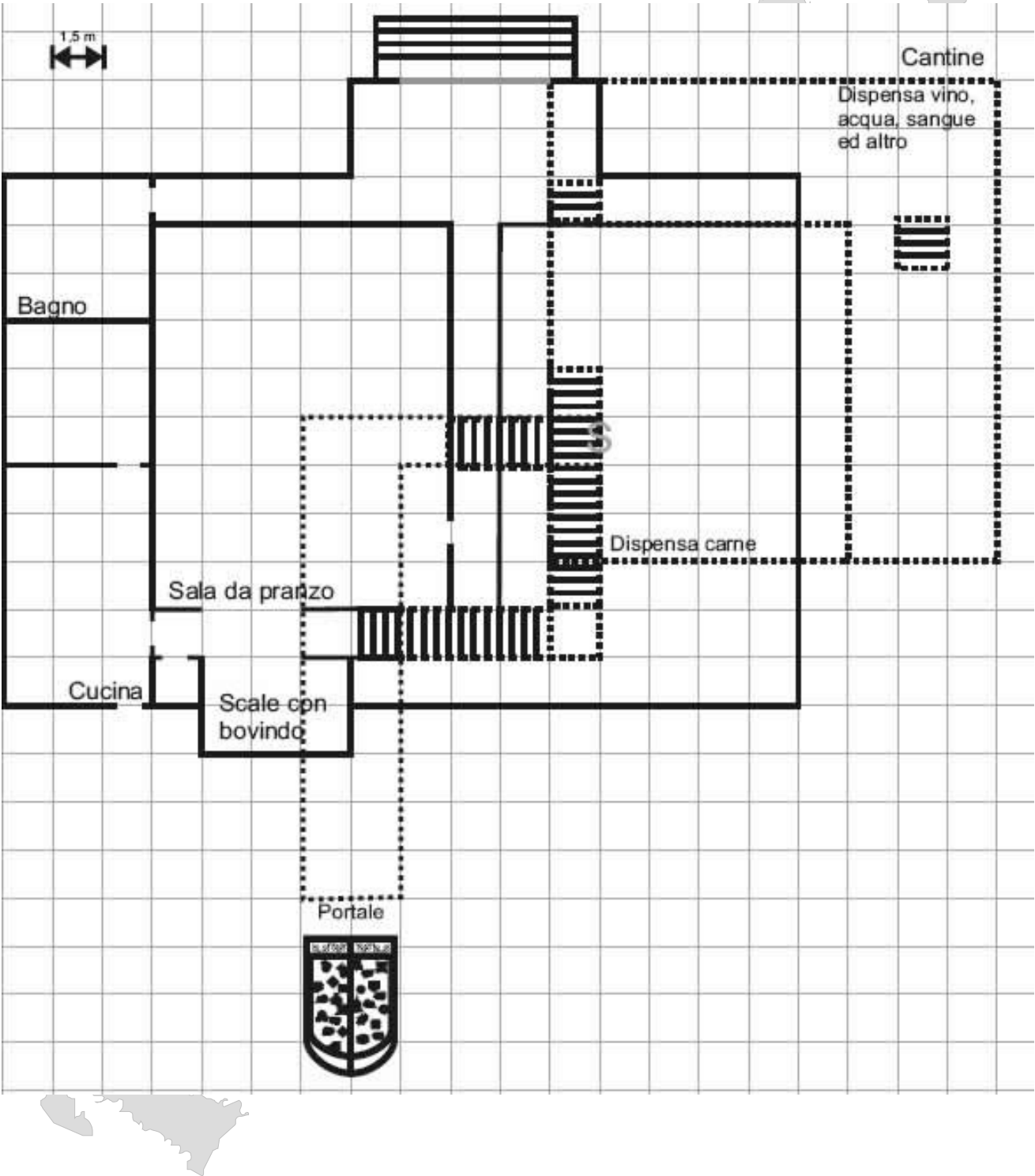
Colpo d'occhio: è come essere risucchiati in una sorta di limbo, un lampo di luce e poi oscurità. Infine la vostra vista torna normale. Alle vostre spalle il congegno con gli otto portali, e di fronte a voi il corridoio da dove siete entrati.

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE AL CIMITERO:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
Oltre lo stemma dei faresi c'è un cunicolo		Automatico, basta entrare nella cripta
	Diario della sorella di Faber Farese	Nella tomba della sorella
	Porta del Diavolo	

LA DIMENSIONE Z

LA VILLA



A PARTIRE DA ADESSO COUNT DOWN

Ogni X (vedi dopo) minuti di tempo reale, i PG subiranno un cambio di personalità, consegnare in ordine a ciascun PG:

- ◇ Allegato ALL_Cambio_Pers 1 (dopo 10 min)
- ◇ Allegato ALL_Cambio_Pers 2 (dopo 25 min)
- ◇ Allegato ALL_Cambio_Pers 3 (dopo 40 min)
- ◇ Allegato ALL_Cambio_Pers 4 (Dopo 50 min)

NOTA IMPORTANTISSIMA:

Alla consegna del quarto allegato, l'avventura è terminata; al di là delle azioni dei PG, fate presente loro che da ora in poi ogni azione non sarà conteggiata nel roster di valutazione, ma, se i giocatori lo desiderano, consentite loro di terminare l'avventura.

Nota per i master:

Ci si aspetta che il cambio di personalità sia interpretato dai rispettivi giocatori, ma è possibile che squadre meno interpretative continuino a giocare in maniera atona o senza dar peso alle nuove informazioni. Siccome gli spunti del cambio di personalità non sono estremamente dettagliati è probabile assistere a varie interpretazioni possibili.

GESTIRE IL CAMBIO DI PERSONALITÀ

Attenzione, il cambio di personalità può creare problemi, specialmente in squadre molto interpretative. Considerate che: George e Surdok non sono influenzati troppo dalla dimensione, George lo sarà solo al quarto allegato. Tuttavia potrebbero faticare a controllare il resto del gruppo.

Questo cambio di personalità è coreografico, per scelta abbiamo deciso di non assegnargli valori di avanzamento, ma solo interpretativi. Nel roster scoprirete che viene penalizzato solo l'arrivo del quarto cambio di personalità che in pratica conclude la partita (non è mai capitato durante i play test).

Come gestire al meglio questi hand-out:

- ◇ Se i giocatori esagerano e il gruppo si sfalda, **fate presente loro che quello che provano sono sensazioni, pensieri profondi che ogni tanto vengono alla mente**, se ne vanno, ritornano.
- ◇ Dategli questa spiegazione se richiedono ulteriori dettagli.
- ◇ Se il gruppo va alla deriva, ricordate **a George che ha il potere di bloccarli tutti**.

In linea di massima ciò non dovrebbe avvenire, per lo più i giocatori raggiungono il villaggio molto prima del quarto allegato. In pratica si penalizzano le squadre che per una ragione o per l'altra, rifiutano di recarsi al villaggio di Novastella dove avverrà la terza parte dell'avventura.

Ultima nota: come scoprirete, l'interpretazione nella Dimensione Z è uno degli elementi da valutare nella VSP del binario barbiglio.

SOTTERRANEI

🔊 ASCOLTARE

|| CD 15: un ringhio basso e crudele si ode attraverso la porta chiusa.

CORRIDOIO

Colpo d'occhio: il corridoio è simile a quello che avete attraversato pochi minuti prima, ma non c'è più traccia della trappola conficcata nel muro. Avanzate fino ad un bivio e sentite chiaramente il basso ringhio di un animale che avanza nella vostra direzione.

UNO SPIACEVOLE INCONTRO

Colpo d'occhio: un cane a tre teste vi si fa incontro lentamente, le fauci spalancate e ciascuna delle teste che vi studia avidamente. Dietro di lui, una porta chiusa. La bestia vi fissa e poi si lancia all'attacco, in particolare verso George.

Nota: Cerbero a tre teste: in appendice troverete le statistiche del mostro.

UNA STRANA DISPENSA

Colpo d'occhio: il passaggio sbuca sotto una scala, su una stanza che fa da dispensa. Al soffitto vi sono appese tutta una serie di quarti di animali, è anche un mezzo umano senza testa, tagliato longitudinalmente e spolpato di spalla e braccio.

Ⓢ CERCARE NELLA DISPENSA

CD 15: diverse credenze con cibi essiccati, alcuni marci, una porta in fondo alla stanza conduce verso sinistra.

Ⓢ ASCOLTARE

automatico: sentite un fischietto provenire da dietro la porta chiusa e il rumore chiaro di passi pesanti provenire da quella direzione.

OINK

Colpo d'occhio: una strana figura entra nella dispensa, il corpo tozzo e grasso. Ma quel che colpisce di più la faccia da porco! La strana figura fischietta uno strano motivetto [la canzoncina dei nani di Biancaneve], si avvicina ad un quarto di animale e, con fatica, lo carica su una spalla.

Nota: si tratta del cuoco di Farese, non comprende nessuna lingua, non sa nulla e si esprime con dei grugniti. Vedi appendice per statistiche mostro.

Ⓢ COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI

incantesimo: riportate quanto segue: MAMMA, MAMMA, AIUTO, MAMMA, AIUTO. (se catturato dai PG).

PIANO TERRA

CUCINA

Colpo d'occhio: salendo le scale si accede ad un piccolo corridoio, che si apre su quella che sembra essere una lugubre cucina; di lato una breccia porta verso una stanza non illuminata.

Ⓢ CERCARE IN CUCINA

CD 10: un foglio di pergamena con su scritte diverse parole in una lingua sconosciuta, che lette ad alta voce ricordano un grugnito.

Ⓢ DECIFRARE SCRITTURE

CD 10: oppure con un incantesimo. Consegnare ai PG l'allegato "Porco"

SALONE DELLE ARMI

Colpo d'occhio: il salone è molto grande, notate diversi armadi chiusi da pesanti lucchetti e un tavolo enorme al centro della sala. Sulla sinistra una porta conduce verso il corridoio.

❗ SCASSINARE SERRATURE DEGLI ARMADI

CD 20: candele, strani libri e modellini di edifici della città di Elètra.

❗ CERCARE NEL SALONE

automatico: diverse rastrelliere con armi di tutti i tipi. Qualche candela nera e alcuni libri tra cui romanzi scritti in una lingua sconosciuta.

CORRIDOIO PIANO TERRA

Colpo d'occhio: il corridoio si biforca, di fronte a voi una grande porta che dà verso l'esterno, a destra delle scale che vanno verso l'alto e a sinistra un altro corridoio che porta verso una porta chiusa.

SECONDO PIANO

Colpo d'occhio: vi ritrovate in un corridoio con tre porte chiuse, due sulla parete destra ed una sulla parete sinistra.

STUDIO DI FABER FARESE

Colpo d'occhio: la stanza in cui vi trovate è certamente uno studio, sul pavimento al centro c'è un cerchio dipinto di rosso, un altare con sopra uno strano modellino, e poco più a destra un leggio con un libro aperto; infine, notate un tavolo sulla sinistra con qualche candela e una specie di taccuino.

COSA SI TROVA NELLO STUDIO

A questo punto i giocatori dovrebbero essere in grado di tirare un po' le somme su tutta la faccenda:

- ◇ Diario di Farese ("Diario Farese").
- ◇ Tomo di magia antica con magia del portale.
- ◇ Modellino del villaggio di Novastella.

❗ CONOSCENZE ARCANI SUL TOMO

CD 15: un libro di magia potentissima, la pagina è aperta su un antico incantesimo di telecinesi attraverso un portale dimensionale, magia di altissimo livello.

Nota: Al Diario di Farese, manca la lettera t, sostituita da un cancelletto. Il motivo è semplice, Farese utilizza una macchina da scrivere Olivetti che ha ritrovato in questa dimensione, purtroppo la macchina da scrivere è sprovvista della lettera t. Questa macchina da scrivere verrà recuperata dai nomadi e aggiunta all'inventario.

CAMERA DA LETTO DI FABER FARESE

Colpo d'occhio: la stanza è fredda e scura, ai piedi del letto un forziere, per il resto la stanza sembra poco utilizzata. Un comodino sulla parte sinistra con una specchiera, su di esso alcuni amuleti di varia fattura e una custodia per pergamene.

COSA SI TROVA IN CAMERA DA LETTO

- ◇ Custodia con pergamene:
 - ◇ Decifrare linguaggi.
 - ◇ Ragnatela.
 - ◇ Individuazione del magico.
- ◇ Forziere
 - ◇ 4 amuleti con topazio (200 mo l'uno).
 - ◇ 200 monete d'oro.

BAGNO

Colpo d'occhio: la latrina è stata pulita da poco, si tratta di un cubicolo con un secchio e qualche asciugamano.

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE ALLA VILLA:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
Il portale ed il cunicolo sono identici a quelli dal quale sono appena arrivati i PG		<i>Deve emergere dalla descrizione</i>
L'aria, l'atmosfera è lugubre e grottesca		<i>Deve emergere dalla descrizione dei master</i>
	Nota del porco	<i>In cucina</i>
	Diario di Faber Farese	<i>Nello studio di Faber Farese</i>
	Libro di magia con descrizione del rituale di teletrasporto	<i>Nello studio di Faber Farese</i>
	Modellino del villaggio di Novastella	<i>Nello studio di Faber Farese</i>

ELETTRA Z

VERSO LA CITTA'

Mentre i PG svolgevano le loro indagini, Faber Farese ha continuato a rapire edifici e persone per ricostruire Elèttra nella sua dimensione. **Appena giunti nella nuova dimensione, non avranno modo di incontrare Lord Farese che si è allontanato dalla villa per blindare come fosse antani l'assori.** (Farese non è in casa).

Piè Veloce Gennar, Susan Filoteso e altri PNG che abbiamo incontrato nella prima fase dell'avventura, sono ora presenti nella Dimensione Z ed hanno subito la stessa influenza che sta modificando il carattere dei PG.

Nota: l'influenza nefasta della Dimensione Z, può agire in maniera diversa da persona a persona.

Nota2: per comodità di lettura, i PNG rincontrati nella Dimensione Z possiedono lo stesso nome con anteposto Z-, stessa cosa vale per i luoghi.

Colpo d'occhio: il cielo è tinto di grigio, non riconoscete la vegetazione del luogo. Come ogni cosa in questo luogo, anche gli alberi sembrano piegarsi come affranti. In lontananza scorgete una città, riconoscete l'arena di Elèttra ed altri edifici, la strada che conduce alla città è identica a quella che avete percorso per raggiungere il cimitero, ma c'è qualcosa che non quadra. I palazzi, sono quelli di Elèttra, ma sono incompleti, tagliati di netto, la stessa arena è incompleta.

PROGENIE INFERNALE

Importante: la progenie infernale è rappresentata dai servi di Faber Farese. Essi non sono uomini, ma esseri non morti. È importante che nella lettura della descrizione, si legga con attenzione la parte che li descrive come esseri mostruosi non umani. (Ricordate, l'RBB-Team non uccide uomini ma non ha vincoli contro i mostri).

Colpo d'occhio: riconoscete diversi abitanti di Elèttra, tra loro, con passo lento e strisciante, scorgete alcune strane figure. Il loro volto sembra quello di un cadavere, la pelle è marcia e gli occhi sono puro male. Qualunque cosa siano queste creature che banchettano con le carcasse di animali morti, in loro non c'è alcuna traccia di umanità. Mostri demoniaci senza più alcuna volontà.

Nota: vedi appendice: progenie infernale

Z-PIÈ VELOCE GENNAR

Colpo d'occhio: accanto alla porta della sua bottega , tagliata a metà, riconoscete Gennar.

Descrizione: il volto di Gennar è triste e amareggiato, l'avete visto allegro e fanfarone, ora vi sembra che trascini con indifferenza le sue vecchie membra. Vi osserva per qualche secondo, vi fa un piccolo cenno, poi riabbassa mestamente il capo.

DIALOGO CON Z-PIÈ VELOCE GENNAR

★Z- PIÈ VELOCE GENNAR

[INIZIA COSÌ]: Uè Giog, che tiemp e merda.

(GENNAR, CHE SUCCEDDE?): C'adda succedere, niente, song vecchio, stanc, me so scucciat, voglio solo murì.

(MA CHE CI FAI QUI?): E che ne sacciu, stev lavuranno quann a buttega mia è scompars, poi me song ritrovat accà. Peppiacere Giog, famme murì in pace.

[Nota che Gennar non ha alcuna informazione ed è apatico e stanco della vita, mantenete il tono della conversazione a questo livello]

Z-RIFUGIO RBB TEAM

Colpo d'occhio: eccolo! Il vostro rifugio, lo riconoscete, perché è un edificio a cui manca completamente la parete con la porta.

📖 OSSERVARE / CERCARE IL / NEL RIFUGIO

automatico: manca la parete frontale, molte delle cose al suo interno sono sparite, parecchia polvere, mensole rotte.

CD 10: un enorme telo ricopre qualcosa di molto grande. Non può che essere il Carro di Triple B
Consegnate ai giocatori l'allegato "Carretto"

CONTENUTO DEL RIFUGIO

- ◇ Il carretto di Triple B, ossia RBB - GMC
- ◇ 3 spade lunghe
- ◇ 4 quadrelli di dardi
- ◇ 2 faretre di frecce
- ◇ Una lettiera
- ◇ Un cavallo a dondolo

Alla faccia del carretto: lo riconoscete tutti è il mitico RBB-GMC, il carro da guerra di Triple B, opportunamente modificato da Mr. RBB qualche anno fa. Come potete vedere è un carro, perchè ha solo due cavalli. Completamente in legno con diversi ingranaggi installati da B.E..

Z-FILANDA

Naturalmente, alla filanda **è possibile trovare l'altra metà della chiave del portale**, la via di ritorno.

Questo è uno dei modi utili per tornare a casa a fine avventura, **il migliore**.

L'altro modo, come vedremo, è quello di trovare la bambina del parco, Susy, ossia la bambina nata durante l'allineamento delle stelle e, pertanto, poiché benedetta, immune all'influenza della Dimensione Z. Infine, con la filanda (intgra) è stata rapita anche Susan Filoteso, che, rispetto al primo incontro, apparirà meno allegra e meno giocosa.

Colpo d'occhio: riconoscete immediatamente la filanda, questa volta l'edificio sembra integro, le due parti mancanti che dovrebbero essere tagliate, coincidono perfettamente, fuori dalla porta vi è anche Susan Filoteso che inveisce contro tutto e tutti. (Nota, questa descrizione vale solo se i giocatori sono già stati alla filanda) Altrimenti descrivere l'edificio, come un qualsiasi edificio standard.

IL MAGAZZINO DELLA FILANDA Z

Nota: a questo punto consegnate ai giocatori l'allegato ALL_Porta_Up.

🗂 OSSERVARE /NEL MAGAZZINO

automatico: se i giocatori sanno cosa cercare (hanno già trovato la prima chiave)

CD 15: spostando gli scatoloni, compare un disegno inciso sul grande pavimento di pietra. Un arco con diversi simboli.

Colpo d'occhio: spostate le scatole con i gomitoli notate un disegno sul pavimento (se non l'hanno mai visto).

Nota: se i giocatori non sono mai stati alla filanda, l'evento gomitoli che rotolano deve avvenire in questa fase.

DIALOGO CON Z-SUSAN FILOTESO

Z-Susan Filoteso

[INIZIA COSÌ]: Cosa accidenti volete da me, razza di inutili straccioni. Via! Andate Via. Ehi tu! Sei un idiota! Tu che hai da guardare, brutto coso senza cervello.

(SUSAN CHE SUCCEDEREBBE?): Non sono affari tuoi, razza di zotico buono a nulla.

[Ricordate di mantenere il tono della discussione a questo livello, come per Gennar, Susan non ha ulteriori informazioni].

ALLO Z-PARCO

Il parco non è stato trasportato. Allora perché scrivere una sezione su un luogo se non c'è? Un momento, ora spieghiamo.

Il parco non c'è, è vero, ma questo elemento serve a dare un indizio ai giocatori, qualora, dopo lo scontro con Farese, dovessero incontrare la bambina. Come ha fatto ad arrivare qui la bambina se il parco non è stato trasportato?

Z - SUSY STELLADORO

Susy si è allontanata dal parco nel seguire alcuni bambini finendo fuori dalle mura di Elèttra. Cercando di ritrovare la strada di casa giunge al cimitero dove, seguendo la scia dei giocatori, entra nella cripta e poi nella Porta Del Diavolo che immediatamente si apre al suo passaggio.

Appena uscita dalla villa viene avvistata da un nomade che la riporta al villaggio.

Vagando per la Dimensione Z, i giocatori possono incontrarla.

Le condizioni necessarie per incontrare Susy nella Dimensione Z sono:

- ◇ I giocatori hanno capito (dal diario di Farese) che i nati durante la congiunzione sono in grado di aprire il portale e hanno scoperto che Susy Stelladoro è nata durante la congiunzione.
- ◇ I giocatori, forti delle informazioni precedenti, ma non necessariamente per quel motivo, prima di giungere al villaggio di Novastella nella Dimensione Z, decidono di tornare alla villa di Farese.
- ◇ I giocatori decidono di cercare Susy, spinti proprio dalle informazioni ritrovate e riportate in alto

Colpo D'occhio: Nei pressi della Villa, una donna vestita come i nomadi, tiene per mano una piccola bambina dai capelli biondissimi. [se l'hanno già incontrata] La riconoscente è Susy Stelladoro, la bambina incontrata al Parco.

ALLO Z-GINNASIO

Colpo D'occhio: il ginnasio è una bolgia, i ragazzi che prima giocavano e si allenavano assieme, adesso stanno combattendo tra loro. Un irriconoscibile Dot Virgolarossa sta aiutando molti ragazzi a strappare le pagine dei libri della biblioteca.

Z-MARK OCCHIDOLCI

Chi invece non partecipa alla rissa generale è **Mark Occhidolci** che ha perso la sua eleganza e i suoi modi raffinati. Se incontra Smerla, sarà molto diretto e cercherà di proporle del sesso, usandole violenza qualora lei dovesse rifiutarsi.

Z-DOT VIRGOLAROSSA

Parteciperà allegramente alla distruzione dei libri.

ALTRI LUOGHI DELLA DIMENSIONE Z

Non sono stati ancora trasportati nella Dimensione Z:

- ◇ Il palazzo del marchese.
- ◇ La taverna.
- ◇ Il parco.
- ◇ La caserma.

Nota: è possibile che i giocatori, ritrovato il rifugio e la filanda, scelgano di tornare a casa. Se ciò dovesse accadere, accelerate l'evento Deus Ex Machina previsto a 40 minuti dalla fine del tempo. Ovvero, un nomade li contatterà pregandoli di correre al villaggio.

EVENTUALI INFORMAZIONI REPERIBILI NELLA DIMENSIONE Z

- ◇ Il villaggio di Novastella è stato catturato.
- ◇ C'è una strana villa ad est della città. (solo i nomadi).

COSA DEVE O PUÒ EMERGERE IN ELÈTTRA Z:

Informazioni che DEVONO essere comunicate ai PG	Informazioni che POSSONO essere comunicate ai PG	Note:
Quasi tutti i PNG rapiti hanno subito un cambio di personalità		<i>Palese se i giocatori interagiscono con qualche PNG</i>
La progenie infernale si aggira ed è di natura mostruosa		<i>Dalla descrizione, deve essere accurata</i>
	Chiave di ritorno	<i>Alla filanda</i>
	Rifugio dell'RBB-Team	<i>Con annesso carretto di Triple B</i>
	Susy Stelladoro	<i>Vedi sopra.</i>

Z – NOVASTELLA

DI NUOVO AL VILLAGGIO

Perché i giocatori, nella Dimensione Z, dovrebbero cercare o andare al villaggio? Ci sono diverse ragioni e tutte potrebbero essere emerse durante l'indagine nella dimensione normale:

- ◇ Se i giocatori sono andati al parco, hanno **scoperto che al villaggio non è scomparso nulla**.
- ◇ Se hanno compreso che c'è una relazione tra le stelle e quel che sta accadendo, sanno che il villaggio si chiama Novastella e che **una volta la Festa delle Stelle Nuove si svolgeva a Novastella**. Se hanno trovato l'allegato sulle tradizioni, sanno che la festa è stata creata per commemorare un bambino scomparso e che si svolse la prima volta proprio al villaggio.
- ◇ Se hanno girato per la villa di Farese, **hanno trovato il modellino del villaggio** e le note sul diario di Farese, in cui egli esulta per essere riuscito a catturarlo.
- ◇ Se sono andati dallo sciamano, sanno che il villaggio è molto antico e che **lo stesso sciamano sta operando una magia potente per difenderlo che sembra ostacolare la magia di rapimento**.

COSA FARE SE I GIOCATORI NON VANNO AL VILLAGGIO NELLA DIMENSIONE Z?

Chiaramente esiste un Deus Ex Machina, prima di allora non dovete fare assolutamente nulla. Il non andare al villaggio costituisce un errore grave. O perché i giocatori non hanno centrato il nesso tra il villaggio e ciò che sta accadendo. O perché le loro indagini, in città o alla villa di Farese, non hanno portato indizi utili.

- ◇ Non hanno perlustrato villa Farese.
- ◇ Non sono andati al parco.
- ◇ Non hanno intervistato nessun nomade.
- ◇ Non sono andati al villaggio.
- ◇ Ma che cavolo hanno fatto in quattro ore?

E' giusto non dar loro ulteriori indicazioni fino all'ultimo Deus Ex Machina. (ehm... vedi sotto).

DENTRO IL VILLAGGIO

Colpo d'occhio: una sensazione di pace vi avvolge, i pensieri contrastanti e dubbiosi si perdono con la stessa facilità con cui vi hanno invaso. Ora la vostra mente è libera, al villaggio si respira un'aria di pace e calma, anche se dagli sguardi degli abitanti notate una certa tensione.

Chiaramente i due elementi importanti sono:

- ◇ il ritorno alla normalità emotiva, infatti **all'interno del villaggio si è protetti dall'influenza mentale della Dimensione Z**.
- ◇ la reazione dei nomadi del villaggio.

Gli abitanti sono chiaramente straniti e in preda all'agitazione, del resto non capita tutti i giorni di venir trasportati da un posto all'altro insieme al proprio villaggio! Investiranno i PG con centinaia di domande cercando una spiegazione. **E per qualsiasi cosa rimanderanno allo sciamano.**

LO Z-SCIAMANO

Appare moto più stanco ed emaciato, la sua protezione lo sta consumando.

★Z- SCIAMANO

[INIZIA COSÌ SE NON SI SONO MAI INCONTRATI]: Oh, dunque siete voi gli stranieri che stanno cercando di dare senso a tutto questo caos.

[INIZIA COSÌ SE SI SONO GIÀ INCONTRATI]: Sapevo che prima o poi sareste tornati, siete riusciti a dare una spiegazione a tutto questo caos?

(CHI SEI TU ECC.): Date le stesse risposte del dialogo nella prima parte dell'avventura.

(COME MAI LA TUA BENEDIZIONE NON HA DIFESO IL VILLAGGIO?): Lo ha fatto, ma il mio potere non oltrepassa i confini di Novastella Aiueeuei, il villaggio è stato trasportato interamente.

(COSA POSSIAMO FARE?): Non ne ho idea. Qui per ora siamo al sicuro.

(ABBIAMO SCOPERTO UN PORTALE): Capisco, aiueeeaiuu quindi bisogna capire come riuscire ad attraversarlo.

(SAPPIAMO CHI È IL RESPONSABILE, SI TRATTA DI FABER FARESE): Incredibile, il bambino scomparso, allora non è morto, è rimasto in questo luogo tutto questo tempo.

(E' NATO DURANTE LA CONGIUNZIONE, CREDE CHE QUESTO GLI CONFERISCA POTERE): E' probabile, i fenomeni celesti spesso sono legati a forze misteriose, la stessa Susy credo abbia un buon potenziale, è una bimba del villaggio è nata quattro anni fa, durante l'ultima congiunzione.

(QUESTO LUOGO ALTERA LA PERSONALITÀ DELLE PERSONE): Me ne sono accorto aiuaauuee, al di fuori del villaggio c'è una grande forza maligna. Solo qui si è al sicuro.

(POSSIAMO PORTARE GLI ABITANTI NEL VILLAGGIO): Il villaggio è pronto ad offrire ospitalità a chiunque lo desidera.

★TROUBLESHOOTING: ULTIMO DEUS EX MACHINA – TUTTI AL VILLAGGIO

In realtà non è proprio l'ultimo e non si tratta proprio di un DEM. E' un evento che avviene, tassativamente a 55 minuti dalla fine dell'avventura. Ricordate. Avviene tassativamente a 55 minuti dalla fine dell'avventura. Non so se lo abbiamo detto, avviene tassativamente a 55 minuti dalla fine.

L'evento può avvenire anche prima, ma, come vedremo, da un lato lo consideriamo un deus ex machina, dall'altro una normale conseguenza di gioco. Per sapere di cosa si tratta vai al paragrafo "ASSEDIO FINALE", cioè continua a leggere.

ASSEDIO FINALE

Colpo d'occhio: la pianura che da villa Farese si estende fino al villaggio di Novastella si popola improvvisamente di una miriade di figure. Un enorme esercito si sta radunando e punta proprio in direzione del villaggio.

Nota: questo evento avviene dopo poco che i giocatori sono giunti al villaggio di Novastella o dopo che hanno parlato con lo Z-Sciamano.

Se i giocatori, per diversi motivi, non sono al villaggio di Novastella, la descrizione precedente va letta tassativamente a 40min. dalla fine del tempo.

Nota bene: l'assedio avverrà comunque, ma alcuni fattori possono accelerarlo. Ad esempio se i giocatori hanno frugato nella villa di Farese, in particolare nel suo studio. Oppure se hanno aggredito la progenie demoniaca in città.

In particolare, l'assedio avverrà molto presto se i giocatori si recheranno al villaggio. Una spia di Farese li ha seguiti dalla villa (era nascosto fuori) fino in città o direttamente al villaggio. Notando la particolarità del gruppo, la spia ha deciso di informare subito il suo capo.

Ai fini dell'avventura non cambia nulla, salvo che in valutazione. Come abbiamo scritto in precedenza, non recarsi al villaggio costituisce errore grave.

★TROUBLESHOOTING: DEUS EX MACHINA – E CHE CAZZO!

Se ancora i giocatori dovessero non raggiungere il villaggio, fateli contattare da un nomade qualunque dicendogli che lo sciamano del villaggio ha bisogno di loro.

In qualsiasi modo, se sono bloccati nella villa, fate scorgere loro un nomade da una finestra che li chiama a gran voce.

Questo Deus si applica anche nel caso i giocatori non abbiano ricevuto la descrizione precedente. Sono ancora nei sotterranei della villa ad esempio e chiaramente non possono vedere gli eserciti che si muovono. Di conseguenza, appena ne ha l'occasione, un nomade li richiamerà a sé.

NANNANNAAAA NANANA

[SCIAMANO]: OH NO! UN ESERCITO AVANZA VERSO IL VILLAGGIO, NON CE LA FAREMO MAI! PET-ARD, TI PREGO, TU E I TUOI UOMINI DOVETE DIFENDERE IL VILLAGGIO!

[DIFENDERETE IL VILLAGGIO?]

[SCIAMANO]: Jonas, Gunnar, date una mano... non avete fatto un inventario oggi usando quella macchina per scrivere? Consegnatelo al gatto. Tutto quel che è nel villaggio potrà servire loro. Consegna loro anche gli oggetti ritrovati in quella strana villa.

(QUALE VILLA? / SIETE STATI ALLA VILLA? ECC.): C'è una villa poco distante da qui, uno dei nostri è capitato lì per caso, però abbiamo ritrovato alcuni oggetti interessanti che non sappiamo usare. Erano fuori la porta, credo li avessero buttati. Nell'inventario è segnato tutto.

[SOLO SEI I GIOCATORI NON HANNO RECUPERATO IL LORO CARRETTO] (ABBIAMO RECUPERATO DA UN RIFUGIO QUI VICINO UN ROBUSTO CARRETTO, FORSE PUÒ ESSERVI D'AIUTO) A questo punto, se i giocatori acconsentono a difendere il villaggio, consegnate loro l'allegato "Inventario" e l'immagine del loro carretto. Ricordate che sull'allegato dell'inventario, come per il diario di Faber Farese, mancano le t. I nomadi hanno utilizzato la macchina da scrivere presa nella villa.

Inizia la fase **ingegneristica** dell'avventura: sfruttando tutto quel che c'è al villaggio (ci sono gioiastre, magazzini, pile di legno ecc.), dovrebbero creare qualcosa di molto originale che consenta di difendere il villaggio.

Fate questa domanda ai giocatori: "Quindi vi mettete a lavoro?" Al loro sì fate partire l'allegato musicale `ateam_theme` e lasciateli fare.

Nota: in questa fase il master non deve intervenire, rispondete alle domande dei personaggi, ma se cominciano a dirvi cosa intendono fare, rispondete loro, stabilite con calma, poi mi direte cosa fate.

E' importante che il comaster in questa fase prenda nota di tutto ciò che i personaggi utilizzano.

Non sottovalutate il momento della pianificazione del piano, controllate cosa fanno i giocatori, se smettono di interpretare, se sfruttano le loro caratteristiche per migliorare il piano ecc. Questo elemento verrà valutato nella VSP del roster.

LA GRANDE PATATA

Mentre gli altri giocatori sono impegnati nell'allestimento delle difese del villaggio, prendete da parte Surdok.

Descrizione: una forza irresistibile ti attira verso un magazzino, senza capirne il motivo vi entri dentro, la porta si chiude alle tue spalle.

Nota: se qualche giocatore segue Surdok, arrivati al magazzino, la porta gli si chiuderà in faccia lasciandolo fuori, non ci sarà modo di sfondare, scassinare, distruggere la porta.

Colpo d'occhio: il magazzino contiene numerosi sacchi di cuoio marrone, in fondo sulla sinistra, noti due poltrone con in mezzo un tavolino di legno. Una delle poltrone è rivolta con lo schienale verso di te. Noti un sbuffo di fumo salire oltre lo schienale.

Se si avvicina: un patata gigantesca con braccia e tozze gambe ti osserva attraverso due piccoli solchi scuri, aspira dalla sua piccola pipa in pannocchia alcune boccate di fumo, poi comincia a parlare.

★ LA GRANDE PATATA

- ◇ (Patata, Ts volontà +100, PF 2000, Percepire intenzioni +200, Allineamento NB)
- ◇ Conoscenze standard: non esiste nulla che una grande patata non conosca.
- ◇ Carattere: Saggia, autoritaria, severa, onnisciente, affascinante.
- ◇ Chiave d'interpretazione: la patata cerca di calmare Surdok e poi gli parla con rispetto e calma.

[INIZIA COSÌ]: Salve Surdok, io ti saluto.

(SE SURDOK COMINCIA A DARE DI MATTO): Calmati Surdok, dobbiamo parlare!

(CHI SEI?): Io sono (pausa drammatica) La Grande Patata.

(COSA VUOI DA ME?): **Surdok, la faida tra te e il mio popolo deve concludersi. Il nemico, l'odiato nemico è alle porte. Dobbiamo stringere un'alleanza. Ascolta Surdok. Ora saprai la verità.**

Una patata genera 17,2 grammi di carboidrati ed emette 77 chilo calorie. Sfruttando queste fonti, i mostri di questa dimensione si sono assicurati a tempo indefinito tutto il sostentamento di cui avevano bisogno. Ci sono campi, campi sterminati, dove le patate non nascono, vengono coltivate. A lungo non ho voluto crederci, poi ho visto quei campi con i miei occhi, ho visto utensili sminuzzare le patate per friggerle meglio. Dinanzi a quello spettacolo, potendo constatare la limpida raccapricciante precisione del taglio, mi è balzata agli occhi l'evidenza della verità. Che cos'è questo posto? Questo posto è un mondo creato dalla magia per tenerci sotto controllo al fine di convertire la patata in questa (una patata frita).

Trova la sacra pergamena, Surdok, e guida i miei eserciti contro il nemico. Che l'anima della patata sia sempre con te... Amico!

A questo punto la Grande Patata scompare e, ai piedi di Surdok, compare una pergamena. La pergamena è scritta al contrario, Surdok non dovrà fare altro che leggerla correttamente per attivarne il potere (in particolare gli ultimi tre righe). L'allegato in questione è "Pergamena Patata"

Surdok non riuscirà ad uscire dal magazzino e nessuno riuscirà ad entrare finché non avrà stabilito una tregua con la Grande Patata.

Colpo d'occhio: un lampo di luce incendia la pergamena, dai sacchi di cuoio cominciano a uscire centinaia di patate. Ognuna di loro a braccia e gambe, alcune impugnano piccole radici a mo di spada. Si dispongono in file ordinate. All'improvviso una patata leggermente più grande delle altre spicca un balzo da un sacco e piomba di fronte alle file di tuberì schierati. Ha il volto pitturato di azzurro e porta legata alla "schiena", una radice a mo di spadone.

Si piazza di fronte a te sugli attenti. "Sono la Patata Wallace, siamo ai tuoi ordini generale".

Eventuali dialoghi con la Patata Wallace sono da gestire in maniera rapida. Per lo più la patata risponderà "Non vi preoccupate mio generale, faremo la nostra parte" o "Agli ordini!".

Nota: le patate possono essere utilizzate dai giocatori come supporto alle loro invenzioni, ma il grosso dell'esercito, così come spiegherà la Patata Wallace, agirà come reparto autonomo.

SI DIA INIZIO ALLE DANZE

È il momento di agire, l'esercito di Farese avanza. L'esercito di Farese attaccherà a 20 minuti dalla fine (obbligatoriamente!) o prima, se i giocatori sono già pronti col piano. Di seguito verrà indicata la sequenza di azione.

Colpo d'occhio: in prima linea, numerose file di umani; gli abitanti di Elèttra. Armati di forconi e pietre, avanzano verso il villaggio, lo sguardo spento e il passo simile a quello di un automa.

Dietro loro, ad una ventina di metri di distanza, avanza l'orda demoniaca, la bocca grondante bava e, dipinta sul volto, una bieca fame ancestrale.

In sella ad uno splendido stallone nero, un uomo dal volto scoperto, la testa rasata e una lunga tunica nera che scende fino alle caviglie.

SEQUENZA DI AZIONI

Sono le patate a dare il via alle danze. La patata Wallace dirà: "Andiamo a fare la nostra parte, ci vediamo nella mischia".

Colpo d'occhio: l'urlo abissale della fanteria demoniaca fa tremare i cieli, le file di patate indietreggiano impaurite, alcune di loro gettano le radici a terra e si allontanano dallo schieramento.

[La Patata Wallace si schiera di fronte a loro]: **Se questo esercito è forte, perchè se ne sta andando? Siete venuti a combattere da patate libere e patate libere siete. Combatterete?!**

[voci di patate] No, fuggiremo e resteremo vive. Ci sbucceranno! Ci peleranno!

Certo! Chi combatte può essere sbucciata, chi fugge, resta sana. Almeno per un po', agonizzante in una padella, fra molti anni da adesso, siete sicure che non sognerete di barattare tutti i purè che avrete creato da oggi per avere l'occasione, soltanto l'occasione, di tornare qui sul campo ad urlare a tutti cuochi del mondo... CHE POSSONO TOGLIERCI LA BUCCIA, MA NON CI TOGLIERANNO MAI LA POLPA!

Fate partire il file musicale... **marcia delle patate** e descrivete l'attacco delle patate:

Nota: le patate si scagliano contro gli eserciti demoniaci, ma ignorano totalmente gli umani.

Colpo d'occhio: incitate dalla patata Wallace, i tuberi si lanciano all'attacco con grande foga. Oltrepassano con un balzo le file di umani e si scagliano senza pietà contro i demoni di Lord Farese. È un susseguirsi di colpi. Ecco scendere in campo anche Patata Wallace e le sue squadre speciali, i colpi si susseguono senza sosta, una patata si sfilza dolorante uno stuzzicadenti dalla pancia e con un grido disperato si scaglia per il suo ultimo attacco.

[Andate a tempo con la musicchetta] , quando rallenta...] Ecco le patate rimaste formare una specie di catapulta, poi un gruppo di loro si posiziona sullo strano braccio e BANG! Decine e decine di patate diventano proiettili letali decimando i lati dell'esercito rivale. Proprio un gran lavoro.

Dopo l'attacco delle patate, chiedete ai giocatori se sono pronti con il loro piano. Spiegate loro che quando darete il via, dovranno raccontare tutto ciò che desiderano fare.

Fate partire il file musicale RBB_team, e date il via ai giocatori.

Nota: il comaster (è ora di svegliarsi caro) in questa fase dovrà prendere appunti sulle azioni e invenzioni dei giocatori, al fine di poterle valutare in seguito.

Infine, poiché salvo casi eccezionali o di profonda idiozia da parte dei giocatori, le file dei nemici saranno tutte rese inoffensive, avverrà lo scontro con Faber Farese.

Nota 2: per la valutazione delle invenzioni dei giocatori, rimandiamo all'appendice.

NON SI TOCCA L'UOMO A TERRA

Attenzione!

La prima fila dell'esercito è composta dai cittadini di Elètra. E' importante che i PG capiscano che non devono colpirli, ma farli entrare nel villaggio perché ritornino normali.

- ◇ Possono ordinare a chiunque nel villaggio di attirare i cittadini del villaggio (se ne occuperanno altri senza problemi).
- ◇ Possono attendere la carica dei cittadini volutamente in modo che entrino al villaggio (deve essere reso noto dai giocatori).
- ◇ Qualsiasi altro metodo va bene, l'importante è che capiscano di dover proteggere la prima fila dell'esercito.

[[Se i giocatori non intuiscono di dover salvare i cittadini]] La prima fila, composta da cittadini, avanza verso il villaggio. Cosa fate?

È una sorta di indizio, a quel punto se capiscono il concetto bene, altrimenti i cittadini entreranno nel villaggio diventando normali, ma sul roster, l'azione non verrà conteggiata.

LA RESA DEI CONTI

Giungiamo così allo scontro diretto con Farese.

LE PREMESSE:

- ◇ tutti gli alleati umani di Farese sono "morti" o entrati nel villaggio nomade.
- ◇ Tutti gli alleati demoniaci di farese sono stati sconfitti o uccisi.

A questo punto, sebbene Farese sia molto innervosito dalla perdita del suo esercito, è convinto, e ne ha pienamente ragione, **che il suo potere sia sufficiente a sconfiggere il nemico.**

Volutamente è stato scelto di non creare una scheda tecnica di Farese. Ai fini dell'avventura, non interessa sapere se Farese sia un mago di ventesimo o trentesimo livello, né tanto meno interessa sapere di quali incantesimi sia fornito. (Se lo facessimo lo scontro con i PG si chiuderebbe senza lasciare nessuno scampo ai giocatori).

L'unico modo di battere Farese è quello di obbligarlo ad entrare all'interno del villaggio dove l'aura positiva creata dallo sciamano si scontra con l'anima nera di Farese che, al cospetto dei suoi orrori, esplode in mille pezzi.

Al ch  si pone un problema... indovinate quale?

COME POSSONO I PG OBBLIGARE FARESE A PENETRARE NEL VILLAGGIO?

- ◇ I giocatori hanno trovato il diario della sorella di Farese, nel quale ella prega per il suo ritorno, promettendo di non chiamarlo pi  "Stupido Moccioso", cosa che sin da piccolo lo faceva andare su tutte le furie. Se i giocatori utilizzano questa informazione prendendo in giro Farese, chiamandolo ripetutamente "Stupido Moccioso", questi infuriato correr  con grande foga, lanciando incantesimi qua e l  all'interno dell'accampamento, ove infine trover  la morte. Ricordate che la stessa informazione   presente anche nella nota del cuoco in cucina.
- ◇ I giocatori escogitano delle trovate estremamente convincenti che strategicamente obbligano Farese a penetrare nel villaggio. Tranquilli, ora spieghiamo (massa di microcefali senza cervello)... La battaglia contro Farese pu  essere ingaggiata al di fuori del villaggio. L'RBB-Team, pu  adottare una strategia bellica che porti Farese ad avanzare, correre, volare, all'interno del villaggio. Qual   la premessa? Oltre naturalmente ad una strategia plausibile, i giocatori devono aver capito che l'unico modo di sconfiggere Farese   quello di costringerlo ad entrare nel villaggio. Nota: non siate troppo fiscali sulla strategia, non stiamo giocando ad Axis and Allies.
- ◇ Deus Ex Machina. Lo scontro, in un modo o nell'altro si concluder  cos . Dopo aver inflitto mille mila danni ai giocatori ed al villaggio, convinto che non ci sia pi  alcun pericolo, Farese entrer  di sua spontanea volont  nel villaggio, ove trover  ad attenderlo la morte.

RISPOSTA ALLE VOSTRE INUTILI DOMANDE:

Perch  Farese non disintegra il villaggio con 5 sciami di meteore massimizzati, potenziati, vaffanculati?

Perch  la caratteristica principale di Farese   la **curiosit **. La curiosit  lo ha spinto ad attraversare il portale, la curiosit  lo ha spinto a girovagare per la Dimensione Z, la curiosit  lo ha reso un grande mago, la curiosit  lo ha indotto a ritornare nel proprio mondo per sapere cosa accadeva. **Appunto la curiosit  gli impone di capire come sia possibile che un insulso villaggio gli abbia causato tanti problemi.** Se qualche giocatore dovesse far notare che, messo alle strette (senza esercito ecc.), per indole, la sua prima reazione dovrebbe essere quella di radere al suolo il villaggio, dite loro questo:

Farese non ha memorizzato nessun incantesimo devastante (sesto, settimo, ottavo e nono livello), perch  quel potere lo ha dedicato agli incantesimi di teletrasporto. Tuttavia, possiede ancora decine e decine di incantesimi dal quinto in gi , che gli consentono di decimare due interi eserciti.

Com'  possibile che Farese non intuisca, avendo visto il cambiamento di allineamento degli umani e la fine dei suoi demoni, che entrare nel villaggio pu  essere molto pericoloso per lui?

Semplice, lo ha capito perfettamente, ma se la curiosità è la sua prima caratteristica, la superbia è certamente la seconda. È sicuro che non esista un potere grande quanto il suo e lo strano fenomeno che avviene al villaggio può influenzare i suoi servi, ma non certo lui.

Beh, ha ragione Farese, come può uno sciamano del piffero generare un campo che superi il potere di Farese.

Chiaramente avete letto col culo l'avventura ... si consiglia una seconda rilettura. Il campo di forza benefica generato dallo sciamano è alimentato e "potenziato" dai dolmen del villaggio. Ricordiamo che il villaggio è molto antico e, già molto tempo prima della nascita di Farese, i dolmen erano alimentati dalla magia della via Rosea (se domandate cosa sia la via Rosea vi scateniamo il Segretario addosso).

A CASUCCIA PUCCIA

Farese è stato sconfitto, si può dunque tornare a casa. Problema:

- ◇ Come facciamo a riattraversare il portale?
- ◇ Cosa ne facciamo del villaggio e della città?

Per riattraversare il portale esistono tre modi differenti:

- ◇ I giocatori **sono andati alla filanda nella Dimensione Z** e hanno trovato la chiave di ritorno.
- ◇ I giocatori **hanno intercettato la bambina** e scoperto che è in grado di aprire il portale.
- ◇ **Deus Ex Machina.** A cinque minuti dalla fine, i giocatori incontreranno la bambina che li condurrà al portale.

Per quanto riguarda il cosa fare degli abitanti del villaggio o di Elètra, esistono due modi di risolvere la questione.

- ◇ **I giocatori consegnano allo sciamano il libro di rituali;** a quel punto lo sciamano li ringrazierà rivelando di essere in grado, grazie a quel libro, di ripristinare la situazione entro tre quattro mesi. A quel punto, li ringrazia e li congeda.
- ◇ **Deus Ex Machina a 5 minuti dalla fine.** Nella spiegazione finale, sarà lo stesso sciamano a trovare il volume del teletrasporto, se possibile, oppure a capire come fare per riportare tutti indietro. Come sopra, congederà i giocatori augurandogli buona fortuna o, in caso di Deus ex Machina ad accompagnarli al portale.

CONCLUSIONE

Colpo d'occhio: uscite dalla cripta, l'aria della notte è pulita, così come il cielo. Ce l'avete fatta, siete tornati indietro. Non fate in tempo a rilassarvi che sul crinale ad est vedete comparire decine e decine di uomini incappucciati. Al centro, un uomo con lunghi baffi e l'espressione idiota.

Deckard! Appena vi vede, i suoi occhi cominciano a brillare avidi. Siete in trappola, i suoi 1000 uomini questa volta vi prenderanno.

Peccato per loro che, alla vostra sinistra, ci sia un stretto viale che vi può portare rapidamente alle montagne dove sarete al sicuro.

Vi guardate intorno per qualche secondo, gli uomini cominciano ad avanzare verso di voi, avete pochi secondi per scegliere...

Chiedete ai giocatori cosa intendono fare.

Ovviamente devono allontanarsi, magari fare qualche scherzo, ma uscire di scena. È un'informazione nota, sia da introduzione che da BG, che ingaggiare battaglia contro l'inquisizione costituisce un errore grave che verrà pesantemente sanzionato in fase di comprensione di BG.

FINALI

DIECI ANNI FA ... (FINALE POSITIVO)

La vita è tornata alla normalità ad Elèttra. Non tutti i mali possono essere risolti. Il marchese odia ancora i conti Tornano, tra la caserma e il ginnasio c'è ancora grande rivalità. Alla taverna tra le urla dei bambini e le provocanti curve della moglie dell'oste, un uomo anziano sta suonando e cantando. La sua storia è colma di azione, magia, divertimento. Inizia così: Dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati, ma se avete un problema che nessuno può risolvere e se riuscite a trovarli forse potrete ingaggiare il famoso RBB-Team."

[Fate partire l'allegato musicale a_team_intro]

LA FINE DELL'RBB-TEAM (FINALE NEGATIVO)

Questo finale è possibile solo se i giocatori raggiungono la fase 4 di influenza nella Dimensione Z. Evento più unico che raro, ma può succedere.

E alla fine i nostri eroi perirono miserabilmente tra atroci sofferenze. Ma del resto, io l'avevo sempre detto.

Surdok, guarda che non siamo morti, abbiamo semplicemente fallito una missione, succede.

Tanto alla prossima moriremo tutti lo stesso.

La vita è tornata alla normalità ad Elèttra. Non tutti i mali possono essere risolti. Il marchese odia ancora i conti Tornano, tra la caserma e il ginnasio c'è ancora grande rivalità. Alla taverna tra le urla dei bambini e le provocanti curve della moglie dell'oste, un uomo anziano sta suonando e cantando. La sua storia è colma di azione, magia, divertimento. Inizia così: Dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati, ma se avete un problema che nessuno può risolvere e se riuscite a trovarli forse potrete ingaggiare il famoso RBB-Team.”

[Fate partire l'allegato musicale a_team_intro]

PER LA SERIE “SIAMO DELLE VOLPI” (FINALE ALTERNATIVO)

Questo finale è possibile solo se i giocatori decidono di ingaggiare battaglia con Deckard e l'inquisizione.

Avanzate verso il nemico, ma non c'è n'è per nessuno, l'inquisizione è troppo numerosa. Correte a gambe levate lasciandovi dietro un furioso Deckard, ormai siete la sua ossessione.

La vita è tornata alla normalità ad Elèttra. Non tutti i mali possono essere risolti. Il marchese odia ancora i conti Tornano, tra la caserma e il ginnasio c'è ancora grande rivalità. Alla taverna tra le urla dei bambini e le provocanti curve della moglie dell'oste, un uomo anziano sta suonando e cantando. La sua storia è colma di azione, magia, divertimento. Inizia così: Dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati, ma se avete un problema che nessuno può risolvere e se riuscite a trovarli forse potrete ingaggiare il famoso RBB-Team.”

[Fate partire l'allegato musicale a_team_intro]

APPENDICE 0

DIAMO O NON DIAMO QUESTE INFORMAZIONI?

Nel corso delle partite, capiterà che i giocatori facciano diverse domande su un elemento chiave, ma non quella espressamente indicata nei paragrafi dei dialoghi. La stessa cosa vale per le ricerche negli archivi e nella biblioteca.

Può sorgere, come è avvenuto durante i play test, il caso in cui i giocatori si avvicinino molto all'indizio che cercano, ma non è chiaro se è possibile concedere, in base alla loro azione, tale indizio. Ricordiamo che in caso di forte dubbio conviene consultare il Super Master.

Onde evitare di correre come idioti avanti e indietro, quest'appendice cercherà di fornirvi linee guida sul come gestire gli indizi. In particolare su ciò che possiamo concedere con elasticità e ciò che assolutamente non dobbiamo regalare.

Da Piè Veloce Gennar:

Sappiamo che da Gennar l'informazione più importante è l'ultimo edificio scomparso. I giocatori possono chiederlo esplicitamente (cosa da tener conto in fase di roster), ma possono arrivarci anche per vie traverse.

Se i giocatori fanno ripetute domande sugli edifici scomparsi: "Da quanto tempo? Quali sono gli edifici scomparsi in città? Come avviene la sparizione? Che tipo di edifici erano? Qualcuno si è accorto della sparizione? Ecc.". A questo punto non bisogna essere fiscali. Gennar non è un idiota, vuole aiutare l'RBB-Team. Dirà loro sicuramente: "Ragazzi non so tutto, l'unica cosa che so è che ieri notte è sparita la filanda".

Qui occorre essere elastici, l'informazione non deve uscire solo se i giocatori non mostrano alcun interesse per le sparizioni e gli edifici. In linea generale considerate che se i giocatori fanno almeno tre domande sulle sparizioni e gli edifici, l'informazione della filanda deve uscire.

In taverna:

Vale la stessa cosa detta per Gennar sugli edifici, qualora i giocatori dovessero domandarla a Dorian. Mi raccomando, se lo domandano a Dorian, gli altri PNG hanno le loro conoscenze standard e vanno rispettate.

L'informazione del passaggio segreto va data solo se Mr. RBB o qualcuno del gruppo prende da parte il bimbo e ci parla. Se domanda dei suoi giochi, o ci parla per diverso tempo, fate uscire l'informazione. Va premiato chi interagisce con il bimbo.

L'informazione delle luci al cimitero va data SOLO se i giocatori chiedono voci o novità ai mercanti.

Al ginnasio:

Ogni volta che un giocatore passa per la prima volta nel corridoio per andare da Dot, descrivete la parete dicendo che è affrescata.

Con Dot o in biblioteca state attenti a gestire le informazioni. Ad esempio, l'allegato astronomia non deve essere dato a cuor leggero. Soprattutto non deve essere dato con una semplice ricerca astronomica. (Probabile che avvenga una ricerca simile, nella filanda i giocatori scoprono che i simboli rappresentano oggetti celesti). Può essere dato nel caso di ricerche incrociate tra fenomeni astronomici e festa delle stelle nuove. Può essere dato nel caso si cerchi sulla congiunzione.

Dot sa molte cose, ma bisogna fargli le domande giuste. Lui sa che un tempo esisteva la Confraternita. Inutile negare l'allegato Confraternita ai giocatori se questi domandano di antiche gilde, dei fondatori della città. In questo caso si premia la ricerca di un elemento antico associabile ai simboli trovati in filanda. Insomma, date per scontato che Dot ha letto i libri che poi consegna, quindi se gli si rinfresca in maniera sensata la memoria, tira fuori le informazioni.

Al parco:

Con Jarak cavallo a dondolo, l'informazione che a Novastella non sparisce nulla può essere data anche se i giocatori domandano di voci o curiosità del villaggio. Vale la regola delle tre domande in merito. Dopo queste Jarak rivela questa notizia.

Chiave del portale:

Può succedere ed è un'eventualità da non escludere, che i giocatori trovino la villa dei Farese, senza essere in possesso della chiave per accedere alla Dimensione Z. Cosa fare?

In linea di massima i giocatori potranno tornare in città e chiedere informazioni sui simboli ai negozianti o ai cittadini. Se lo fanno, rimandateli alla filanda. E' possibile che qualcuno abbia già visto questi simboli sul pavimento del magazzino.

Posso trovare la villa nella dimensione Z?:

Ipotizziamo che i personaggi siano catturati nella Dimensione Z al termine delle tre ore. Avranno modo di scorgere, trovare la Villa di Lord Farese?

In linea di massima sì. Se si recano al villaggio vi passano accanto, se chiedono a qualsiasi nomade, questi, oltre a parlare del proprio villaggio, parlerà di una villa dalla quale hanno recuperato alcuni strani oggetti (gli oggetti sono al villaggio e sono segnati sull'inventario del villaggio).

Importante; Susy Stelladoro può essere incontrata solo al secondo passaggio alla villa. Di conseguenza chi viene catturato da Farese e si reca alla villa, non può incontrare la bambina a meno che non effettui un secondo passaggio (improbabile).

Lo scontro con Lord Farese:

E' frustrante per i giocatori avere a che fare con un nemico invincibile. Per quanto, come sappiamo, lo scontro si risolverà sempre e comunque con l'ingresso di Farese al villaggio; è importante non dare ai giocatori l'impressione di non poter mai vincere lo scontro. Alcune idee intelligenti o diversi attacchi metteranno in difficoltà Farese che potrà cadere, essere respinto. Ovviamente si riprenderà sempre dagli attacchi e continuerà ad avanzare. Negli scontri con Pet – Ard (scontri di natura magica), giocate molto sui contro incantesimi. Ecco alcuni elementi che possono comparire durante la battaglia, abbastanza coerenti con le regole di dungeons and dragons.

Notate che le ferite sul viso del nemico si rimarginano scomparendo del tutto in pochi secondi (rigenerazione)

I proiettili lanciati contro il nemico, rimbalzano su di una strana barriera energetica. (Protezione dalle armi da lancio)

Ad un tratto il corpo di Farese si ricopre di robuste scaglie di pietra. (Pelle di pietra superiore)

Mentre l'ascia cade sul nemico, questi scompare per riapparire qualche metro più avanti (Porta dimensionale)

Se la squadra che avete di fronte desidera fortemente un combattimento, fate evocare da Farese qualche scheletro e gestite il combattimento normalmente rispettando le regole di d and d.

APPENDICE 1

TABELLA STANDARD CONOSCENZE

Di seguito riportiamo le Conoscenze Standard che tutti i PNG possono avere, ricordate che i livelli sono cumulativi, un livello IV possiede anche le conoscenze di livello I, II, III

ELÈTTRA (EL)

I	Elèttra è la capitale del regno di Antares.
II	La caserma si occupa di regolare l'ordine in città, per tutto il resto c'è il palazzo di giustizia.
III	In città stanno sparando diversi edifici, molto probabilmente è opera dei nomadi del villaggio Novastella.
IV	Elèttra è una città molto antica, gli edifici più importanti sono il ginnasio (ex biblioteca), la filanda e il palazzo del marchese. Le sparizioni, difficilmente dipendono dai nomadi.

NOVASTELLA (NS)

I	È il villaggio dei nomadi. Non ho la più pallida idea di dove si trovi.
II	Si trova a venti minuti da Elèttra, ci vivono diversi nomadi e giostrai.
III	Il villaggio sorge sulle rovine di un vecchio tempio dedicato alla dea Xeni. È un villaggio di barbari e giostrai, a loro è affidato il compito di allestire le bancarelle e le giostre per la Festa delle Stelle Nuove.

NOMADI (NS)

I	Sono dei ladri e dei farabutti, non mi fido di loro.
II	Sono degli straccioni, sono responsabili delle sparizioni di oggetti, persone ed edifici.
III	Sono per lo più giostrai, si trovano al parco. Ma vengono dal villaggio di Novastella.
IV	Alcuni di loro sono ad Elèttra per allestire le bancarelle e le giostre per l'imminente Festa delle Stelle Nuove. Si possono trovare al parco.
V	Non hanno nulla a che fare con le sparizioni.

MILITARI (MI)

I	Se non sbaglio c'è una caserma in città.
II	In città ci sono due centri militari. La caserma, dove ci sono soldati di vecchio tipo e il ginnasio, dove per lo più ci vanno i ragazzi ricchi.
III	Pare che il marchese voglia dichiarare guerra alla contea di Merope, una contea rivale.
IV	C'è una disputa continua tra la contea di Merope ed il marchese. Pare dipenda dalla sottrazione di

	alcune città del regno di Antares dopo la grande guerra. Pare anche che il marchese sia convinto che le sparizioni degli ultimi tempi siano dovute ad azioni di sabotaggio della contea rivale.
V	Il marchese è fissato con la contea rivale, ma la guerra che sta preparando è inutile e dispendiosa. È ovvio che i conti non hanno niente a che fare con le sparizioni nel regno di Elètra. Le guardie stanno prendendo nota delle recenti sparizioni.

FESTA DELLE STELLE NUOVE (FE)

I	Si svolgerà ad Elètra tra qualche giorno, si terrà al parco.
II	Al parco stanno allestendo giostre e bancarelle, se ne occupano i nomadi di Novastella.
III	La festa un tempo si teneva al villaggio di Novastella in ricordo di un bambino tragicamente scomparso, in quell'occasione i bimbi nati in quel periodo venivano benedetti dallo sciamano del villaggio. Col tempo la festa si è spostata nella capitale, perdendo parte del suo significato. Restano tuttavia in vigore alcune tradizioni. Come ad esempio lo sciamano che benedice i bambini.

APPENDICE 2

STATISTICHE DEI PG

Di seguito sono riportate le abilità dei PG che possono essere tirate in segreto dal master durante l'avventura.

Nome PG	Pet-Ard	Surdok	Smerla	Mr. RBB	TripleB
CA	16	17	19	18 (16)	15
PF	34	35	31	95 (111)	57
TS Tempra:	4	6	6	8 (10)	9
TS Riflessi	5	6	12	4	10
TS Volontà	9	3	3	5 (7)	11
Attacchi	Artiglio/Morso +7/+2 Raggio +7	C.S. di Surdok	Bolas +9 o +7/+7	Ascia doppia +12/+12/+7 (+14/+14/+9)	Spadone +8 Tocco +8
Danni	1d2-3/1d3-3	Segreto	Sbilanciare + 1d4+1	1d8+1d6+7(+9) 1d8+1d6+4(+5) 1d8+1d6+7(+9)	2d6+1 1d3+1
Ascoltare	1	6	5	0	10
Cercare	5	12	11	-1	9
Muoversi Sil.	6	1	6	-1	Aut
Nascondersi	14	1	6	-1	9
Osservare	1	6	5	0	9

APPENDICE 3

STATISTICHE DEI PNG

Tutte le statistiche sono già comprensive dei rispettivi bonus, (ex, la maestria è già conteggiata nella CA e nel bonus di attacco, i bonus alle prove segnate sono comprensivi dei modificatori, della penalità dovuta all'armatura, ...)

OROK! (ARENA)

Minotauro medio

Dadi Vita: 5d10 + 10 (47)

Iniziativa: +0

Velocità: 9m. (x quadretti)

Classe Armatura: 19 (5 armatura di scaglie +1, -1 taglia, +5 armatura naturale), contatto, alla sprovvista

Attacco Base/Lotta: +9

Attacco: +10 randello +1 (1d6 +6), critico x2

Attacco Completo: +10 randello +1 (1ds + s), critico per due

Spazio/Portata: 1,5 /1,5 (una casella)

Talenti: Attacco poderoso, Incalzare, Incalzare potenziato, tempra possente, volontà di ferro

Tiri Salvezza: +10/ +1/ +5

Caratteristiche: For 20, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8

Abilità: Saltare +12, Cavalcare + 10, Percepire Inganni +2

Allineamento: Neutrale

PROGENIE INFERNALE

Creatura cadaverica (non morto)

Dadi Vita: 1d12 +3 (15)

Iniziativa: +1

Velocità: 9m. (x quadretti)

Classe Armatura: 11 (armatura imbottita +1, taglia +2, destrezza -1)

Attacco Base/Lotta: +3

Attacco: +3 Schianto (1d6 +4)

Attacco Completo: +3 Schianto (1d6 +4)

Spazio/Portata: 1,5 /1,5 (1 casella)

Talenti: Correre, Robustezza

Tiri Salvezza: +1/ -1/ +1

Caratteristiche: For 17, Des 8, Cos -, Int 12, Sag 12, Car 11

Abilità: Scurovisione 18m, Scalare +7, Saltare +7, Ascoltare +5, Osservare +5

Allineamento: Sempre malvagio

CERBERO A 3 TESTE

Bestia Enorme a 3 teste

Dadi Vita: 6d10 +30 (63)

Iniziativa: +1

Velocità: 6m (x quadretti)

Classe Armatura: 15 (taglia -2, destrezza +1, naturale +6)

Attacco Base/Lotta: +5

Attacco: Morso + 5 1d10 +3

Attacco Completo: 3 morsi +5 1d10 +3

Spazio/Portata: 6 / 6 (x caselle)

Talenti: Riflessi in combattimento

Tiri Salvezza: +11/ +7/ +3

Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 20, Int 3, Sag 10, Car 9

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +8

Allineamento: Neutrale

APPENDICE 4

NOMI DI PNG

Riportiamo ora una serie di nomi che potranno essere utili tutte le volte che un master si dovrà inventare un nome....

NOMI DI PNG MASCHILI

Alone - Android - Anomander - Baron - Cadfael - Cain - C.Hann - Darsh - Dixid- DJ - Elfos - Endriu - FAngel - Gal - IronP - MagicM - Malakai - Merlin - Milo - Moe - Mork - Nardon - Pard - Prime - QQ - Ragon - Ravak - Shard - Sofi - Stam -

NOMI DI PNG FEMMINILI

Amber - Armonia - Gwen - Kira - Krixia - Leannan - Milad - Morgan - Mystra - Nadira - Sif - Silvara – Turin*- Winry

APPENDICE 5

ELENCO DEI PNG E NOME DEI LUOGHI

Nomi PNG Importanti	Note:	Susan Filoteso	Proprietaria filanda
Alessandras Piattopulito	Moglie del Locandiere	Susy Stelladoro	Bambina - benedetta
Annan Martello Verde	Negoziante - Novastella	We, Were e Soldier	Soldati della caserma
Cara Timbrodoro	Segretaria – palazzo		
Daniel Tornano	Conte contea di Merope	Nomi PNG Secondari	Note:
Dorian Whitespoon	Cantastorie	Frodo	Viaggiatore da tdm
Dot Virgolarossa	Custode della biblioteca	Gandalf il Grigio	Viaggiatore da tdm
Faber Farese	Cattivone	Peretten	Viagg. da Enterprise
Felice Dechè	Moglie del marchese	Silvio	Viaggiatore da Arcore
J.J. Stellestrisce	Preside del ginnasio	Von Messner	Viagg. da Enterprise
Jack Fullmetal	Comandante caserma		
Jarak CavalloAdondolo	Mastro giostraio	PNG non Incontrabili	Note:
Lucas Piattopulito	Locandiere	Alicia Farese	Madre di Faber Farese
Marchese Dechè	Marchese di Antares	Arthur Mortimer Farese	Padre di Faber Farese
Mark Occhidolci	Allievo ginnasio	<u>Cantakir</u>	Membro Confraternita
Martha Stelladoro	Madre di Susy - bambina	<u>Goris</u>	Membro Confraternita
Master e Commander	Attendenti caserma	<u>Ixor</u>	Membro Confraternita
Miss Coccia Dechè	Figlia del marchese	<u>Lovard</u>	Membro Confraternita
Perry e Mason	Proprietari dellei ville	<u>Siffrid</u>	Membro Confraternita
Piè Veloce Gennar	Fabbro a Elèttra	Margareth Farese	Sorella di Faber Farese
Proco Scrofy	Cuoco, servo di Farese		
Renas Piattopulito	Figlio del Locandiere	Luoghi / Varie	Note:
Sciamano - Lunax Aiuiu	Capo di Novastella	La Sede Baraggina	Nome della Taverna
Ser Vodechè	Maggiordomo	Confraternita	Setta segreta di Elèttra

APPENDICE 6

LE CARTE DI SURDOK

I DIECI VANEGLIAMENTI

Non desiderare la pazzia degli altri.

Tirare 1d4:

- ◇ 1 = cambio sesso
- ◇ 2 = velocità del bradipo
- ◇ 3 = dissenteria
- ◇ 4 = cecità

Soggetto random, durata 1d4 turni

IL SILENZIO DEI DEFICIENTI

Mi sono mangiato il suo fegato, con un piatto di fave e una buona birra... sssssssssssssss

Tirare 1d4 creature, mute per 1d8 round

IL BARBIERE DI VANIGLIA

Sigaro qua, sigaro là, questo è tabacco di qualità

1d6 sigari presenti nell'area scompaiono

LA BISBETICA PATATA

Patata!

Nooo!

Gli effetti li conosciamo

L'INCREDIBILE PULK

Verde, grosso e matto!

Un folletto tutto verde compare per 1d6 turni infastidendo chiunque.

IL SIGNORE DEI FORNELLI

Un fornello per domarli, un fornello per ghermirli e nella padella incatenarli.

1d4 armi, nell'area di effetto si trasformano in padella x 1d4 round

DRAGONINFART'

Evoca drago... perché ho scritto ciò?

Tirare 1d100, 5% di possibilità di evocare un drago verde antico. (comunque vada si apre un portale e si vedono spuntare coda e zampe del drago)

APANCIA MECCANICA

Un po' di birra + una dose dell'amata
ultrademenza.

Tirare 1d4 bersagli. Ingrassano di 50kg per 1d4 turni

ERRI ROTTER E IL CALICE DI-VINO

Sarei certamente più figo con qualche cicatrice

Tirare 1d4 cicatrici, su un bersaglio random compaiono cicatrici, moooolto dolorose, a forma di saetta. (cura ferite rimargina)

APPENDICE 7

LISTA ALLEGATI

Allegato	Dove / Quando Consegnarlo
“Arazzo”	Nello studio del marchese se i giocatori osservano l'arazzo.
“Cambio Personalità”	Nella Dimensione Z dopo 10 minuti e poi ad intervalli fissi.
“Carretto”	Al rifugio o al villaggio nella Dimensione Z.
“Carte Surdok”	Dopo la lettura dei BG
“Catasto”	All'archivio del palazzo.
“Denuncia Furti”	All'archivio del palazzo.
“Denuncia Farese”	All'archivio del palazzo.
“Diario Farese”	Nello studio di Faber Farese.
“Diario Margareth”	Nella tomba della sorella di Farese all'interno della cripta.
“Elèttra”	Da Gennar (Mappa Della Città)
“Emblemi”	Nell'atrio del palazzo.
“Filanda”	Alla filanda la parte bassa e alla filanda nella Dimensione Z la parte alta.
“Filastrocca”	Al parco (i bambini la cantano).
“Geografia”	Nella biblioteca del ginnasio.
“Inventario”	Al villaggio di Novastella nella Dimensione Z.
“Leggende”	Nella biblioteca del ginnasio.
“Novastella”	Al villaggio di Novastella
“Pergamena Patata”	Nel magazzino del villaggio nella Dimensione Z
“Porco”	Nella cucina della villa di Farese.
“Portali”	Nei sotterranei della cripta.
“SOS”	Dopo la lettura dei BG.
“Storia Confraternita”	Nella biblioteca del ginnasio.
“Cimitero “	Appena giunti al cimitero.

APPENDICE G

LA GRANDE PATATA

(SPECULAZIONI FILOSOFICHE)

L'argomento, di certo tuberoso, è fondamentale per comprendere al meglio la psicosi di Surdok che, come ricordiamo, associa un suo malessere profondo al concetto stesso di patata.

I filosofi di tutto il regno si sono lanciati in diverse speculazioni tentando, ove fosse possibile, di dare una spiegazione esauriente al dilemma Surdokkiano.

Perché Surdok ha timore delle patate? Questa la premessa fondamentale.

Davvero le patate rappresentano, simbolicamente, il retaggio di un'antica tortura da egli subita tempo addietro? Oppure c'è dell'altro?

Quel che più colpisce però, è la riappacificazione con la Grande Patata. Cosa prova Surdok d'innanzi alla Grande Patata, quali sono i suoi sentimenti a riguardo; è possibile che Surdok associ il concetto di Grande Patata ad un archetipo difficile da comprendere?

È come se dinnanzi alla Grande Patata tutte le sue certezze vengano infrante, obbiettivi, priorità, ideali, sogni, si piegano al volere della Grande Patata.

Quale simbolo ancestrale può piegare un uomo, tanto da fargli perdere ogni convinzione?

Così; ecco che vediamo Surdok abbracciare la Grande Patata, immergersi dentro e accettare ogni suo ordine, come se essa rappresentasse un potere superiore al quale ogni uomo deve sottostare.

Perché Surdok diviene succube della Grande Patata?

La Grande Patata come rappresentazione di qualcos'altro, ma cosa?

Esiste nel mondo un potere così grande da imbrigliare le menti degli uomini, da renderli schiavi e privi di qualsiasi razionalità?

Perché nel profondo, ciascun uomo, condivide la sorte di Surdok e l'accetta senza batter ciglio, anzi, giunge a provare invidia per il chierico matto che, più di altri, è in contatto con l'essere supremo identificato con la Grande Patata.

I filosofi sono giunti alla conclusione che: ciascun uomo tende verso la sua Grande Patata e questa è una legge ineluttabile dell'universo.

E tu? Povero pippaiolo che ci leggi. Hai trovato la tua Grande Patata?

APPENDICE 2022

LA MIGLIORE DIFESA ...

Allo scopo di valutare, a fine torneo, quale sia la strategia di difesa migliore messa in campo dai giocatori, abbiamo deciso di servirvi di una serie di tabelle. Ricordate che mentre i giocatori spiegheranno il loro piano, master e comaster dovranno appuntare tutto, magari servendosi proprio di queste tabelle.

APPROVIGIONAMENTO

All'interno del villaggio i giocatori troveranno una serie di oggetti da poter utilizzare, la tabella seguente segna quali oggetti sono presi in considerazione dai giocatori.

44 tronchi e Cataste di Legno 32 Corde di Canapa 4 Casse di Fuochi d'Artificio 2 Enormi tini di Melassa 3 tini di Zucchero Filato 1 Giostra a Cavalli 5 Manichini da Giostra 25 tende / teloni 3 Barili di Pece 2 Carrucole 8 Sacchi di Frutta Varia 2 tini di Olio Appena Spremuta 1 Zebra 1 Bufo Dorato 1 Orcio di tabasco 2 Carri di Letame 51 Mollette in Legno 4 Nani da Giardino 1 Botola (che non porta da nessuna parte) 1 Ricettario 1 tavolino Ikea	1 Maglietta RBB (blu con logo ghiaccio XXL) 1 Manuale D&D 4.0 (mostri molto cattivi con manie di protagonismo) 1203 Piume di uccello (per fabbricar frecce) 24 Covoni di Paglia 2 Mucche 1 toro 3 Maiali 4 Galline 20 Reti da Caccia 4 Alveari 1 tino di Cera d'Api 10 Botti d'Acqua 129 Sassi 1 tessera annuale musei del Piemonte Macchina da Scrivere Olivetti 10 Bic Inchiostro Verde Calendario di Frate Indovino 1 Cucchiaino in Legno del Potere (mai più stufati insipidi)
---	---

Nota: il bufo (rospo) se baciato, si trasforma in un principe azzurro biondo, occhi azzurri, completamente nudo.

Nota2: Nell'allegato mancano le t (sostituite da un cancelletto), perché l'inventario è stato scritto sfruttando una macchina da scrivere trovata nella villa di farese. Appunto, sulla macchina da scrivere manca la lettera t.

SINERGIE

Come lavora il gruppo? In tandem? Sfruttano le abilità dei singoli giocatori? Chiedono aiuto ai membri del villaggio? Alle patate? Tenete presente che Surdok non conta tra le sinergie, in quel momento è probabile che sia impegnato con la Grande Patata.

Sinergia	Si / No
George Pet-Ard coordina i lavori da vero leader.	
Mr. RBB si propone per tutti i lavori che riguardano legno, trasporti ecc.	
Smerla si propone per tutti i lavori che riguardano fuochi d'artificio e polvere nera.	
Chiedono supporto e aggiungono al piano gli abitanti di Novastella.	
Utilizzano un po' di patate (non per fare un purè)	
Si fanno aiutare dal bufo dorato trasformato in uomo.	

EFFICACIA DEL PIANO

Il piano è verosimile? Può il loro piano davvero decimare i nemici? Coinvolge nella lotta Farese, si preoccupa della prima linea di nemici (gli abitanti di Elètra). Ecc.

Efficacia del piano	Si / No
Si preoccupano di migliorare le difese del villaggio (palizzate, fossati, ecc.)	
Il loro piano prevede la salvaguardia delle prime file dell'esercito? (abitanti di Elètra)	Si / No
<ul style="list-style-type: none"> ■ Adoro i piani ben riusciti (gli abitanti sono messi in salvo in modo spettacolare e subito messi a lavoro) ■ Così lavora l'RBB-Team (gli abitanti sono salvati, catturati, resi inoffensivi senza danni, ma non partecipano poi allo scontro. Insomma non male ... ma si poteva fare di più) ■ Che culo! (Ve la diamo buona, ma è un caso che gli abitanti si siano salvati. Il vostro piano è fortuito o poco credibile) ■ Che facciamo li uccidiamo? (Ehm ... è evidente che il gruppo non si preoccupa minimamente degli umani nelle prime fila) 	
Si sbarazzano agevolmente delle fila di progenie infernale?	Si / No
<ul style="list-style-type: none"> ■ In maniera geniale con azioni degne del generale Gat-Patton ■ Io intanto spacco tutto. Azione degna di un panzer da sfondamento. (Sospetto ci sia lo zampino di Mr. RBB) ■ Se giocaste un po' più ad Axis e meno a Villa Paletti. (Vi è andata bene, ma un po' di strategia no?) ■ Anche i puffi avrebbero saputo fare di meglio. 	

Il loro attacco investe anche Lord Farese	Si / No
<ul style="list-style-type: none"> ■ Adesso ti corco di mazzate. (Il piano investe Farese e addirittura lo costringe a penetrare nel villaggio prima del previsto. SIETE DEI GENI!) ■ Ehi tu porco levale le mani di dosso! (Io intanto qualche cazzatina glie la tiro addosso poi vediamo). ■ Chi è Farese? (Va beh, lasciamo stare) 	
Resta solo il mega cattivone e adesso?	Si / No
<ul style="list-style-type: none"> ■ Dai George, siamo tutti con te! (Sacrifici umani, cani e gatti che vivono assieme, masse isteriche. Insomma l'apocalisse magica e piroettante è giunta) ■ C'è rimasto solo il carretto di Triple B, tiriamoglielo contro ... (come si dice ... ci arrampichiamo sugli specchi). ■ Meglio telare ... (ehm, sior sciamano, noi siamo apposto, per la fattura passiamo un altro giorno). 	

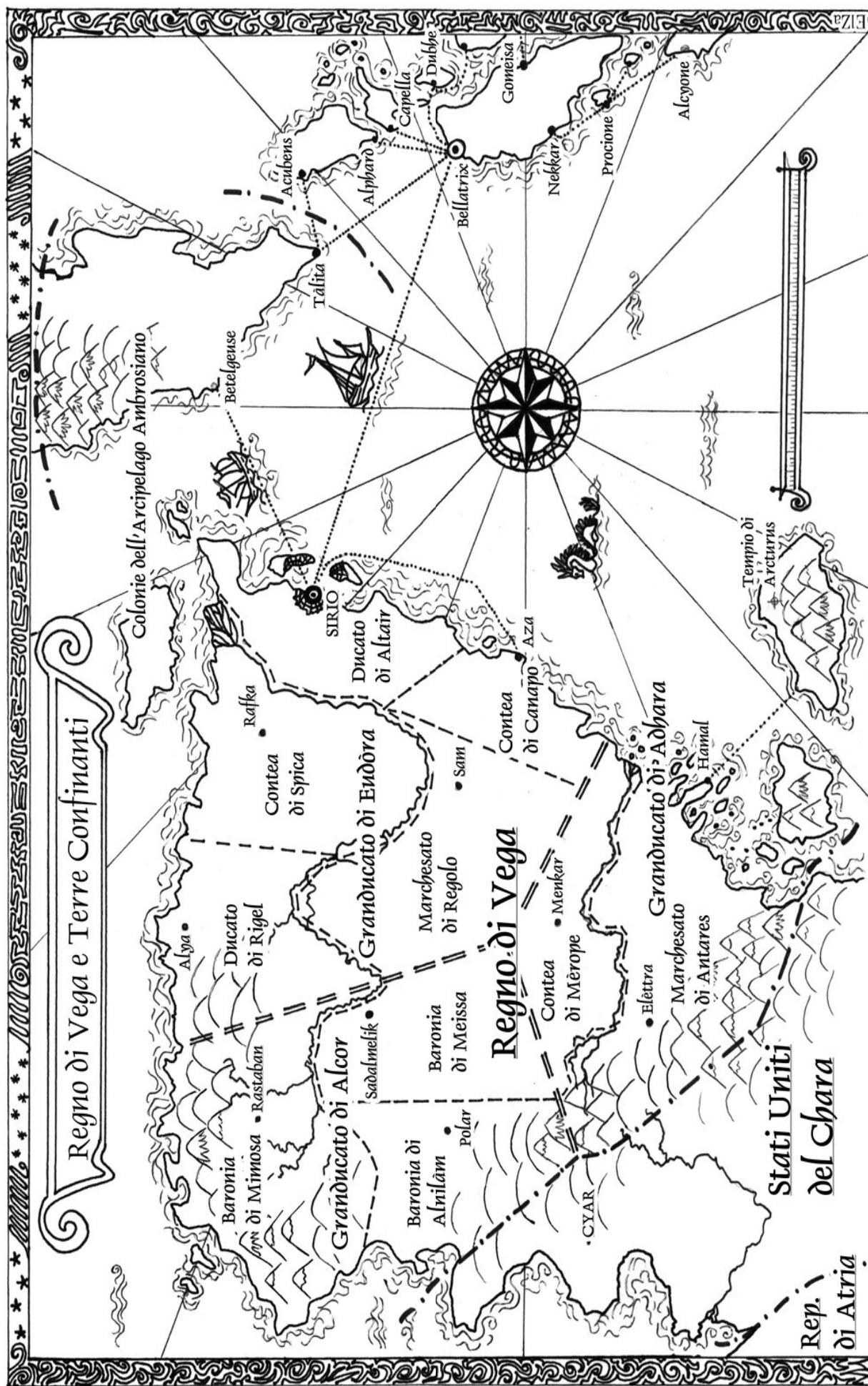
BONUS VARI

Bonus Vari – Malus Vari	Si / No
Mazzetta: corrompono o provano a corrompere master e comaster con soldi o prestazioni sessuali	
A momenti distruggevatte villaggio, Elètra, il portatile, le sedie ... SIE TE PAZZI CRIMINALI! MA CHE RIDERE.	
A fine avventura criticano o parlano male dei BG (nota fortemente voluta da Elfoscuro)	
È un'avventura comica ... potevate sorridere ogni tanto brutti antipatici.	
Mi dai il tuo numero di cellulare sei davvero carino / carina (ve lo ha dato?)	
Non sei tu quello che mi ha fatto notare che l'attacco di opportunità si effettua solo se bla, bla. Hai fatto proprio bene, adoro quando qualcuno mette in luce le mie lacune.	
Sei stato/a davvero molto carino/a quando ci siamo assentati. Speriamo che il dolore ai reni passi presto.	
Si tranquillo/a apprezzo molto le critiche all'avventura ... prosegui tranquillamente.	

Ovviamente il peso di questa tabella è nullo, ma sarà divertente quando lo pubblicheremo.



INTRODUZIONE E AMBIENTAZIONE



Regno di Vega e Terre Confinanti

Regno di Vega

Stati Uniti
del Chara

Rep. di Atria

Colonie dell'Arcipelago Ambrosiano

Contea di Spica

Ducato di Rigel

Baronia di Mimosa

Rastaban

Sadalmelik

Baronia di Alnilam

Polat

Baronia di Meissa

Marchesato di Regolo

Granducato di Eudora

Contea di Spica

Rafka

Ducato di Altair

SIRIO

Contea di Canapo

Aza

Granducato di Adhara

Marchesato di Antares

Contea di Merope

Elëttra

Hamal

Tempio di Arcturus

Alcyone

Procyone

Nekkar

Gomeisa

Dubbe



Capella

Alpharo

Acubens

Talita

Betelgeuse



Estratto da "Storia e geografia del Regno di Vega" di Dorian Whitespoon.




Dei ventidue pianeti che orbitano attorno alla stella chiamata Sole, solo uno è adatto ad ospitare la vita.

Il pianeta Gena compie la sua rivoluzione attorno al Sole in 366 giorni, ciascuno della durata di ventiquattro ore (il tempo che impiega il pianeta Gena ad effettuare una rotazione intorno al proprio asse) passando accanto a ciascuna delle quarantatre stelle che, nel firmamento, formano la spettacolare Via Rosea.

Esistono ben cinque satelliti che orbitano attorno al pianeta Gena; uno solo visibile ad occhio nudo, la Luna.

Si sospetta che il pianeta sia formato da quattro continenti; così si evince dalle carte nautiche più antiche, tuttavia le esplorazioni odierne sono riuscite a tracciare solo i margini del continente Zània che si estende dal polo nord alle acque del Mare Oscuro.

A ovest il continente è diviso in tre grandi regni: la pacifica **Repubblica di Atria**: frumento e barbabietole le maggiori merci importate, detta anche Repubblica delle Pergamene; la capitale, infatti, ospita la più grande biblioteca del pianeta. Dobbiamo gran parte delle scoperte (medicina, filosofia, scienza, arte, ecc.) che hanno caratterizzato gli ultimi secoli dell'occidente agli immensi eruditi Atriani.





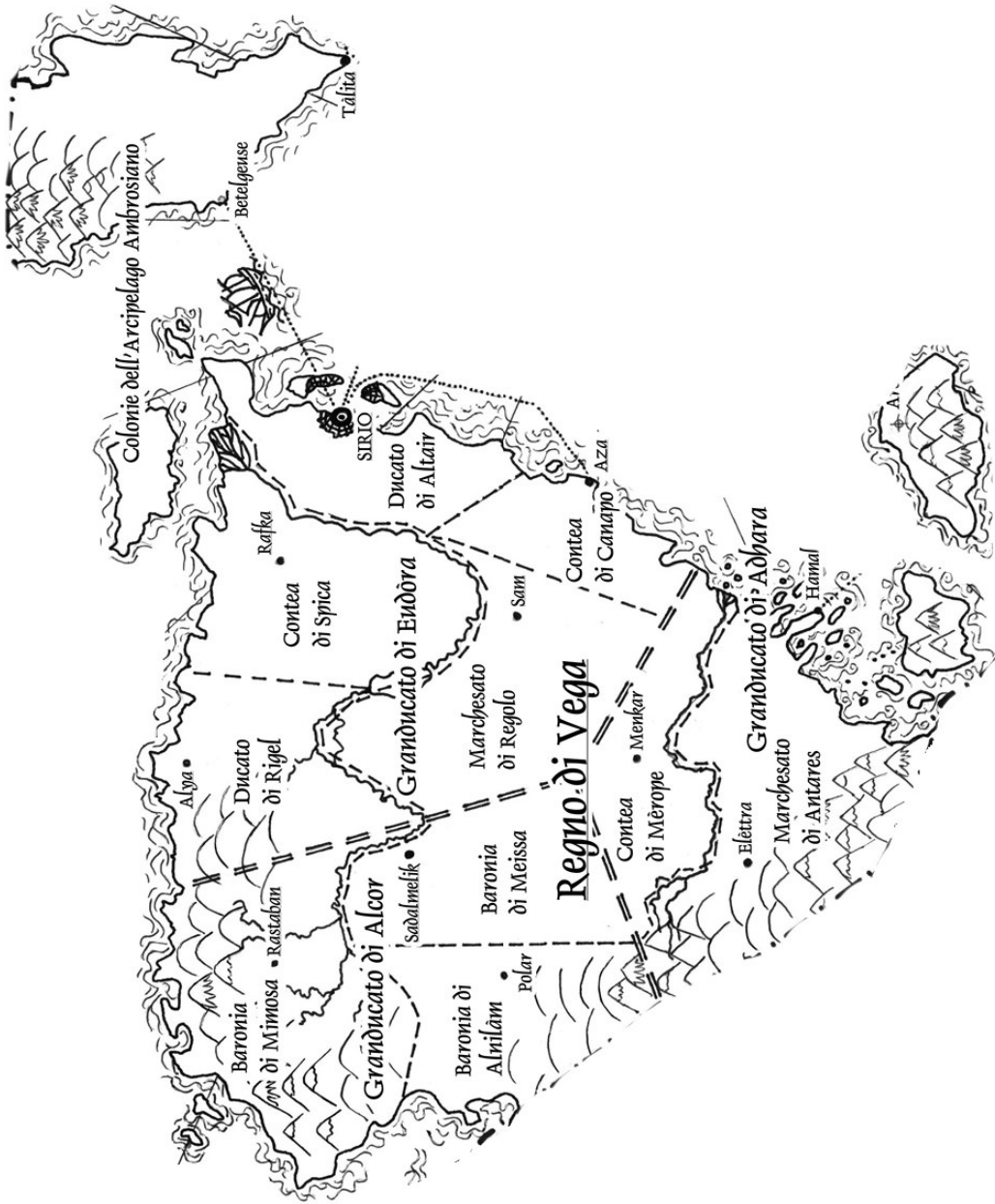
Al confine con la terra di Atria si estende il dominio degli *Stati Uniti del Chara*.

Si tratta di un popolo bellicoso e sanguinario a cui riconosciamo unicamente l'enorme progresso tecnologico soprattutto in campo militare.

Nonostante il loro avanzato apparato militare, a causa delle forti divisioni interne (due secoli di guerra civile e deboli trattati di alleanza tra i rispettivi stati del Chara), gli Stati Uniti non sono riusciti ad estendere i loro confini oltre la cordigliera delle Ailie che segna il confine con il *Regno di Vega*.

Il dominio del Regno di Vega si estende oltre oceano fino all'arcipelago delle *Isole Ambrosiane*. La parte nord di queste isole, ricche di giacimenti minerali: oro, zinco e carbone i più importanti, è colonia del Regno di Vega, il resto delle isole è sotto il controllo della Confederazione dei Mercanti e dei Navigatori una unione di stati indipendenti la cui attività principale è il commercio marittimo (e la pirateria Nd.A.)

Della Repubblica di Atria e degli Stati Uniti del Chara ci siamo già occupati in passato, si faccia riferimento a "Stato repubblicano o ideale?" e "Due secoli di guerra civile" di Dorian Whitespoon.



Geografia del Regno di Vega

Capitale: Sirio

Popolazione: Umani, Nani, Elfi;
(0,4% della popolazione),
Mezzorchi.

Governo: Feudale con senato
non eletto.

Commercio: armi, grano, birra,
vasi, pelli, frutta, carne, gioielli.

Il Regno di Vega si sviluppa
sull'intera penisola di Dione a
nord est degli Stati Uniti del
Chara e su un sesto
dell'arcipelago Ambrosiano. E'
diviso in tre ducati, ciascuno
dei quali contiene diversi
feudi (marchesati, contee,
baronie), i ducati fanno tutti



riferimento alla capitale del regno: Sirio, sede del senato e residenza della sovrana *La Signora delle Stelle*.

Il potere è amministrato attraverso un sistema di vassallaggio che simboleggia l'obbedienza e la fedeltà alla sovrana che a sua volta concede un beneficio (feudo) ai nobili più meritevoli. Il beneficio consiste in terre e cariche politiche o militari.

Sebbene ognuno dei tre territori risponda alla capitale, e quindi alla Signora delle Stelle, questi si autogovernano attraverso la figura del vassallo o signore, ognuno dei tre stati ha proprie leggi e propri ordinamenti.

La Signora delle Stelle ed il senato non intervengono direttamente nella politica interna dei tre ducati, salvo esigendo un tributo mensile e richiamando gli eserciti in caso di guerra.

Un tempo si contavano oltre duecento feudi sparsi sul territorio del regno di Vega, dopo la "Grande Guerra", conclusasi nel 634, la Signora delle Stelle, decise di riunire tutti i feudi, sempre in lotta tra loro, in tre grandi stati. Oggi il Regno di Vega è diviso in Gran Ducato di Eudòra parte est della penisola; Gran Ducato di Alcor e Gran Ducato di Adhara, rispettivamente ad ovest e sud del regno.

Le colonie sull'arcipelago Ambrosiano sono controllate direttamente da Sirio, la capitale.



Granducato di Eudora:

Capitale Sirio

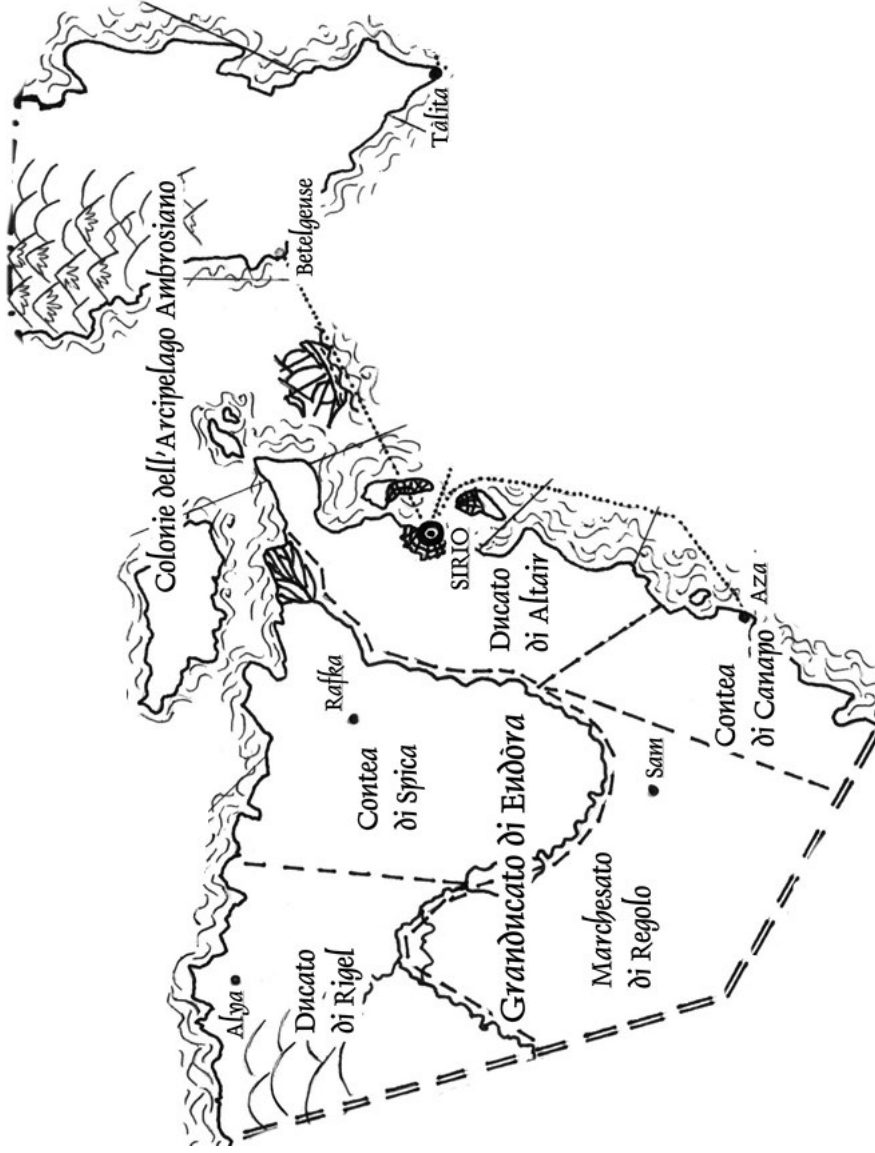
Popolazione: Umani, Nani, Mezzorchi, Elfi.

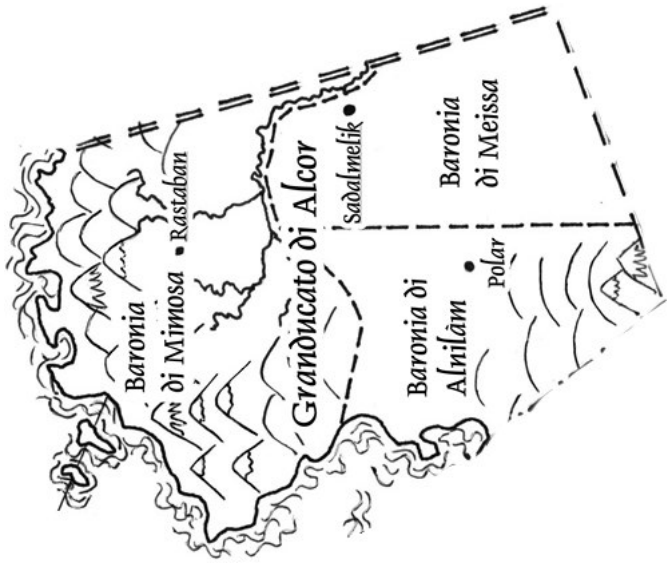
Governo: Vassallo di Sirio.

Reggente: Senato

Commercio: armi, grano, birra, vasi, pelli, frutta, carne, gioielli.

(nota: il Gran Ducato è esso stesso un vassallo di Sirio, la politica del Regno di Vega è affidata alla Signora delle Stelle, quella del Gran Ducato al senato, tuttavia il ducato offre anch'esso il suo tributo alla capitale. Sirio è sia la sede politica del regno che del ducato.)





Gran Ducato di Alcor:

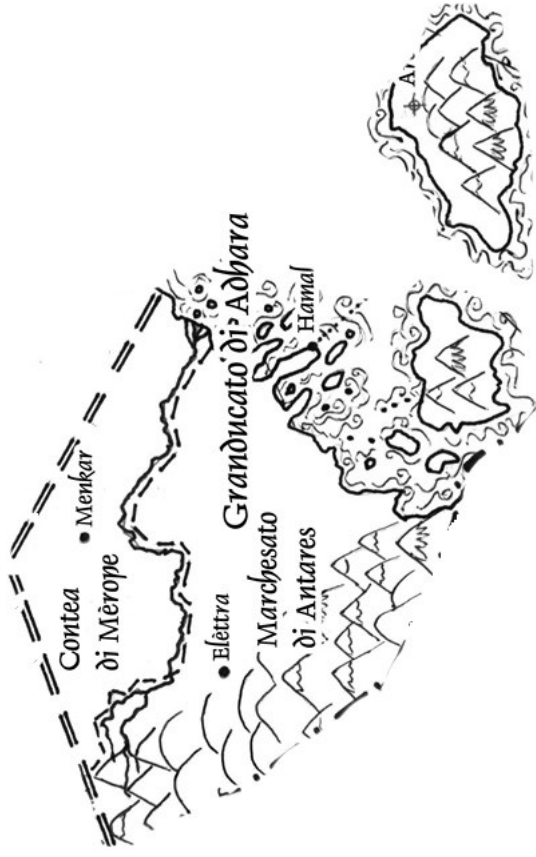
Capitale: (ogni feudo ha la propria capitale) città più importante Chisa

Popolazione: Umani, Nani.

Governo: Vassallo di Sirio, autogoverno.

Reggente: (ogni feudo ha il proprio reggente)

Commercio: carne, gioielli.



Gran Ducato di Adhara:

Capitale: (ogni feudo ha la propria capitale) città più importante Elëtra

Popolazione: Umani, Nani, Mezzorchi.

Governo: Vassallo di Sirio, autogoverno.

Reggente: (ogni feudo ha il proprio reggente)

Commercio: armi, grano, pelli conciate




Storia del Regno di Vega

La fase nota come "Età della pietra 3 milioni p.l." fu caratterizzata da...[]

... [] si giunge così al periodo più oscuro della storia del regno. Guerre intestine, nascita di falsi dei e sanguinose repressioni portarono il regno sull'orlo della fine. Gli storici hanno battezzato il periodo che va dal 145 p.l. al 50 d.l., "Età dell'ingiustizia".

Sebbene tale epoca si concluda nell'anno 0, i postumi di quel secolo e mezzo terribile scomparvero solo un cinquantennio dopo (periodo della ripresa economica).

Di quel periodo è la genesi di diverse organizzazioni che tutt'oggi agiscono nel regno.



L'Inquisizione, creata come strumento di repressione nell'Età dell'ingiustizia, possiamo considerarla oggi come l'organo di controllo militare dei tre stati. Essa fa riferimento direttamente al senato ed alla Signora delle Stelle.

La Corporazione dei Tagliagole, un tempo setta di spietati assassini, oggi, un'organizzazione di navigatori e mercanti... []

...[] Il regno di Vega è in pace da dieci anni, la "Grande Guerra", lo scontro che ha visto gli eserciti Vegani e quelli degli Stati Uniti del Chara misurarsi per oltre vent'anni - trecentomila morti e intere città rase al suolo- si è conclusa dopo la battaglia di Sirma (634 d.l.)

In quella data, le truppe del generale Carlo Ragno e la flotta dell'invincibile ammiraglio Turacciolo, costrinsero gli eserciti del Chara alla ritirata. La pace fu firmata ad Aldebaran in territorio della Repubblica di Atria, che durante il conflitto scelse di restare neutrale. Gli accordi economico-militari furono sanciti dalla firma della "Carta delle Stelle Azzurre"; sono tuttora in vigore.[]



Religione del Regno di Vega

In principio erano Potere (Xeni), Giustizia (Nemes) e Morte (Clio). Entità immortali; che esistevano nell'infinito luogo dove vivono tutte le anime. All'inizio dei tempi nessuna delle tre entità supreme aveva uno scopo, fu per questo motivo che il Potere decise di creare il primo universo.

Culto di Xeni

Xeni è la Dea della guerra, della politica, della forza e del potere. Guerrieri, sovrani e monarchi sono spesso suoi adoratori. Tuttavia Xeni rappresenta il potere in tutte le sue forme esso rappresenta sicuramente lo stimolo dell'uomo a dominare ciò che gli è attorno, ma è anche la spinta creatrice dell'universo, lo slancio verso le pulsioni e passioni che legano l'uomo alla sua mortalità.

Xeni è la protettrice delle madri, degli amanti e degli artisti.

I suoi templi sono sparsi in tutto il regno, in particolar modo nel Gran Ducato di Eudora. Il Palazzo delle Stelle, residenza della sovrana, era un tempo un santuario dedicato alla Dea, la stessa Signora delle Stelle è una sacerdotessa di Xeni.



Culto di Nemesis




Il potere lasciato libero a sé stesso senza alcun controllo diviene caos. Quando i raggi della forza creatrice si destabilizzano, ecco che la mano della Dea della Giustizia interviene per regolarne la forma e l'andamento.

Nemesis rappresenta l'equilibrio, l'ordine. Sorveglia e accoglie tra le sue braccia tutti coloro che si prodigano per dare ordine al caos. Architetti, ingegneri, musicisti, giudici e avvocati, si affidano a lei. Così anche la spada dei paladini agisce in suo nome, i migliori maghi invocano la sua grazia quando eseguono un incantesimo, in quanto la magia è soggetta a regole che, se violate, conducono inevitabilmente al caos.

Ma Nemesis è anche la Dea dell'assenza di equilibrio e saggezza, difende i pazzi e gli insicuri, in quanto essi sono delle anime sperdute immerse nel loro indecifrabile universo interiore.







Culto di Clio

Simbolo immutabile della Giustizia e dell'equilibrio è il tempo, entità rigida ed immutabile che osserva impassibile il susseguirsi degli eventi. Ma il potere, lasciato libero anche se



controllato, non può estendere i suoi raggi verso l'infinito, perché il potere più è grande, più tenta di divorare sé stesso. Ogni creazione dell'universo è destinata alla non esistenza, a ciò provvede Clio, la Dea della morte che con il suo alito divino stabilisce l'ora della fine di ogni elemento dell'universo.

E' la protettrice dei curatori il cui compito è preparare gli uomini alla fine, che inevitabilmente giungerà. L'atto della guarigione è n effetti un'espressione della volontà di Clio che accelera o ritarda l'arrivo della morte. Osserva con curiosità gli assassini e i fraudolenti a volte giunge in loro soccorso, essa è la Dea che più di tutte comprende l'essenza del dolore, protegge chi soffre e abbraccia i suicidi, è anche la guardiana della Fortuna che è essa stessa un'espressione del fato.



Calendario del Regno di Vega

Il calendario in utilizzo è il calendario dell'Impero, l'anno 0 corrisponde alla fin dell'Età dell'ingiustizia..

L'anno comprende 366 giorni, divisi in 12 mesi, 7 di 31 giorni, 1 di 29 giorni e 4 di 30 giorni.

I Mesi:


Eros (1 - 30 giorni)
Cerere (11 - 29 giorni)
Vesta (11 - 31 giorni)
Igea (14 - 31 giorni)
Temi (15 - 30 giorni)
Tisbe (16 - 30 giorni)
Europa (17 - 31 giorni)
Ida (18 - 30 giorni)
Astrea (19 - 31 giorni)
Io (20 - 31 giorni)
Aurora (21 - 31 giorni)
Dori (22 - 31 giorni)

I Giorni:

I - Lyra
II - Cygnus
III - Hydra
IV - Leo
V - Aries
VI - Lupus
VII - Draco

Le Ore

I - Λυχα
II - Ρενατο
III - Αλεσσανδρο
IV - Γιανμαρχο
V - Δανιελε
VI - Ανδρεα
VII - Διεγο
VIII - Ελενα
IX - Φεδεριχα
X - Ναρδονε
XI - Χλαρα
XII - Αντανι

Protocollo	LR 0901981 - B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
Protocollo	LR 0901981 - B. C. F. A.		
Data	17 AURORA 638 D. I.		
Autore	SCONOSCIUTO		
Pagine	13 COMPRESA LA PRESENTE		
DATI CLASSIFICATI COME			
- - T O P S E C R E T - -			
QUESTO FASCICOLO NON DEVE ESSERE RIMOSSO DALLO SCHEDARIO			
IL COMANDANTE DELLA POLIZIA SEGRETA DI SIRIO			
			
Autore	-- SCONOSCIUTO --	Pagina	1

Protocollo	LR 0901981 - B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
<u>Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.</u>			
<u>Il Processo di Rafka, una commedia di Dorian Whitespoon.</u>			
Personaggi			
Cantastorie	Perry: <i>avvocato dell'accusa</i>		
Popolano	Mason: <i>avvocato della difesa</i>		
Soldato	Sentenzio: <i>cancelliere</i>		
Nobile	Tuttocchi: <i>guardia</i>		
	George Pet-Ard: <i>imputato</i>		
	Mr. Rbb: <i>imputato</i>		
	Surdok: <i>imputato</i>		
	Santi Licheni: <i>sommo inquisitore</i>		
	Deckard: <i>testimone dell'accusa</i>		
	Aigor: <i>carceriere</i>		
	Triple B: <i>amica degli imputati</i>		
	Smerla: <i>amica degli imputati</i>		
Autore	-- SCONOSCIUTO --	Pagina	2

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
Preludio			
<p>Il Cantastorie, un popolano, un soldato ed un nobile. Tutti in piazza.</p> <p>Cantastorie. Di Rafka questa è la grande piazza, di fronte a noi, il tribunale militare. Accorgete dunque, questa storia non mancherà di emozionarvi. Uomini inetti, eroi, sentenze originali, duelli ed evasioni. Questo è ciò che presto tenterem di raccontare.</p> <p>Popolano. Un processo?</p> <p>Soldato. Sono colpevoli?</p> <p>Nobile. Sono innocenti?</p> <p>Coro. Colpevoli, colpevoli, innocenti, innocenti.</p> <p>Cantastorie. Venite ed ascoltate. Tutto inizia, com'è giusto, dalla polvere di questa piazza.</p> <p>--- A T T O P R I M O ---</p> <p>Scena Prima</p> <p>Fuori del palazzo di giustizia di Rafka. Perry & Mason</p> <p>Perry. Buongiorno collega.</p> <p>Mason. Buongiorno carissimo.</p> <p>Perry. Blinda come fosse antani prematurata la supercazzola con scappellamento a destra.</p> <p>Mason. La prego, niente avvocatese.</p> <p>Perry. Come preferisce. Dunque patteggiamo?</p> <p>Mason. Patteggiamo!</p> <p>Perry. Vinco io o vince lei?</p> <p>Mason. Non è così semplice, lei comprenderà, ognuno farà valere le proprie doti e alla fine vincerà l'avvocato più abile.</p> <p>Perry. Naturalmente, è pronto?</p> <p>Mason. Sono pronto.</p> <p>Perry. Carta!</p> <p>Mason. Sasso. Dannazione. Lei è un avvocato migliore di me.</p> <p>Perry. Non se la prenda, ho più esperienza. Sono un uomo di mondo, ho fatto tre anni di militare a Elètra. Quindi pena di morte?</p> <p>Mason. Sia buono la prego: è il mio secondo processo.</p> <p>Perry. D'accordo, facciamo l'ergastolo, ma solo perché lei è molto simpatico.</p> <p>Mason. Troppo buono, la ringrazio, sono convinto che i miei clienti ne saranno entusiasti.</p> <p>Perry. Allora ci vediamo in aula.</p> <p>Mason. Certo, buona giornata.</p> <p>Perry. A lei collega.</p> <p>Coro. Guarda, guarda che processo, incapace, l'avvocato è solo un fesso. Osserviam la situazione, adesso vien l'inquisizione. La sentenza è stabilita, per quei pazzi è già finita.</p>			
Autore	--- S C O N O S C I U T O ---	Pagina	3

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
Scena Quarta			
<p>In aula.</p> <p>Sentenzio, Tuttocchi e il pubblico.</p> <p>Sentenzio. Guavda che cosa mi tocca fave, son cancelliève, cancelliève, una pavola che neanche si vïesce a pñunciavie. Guavdia!</p> <p>Tuttocchi. Comandi sior cancelliere.</p> <p>Sentenzio. Dove sono gli imputati?</p> <p>Tuttocchi. Quali imputati?</p> <p>Sentenzio. Quelli del pñocesso.</p> <p>Tuttocchi. C'è un pñocesso?</p> <p>Sentenzio. Cevto che c'è un pñocesso pezzo di cvetino. Dove sono gli imputati?</p> <p>Tuttocchi. Vado ad informarmi.</p> <p>Sentenzio. Muoviti stupido cevvello di vamavvo.</p> <p><i>esce Tuttocchi, entrano Perry e Mason</i></p> <p>Perry. Buongiorno sior cancelliere.</p> <p>Mason. Buongiorno.</p> <p>Sentenzio. Buono, cosa ci trovavte di buono in questo giovno? Piuttosto, avete le cavte?</p> <p>Perry. Io sì sior cancelliere, il mio collega però aveva il sasso.</p> <p>Mason. Ebbene sì, sior cancelliere, è la verità.</p> <p>Sentenzio. Tutta la vevita?</p> <p>Mason. Nient'altro che la verità.</p> <p>Sentenzio. Dica lo giuvo.</p> <p>Mason. Perché?</p> <p>Sentenzio. Suona bene.</p> <p>Mason. Lo giuro.</p> <p><i>entra Tuttocchi</i></p> <p>Tuttocchi. Li ho trovati sior cancelliere.</p> <p>Sentenzio. Chi hai trovato?</p> <p>Tuttocchi. Gli imputati.</p> <p>Sentenzio. Quali imputati?</p> <p>Tuttocchi. Quelli del pñocesso sior cancelliere.</p> <p>Sentenzio. Oh benel Falli entvave.</p> <p>Tuttocchi. Fate entrare i prigionieri.</p> <p><i>entrano George Pet-Ard, Mr. Rbb e Surdok</i></p> <p>Sentenzio. Ecco i fetentoni. Accomodatevi.</p> <p>George Pet-Ard. Fetentoni?</p> <p>Sentenzio. Fetentoni, fetentoni.</p> <p>Coro. Fetentoni! Fetentoni! Fetentoni!</p> <p>George Pet-Ard. Non siamo stati ancora giudicati capo. Il pñocesso deve ancora cominciare.</p> <p>Coro. Ah ah ah ah ah ah!</p> <p>Sentenzio. Silenzio! Entva la covte.</p> <p>Surdok. Moriremo tutti.</p> <p>Mr. Rbb. Sgrunt, posso spezzare le braccia a Surdok, George?</p> <p>George Pet-Ard. Non adesso b.f.,</p> <p>Sentenzio. Silenzio, ho detto!</p> <p><i>entra Santi Licheni</i></p> <p>Tuttocchi. In piedi.</p> <p>Sentenzio. Signovi e signove. Vagazzi e vagazze, il sommo tvribunale del Vegno di Vega è lieto di davvi il benvenuto a Vafka. Nell'angolo devstvo, l'accusa. Gli sfidanti</p>			
Autore	--- S C O N O S C I U T O ---	Pagina	4

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
George Pet-Ard, Mv. Vbb e Surdok. Accusati di insubordinazione, vifiuto di obbedive agli ovdini, atti gvavi contvo il Vegno. Avbitra il gvande, il solo, il sonno inquisitove, giudice Santi Licheni.			
<u>Santi Licheni</u> . Come si dichiarano gli imputati.			
<u>Mason</u> . Innocenti Vostro Onore.			
<u>Santi Licheni</u> . E ti pareva. Allora la parola all'accusa.			
<u>Perry</u> . Grazie Vostro Onore. Signori giurati. Voi del pubblico che ci seguite da anni. I fatti sono molto chiari. Durante la Grande Guerra conclusasi con la grande vittoria del nostro grande Regno, costoro, gli imputati, si sono macchiati di crimini orribili. Non abbiamo prove, ma se le avessimo sarebbero schiaccianti.			
<u>Coro</u> . Ohhhhhhh.			
<u>Perry</u> . Abbiamo un solo testimone che è un idiota, ma se fosse più intelligente sarebbe inattaccabile.			
<u>Coro</u> . Ohhhhhhh			
<u>Perry</u> . La difesa ha sparato, sul mio onore, ha sparato di voi fuori dall'aula.			
<u>Mason</u> . Obiezione vostro onore. Ho solo detto che il capo giurato assomiglia ad un maiale.			
<u>Santi Licheni</u> . Respinta. l'accusa continui.			
<u>Perry</u> . Se mi fate vincere questa causa raggiungo quota cento ed avrò in regalo una balestra ricaricabile già tutta oliata.			
<u>Coro</u> . Ohhhhhhh			
<u>Perry</u> . I fatti sono chiari, fate giustizia. Grazie Vostro Onore.			
<u>Santi Licheni</u> . La parola alla difesa.			
<u>Mason</u> . Grazie Vostro Onore. Sarò breve.			
<u>Santi Licheni</u> . Grazie avvocato, l'accusa può chiamare il primo testimone.			
<u>Mason</u> . Ma vostro onore...			
<u>Santi Licheni</u> . Ho detto grazie avvocato, si siede. E' stato sufficientemente breve.			
<u>Mason</u> . <i>sottovoce</i> Franquillo George ho tutto sotto controllo.			
<u>George Pet-Ard</u> . Vedo, vedo. Siamo finiti.			
<u>Surdok</u> . Capo questo lo dovrei dire io.			
<u>Mr. Rbb</u> . Adesso George, posso spezzare le braccia di Surdok?			
<u>George Pet-Ard</u> . No BE, sta buono.			
<u>Perry</u> . Col permesso della corte chiamo a deporre l'inquisitore Dekard.			
<i>entra Dekard</i>			
<u>Perry</u> . Signor Dekard, lei non ha assistito a nessun fatto e non conosce assolutamente i tre imputati, dico bene?			
<u>Dekard</u> . Si avvocato.			
<u>Perry</u> . Ma se li conoscesse come li considererebbe?			
<u>Dekard</u> . Colpevoli naturalmente.			
<u>Perry</u> . E perché mai?			
<u>Dekard</u> . Perché ho tirato una monetina e così ha deciso la sorte.			
<u>Perry</u> . Così anche la sorte è contro gli imputati. Vostro Onore chiedo che venga accettata come prova a carico degli imputati la moneta del signor Dekard.			
<u>Santi Licheni</u> . La prova è accettata.			
<u>Perry</u> . Grazie signor Dekard, non ho altre domande.			
<u>Santi Licheni</u> . La difesa vuole contro interrogare?			
<u>Mason</u> . Si Vostro Onore.			
<u>Santi Licheni</u> . Con quella faccia?			
<u>Mason</u> . Mi perdoni Vostro Onore, non ci avevo pensato. Non ho nessuna domanda.			
<u>Santi Licheni</u> . Si metta a verbale che l'avvocato dei tre colpevoli è un idiota.			
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	5

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
		Atto Secondo	
		...	
		Scena Terza.	
		In aula rientra la corte.	
		<u>Santi Licheni</u> . La giuria consegni il verdetto al cancelliere, il cancelliere legga la sentenza.	
		<u>Sentenzio</u> . La giuivia viconosce i tve imputati colpevoli di tutte le accuse, più altre quatto che hanno inventato in cameva di consiglio.	
		<u>Santi Licheni</u> . Gli imputati si alzano.	
		<u>Surdok</u> . Vostro Onore, so che sta per emettere i termini della condanna, ma devo farle presente che moriremo tutti e anche lei, anzi io la vedo un po' malaticcio. Secondo me lei è prossimo alla morte e mi dispiace dirglielo, anche perché mi hanno detto che lei con le donne non è un granché, speravo riuscisse a togliersi qualche soddisfazione prima di morire. Oh ma prego, continui e scusi il disturbo.	
		<u>George Pet-Ard</u> . Ottimo Surdok, proprio il momento ideale per simili rivelazioni.	
		<u>Surdok</u> . Grazie George, mi fa molto piacere sentirtelo dire.	
		<u>Santi Licheni</u> . Visti gli articoli, boh ma chissene importa degli articoli. Condanno i tre imputati al carcere a vita. Inoltre ci tengo a precisare che con le donne non ho nessun problema, signor Surdok.	
		<u>Mason</u> . Tutto sommato è andata bene.	
		<u>George Pet-Ard</u> . Alla grande, Mason.	
		<u>Mr. Rbb</u> . Capo io adesso lo spacco in due il matto.	
		<u>Surdok</u> . C'è un matto, dove?	
		<u>Sentenzio</u> . Gli imputati vengano condotti in carcere.	
		<i>escono George Pet-Ard, Surdok, Mr. Rbb e Tuttocchi</i>	
		<u>Perry</u> . Avvocato, è stato un piacere.	
		<u>Mason</u> . Grazie, lei è un penalista davvero in gamba.	
		<u>Santi Licheni</u> . Vado a pranzo ché si è fatto tardi.	
		<u>Sentenzio</u> . In piedi, esce la corte.	
		<u>Coro</u> . La giustizia è originale, il processo un po' banale, a conti fatti tutti matti.	
		...	
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	6

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
<p><u>Mr. Rbb.</u> Dannazione non voglio morire, oh se la guardia non m'avesse preso tutto il nespolaspartamides.</p> <p><u>Surdok.</u> Già, che disdetta.</p> <p><u>Aigor.</u> Guardia? Quale guardia?</p> <p><u>Mr. Rbb.</u> Come quale guardia, sgrunt. Quel maledetto d'avanti al cancello.</p> <p><u>Aigor.</u> Chi, Marak?</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Che disgraziato, privare il nostro mezzorco della sola speranza di salvezza.</p> <p><u>Surdok.</u> Davvero indelicato. Oh guarda, un tappo di sughero. Fantastico.</p> <p><u>Aigor.</u> Quindi Marak ha il nesp, il demidis, come si chiama?</p> <p><u>Mr. Rbb.</u> Il mio nespolaspartamides, per la barba di un mezzorco zoppo. Sgrunt.</p> <p><u>Aigor.</u> Io capito, forse posso famelo dare.</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Davvero?</p> <p><u>Aigor.</u> Certo, ma lo darò al vostro mezzorco solo dopo che l'avrò preso io per salvarmi.</p> <p><u>Surdok.</u> Molto carino.</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Mi sembra equo, cosa ne dici BE?</p> <p><u>Mr. Rbb.</u> Non lo so. Sgrunt.</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Non è il momento di fare gli ingordi.</p> <p><u>Surdok.</u> Capirai, il bestione ragiona con lo stomaco.</p> <p><u>Mr. Rbb.</u> D'accordo capo. Affare fatto.</p> <p><u>Aigor.</u> Ottimo.</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Allora è deciso, amico carceriere. Procurati subito il nespolaspartamides e ti mostreremo come salvarti.</p> <p><u>Aigor.</u> Corro.</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Vola, forse siamo ancora in tempo.</p> <p><u>Aigor.</u> Sì.</p> <p><i>Esce Igor, entra Triple B da una grata.</i></p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Triple B, amica mia. Questo è il momento.</p> <p><u>Triple B.</u> Ben saddice ai valorosi offrirsi agli amici affettuosi.</p> <p><u>Surdok.</u> Eh?</p> <p><u>Mr. Rbb.</u> Anche in questo momento fai poesia, Triple B?</p> <p><u>Triple B.</u> La poesia, mezzorco e prete matto, è l'arma del cor che dona più riscatto. Orsù non indugiam in questa digressione, per voi il tempo è giunto, pronti all'evasione!</p> <p><u>George Pet-Ard.</u> Pronti amica mia, vi aspettiamo.</p> <p><i>Esce Triple B.</i></p>			
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	9

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
<p>Scena Terza.</p> <p>Nel cortile delle prigioni di Rafka.</p> <p>Triple B, Smerla e Aigor.</p> <p><u>Smerla.</u> Per la Dea, cosa accidenti è questo gelo?</p> <p><u>Triple B.</u> Oh ragazzina, perdona questo spettro che a te troppo si avvicina.</p> <p><u>Smerla.</u> Triple B sei tu, ma fai sempre questo effetto?</p> <p><u>Triple B.</u> Ahimè, la vita è molto cruda, la mia presenza è come il taglio di una spada.</p> <p><u>Smerla.</u> Capisco, cosa mi racconti?</p> <p><u>Triple B.</u> Nespolaspartamides.</p> <p><u>Smerla.</u> Perfetto, un vecchio trucco, ma funziona sempre.</p> <p><u>Triple B.</u> Che fin han fatto i piantoni posti a guardia di codeste prigionieri?</p> <p><u>Smerla.</u> Dormono profondamente.</p> <p><u>Triple B.</u> Spero, ragazzina, che tutto sia calmo. Del sangue d'innocenti non vorrei macchiarmi il palmo.</p> <p><u>Smerla.</u> Ubrachi e stupidi, non è servito il pugnale, sono una professionista.</p> <p><u>Triple B.</u> Attenta alla presunzione ragazzina. In questo mondo sei ancora una bambina.</p> <p><u>Smerla.</u> Sono grande quanto basta e mi chiamo Smerla, non ragazzina.</p> <p><u>Triple B.</u> Bene ragazzina Smerla, un giorno dentro di te vedrò una perla.</p> <p><u>Smerla.</u> Cosa?</p> <p><u>Triple B.</u> Fa silenzio e presta orecchio attento. Una visita ci porta presto il vento.</p> <p><u>Smerla.</u> Me ne occupo io.</p> <p><u>Triple B.</u> Io di certo non posso amica mia. Va e agisci.</p> <p><i>Esce Triple B entra Aigor.</i></p> <p><u>Aigor.</u> Marak. Dove accidenti sei finito? Non posso crederci, scomparsi, hanno lasciato sguarnito il cancello! E ora come faccio?</p> <p><u>Smerla.</u> Ehm, salve buon uomo.</p> <p><u>Aigor.</u> Alto là, chi va là?</p> <p><u>Smerla.</u> Mi chiamo Smerla, una povera viandante, temo di essermi perduta.</p> <p><u>Aigor.</u> Ma tu sei una mezzelfa, che ci fai a quest'ora della notte così vicina alle prigioni, non è posto per bambini questo.</p> <p><u>Smerla.</u> Lo so ed infatti ho molta paura.</p> <p><u>Aigor.</u> Lo immagino, dove sei diretta?</p> <p><u>Smerla.</u> Ero uscita dalla locanda per fare una passeggiata, ora non so come tornare indietro.</p> <p><u>Aigor.</u> Quale locanda?</p> <p><u>Smerla.</u> Lo avrei chiesto a quei soldati che erano lì poco fa, ma son fuggiti via tutti di corsa.</p> <p><u>Aigor.</u> Soldati?</p> <p><u>Smerla.</u> Sì, erano armati di lancia ed erano proprio dove sei tu adesso.</p> <p><u>Aigor.</u> Per tutte le quarantatre stelle, dimmi cara, dove si sono diretti?</p> <p><u>Smerla.</u> Verso est, ne sono sicura, parlavano di vendere una cosa dal nome molto strano.</p> <p><u>Aigor.</u> Cosa? Che roba era, come si chiamava?</p> <p><u>Smerla.</u> Nespole, demis. Qualcosa del genere.</p> <p><u>Aigor.</u> Oh no, e adesso cosa faccio?</p> <p><u>Smerla.</u> Sembri turbato amico, cosa c'è che non va?</p> <p><u>Aigor.</u> Quei maledetti stanno per vendere la cosa che mi serve per sopravvivere.</p> <p><u>Smerla.</u> Addirittura.</p> <p><u>Aigor.</u> Oh ragazzina è una lunga storia. Ma adesso cosa faccio?</p>			
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	10

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
<p>Smerla. Posso darti una mano?</p> <p>Aigor. E come? Non posso muovermi da qui, qualcuno deve restare a far da guardia.</p> <p>Smerla. Posso sostituirti io?</p> <p>Aigor. Non scherziamo bambina, queste sono prigioni, mica il parco giochi di Eléttra.</p> <p>Smerla. Certo lo so, ma mi par di capire che la tua è una questione di vita o di morte: tu vai, io aspetto qui davanti, chi vuoi che arrivi a quest'ora?</p> <p>Aigor. In effetti è una questione di vita o di morte. Mi prometti di venire subito ad avvertirmi se succede qualcosa?</p> <p>Smerla. Certo amico, correrò come il vento e ti avvertirò subito.</p> <p>Aigor. Benissimo, dovrei metterci pochi minuti. Ora vado, fa attenzione mi raccomando.</p> <p>Smerla. Certo, ma aspetta!</p> <p>Aigor. Cosa c'è?</p> <p>Smerla. Le chiavi della prigione? Mi serviranno.</p> <p>Aigor. A cosa?</p> <p>Smerla. Se arrivasse un inquisitore per interrogare i prigionieri?</p> <p>Aigor. Non ci avevo pensato.</p> <p>Smerla. Dammi le chiavi e fai in fretta, dovesse arrivare qualcuno dirò di essere una guardia in prova che ti ha dato il cambio e lo porterò io all'interno della prigione.</p> <p>Aigor. Sei sicura di riuscirci?</p> <p>Smerla. Naturalmente, si tratta di aiutare qualcuno in difficoltà, sarò all'altezza.</p> <p>Aigor. Grazie piccola, ecco le chiavi e mi raccomando.</p> <p>Smerla. Corri, qui è tutto sotto controllo.</p> <p>Aigor. Vado allora.</p> <p>Smerla. Vai.</p> <p><i>Esce Aigor, entra Triple B</i></p> <p>Triple B. Non male ragazzina Smerla, ma erano proprio necessarie tutte quelle parole senza alcuna rima?</p> <p>Smerla. Il risultato mi sembra ottimo.</p> <p>Triple B. Oh ma tutto va ben curato, questo dice il codice dell'assemnato.</p> <p>Smerla. Dettagli.</p> <p>Triple B. Orsù presto andiamo. Gli amici aspettano, non ritardiamo.</p>			
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	11

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
<p>Scena Quarta.</p> <p>Nelle prigioni di Rafka, l'evansione.</p> <p>Triple B, Smerla, George Pet-Ard, Surdok e Mr.Rbb, insieme.</p> <p>Smerla. Eccoci qua, toh, guarda che bel gattino, vieni micio dai la zampa.</p> <p>George Pet-Ard. Sono un gatto Smerla, non un cane.</p> <p>Surdok. Sempre coperto di pelo sei.</p> <p>Mr. Rbb. Lasciate perdere il capo, gatto o non gatto è sempre il nostro George.</p> <p>Smerla. Mi spiace non avere una lisca di pesce. Spero ti contenterai delle chiavi della prigione.</p> <p>George Pet-Ard. Credo che mi contenterò.</p> <p>Smerla. Voglio ben sperarlo.</p> <p>George Pet-Ard. Brava ragazza, sei molto cresciuta.</p> <p>Smerla. Notato, vero?</p> <p>Surdok. Sì, cresciuta d'avanti e dietro.</p> <p>Triple B. Oh, Surdok, che commento villano, la ragazzina trattar devi con bacciamano.</p> <p>Mr. Rbb. Capo queste catene?</p> <p>George Pet-Ard. Sì B.E. adesso puoi liberarti.</p> <p>Mr. Rbb. Finalmente, posso anche picchiare Surdok?</p> <p>George Pet-Ard. Non adesso. Smerla occupati di Surdok, fa in modo che B.E. non lo uccida.</p> <p>Surdok. Tanto moriremo tutti lo stesso.</p> <p>Mr. Rbb. Adesso che si fa George?</p> <p>George Pet-Ard. Adesso ce ne andiamo, ma c'è un blocco alla frontiera, ci servirebbe qualcosa, una carrozza, un mezzo di trasporto.</p> <p>Mr. Rbb. Sgrunt, dovremmo corazzarlo e modificarlo.</p> <p>Surdok. Ma dove la troviamo una carrozza a quest'ora della notte?</p> <p>Smerla. Ehm... Triple B?</p> <p>Triple B. No eh... io so, il mio cuore l'avverte, B.E. la distruggerà. No, no e no!</p> <p>George Pet-Ard. Triple B, ti prego. Ti prometto che è l'ultima volta.</p> <p>Triple B. Queste parole han già carezzato le mie orecchie, mio caro e dolce George... Essia, ma che non finisca come l'altra volta.</p> <p>Mr. Rbb. Sgrunt! Ci farò attenzione, dove ho messo il trinciante?</p> <p>Surdok. Triple B, ma tu sei morta, cosa te ne fai di una carrozza?</p> <p>Triple B. Oh Surdok, per l'amor di tutti gli astri e le dee... Sparisci.</p> <p>Surdok. Fantastico, se solo potessi sparire come te.</p> <p>George Pet-Ard. E' deciso, ora andiamo.</p> <p>Surdok. Oh bene, quasi, quasi pesco una carta dal mio mazzo speciale, forse questa volta non causerà troppi danni.</p> <p>George Pet-Ard. Mr. Rbb. Smerla. Triple B. Nooooooooooooo!</p> <p>....</p>			
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	12

Protocollo	LR 0901981 – B.C.F.A.	Data	17 AURORA 638 D.I.
<div>Ultimo Atto</div> <div>...</div> <div>Scena Quarta</div> <div>Il cantastorie, il nobile, il popolano, il soldato e la piazza.</div> <div><p>Popolano. Son passati anni, ma questa storia non m'annoia mai.</p><p>Soldato. E' un insulto per noi guardie e noi soldati.</p><p>Nobile. Ma che fine hanno fatto, chi sono?</p><p>Popolano. Si fanno chiamare Rbb Team.</p><p>Nobile. Rbb Team?</p><p>Soldato. Rbb Team?</p><p>Popolano. Sì, Rbb Team.</p><p>Soldato. Ma chi sono?</p><p>Nobile. Cosa fanno?</p><p>Popolano. Ho sentito che hanno aiutato Jacob, il giullare di Sirio.</p><p>Nobile. Io so che han risolto i guai del Conte Vesper.</p><p>Soldato. Hanno combattuto contro i draghi sulle isole Ambrosiane.</p><p>Popolano. Hanno protetto il villaggio di Castadir.</p><p>Nobile. Combattuto contro il perfido Marchese Morpok.</p><p>Popolano. Li hanno visti al nord.</p><p>Soldato. Anche a sud.</p><p>Nobile. Ovunque.</p><p>Popolano. Ecco il cantastorie.</p><p>Nobile. Lui saprà.</p><p>Soldato. Lui sa tutto.</p><p>Popolano. Cantastorie, chi sono?</p><p>Nobile. Cantastorie, dove sono?</p><p>Soldato. Cantastorie, cosa fanno?</p><p>Cantastorie. Amici mie, voi domandate dell'Rbb Team?</p><p>Soldato. Sì, loro!</p><p>Popolano. L'Rbb Team!</p><p>Nobile. Chi altro!</p><p>Cantastorie. Non so chi siano, dove sono e cosa fanno. Ma questo posso dirvi con assoluta certezza. Dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati, ma se avete un problema che nessuno può risolvere e se riuscite a trovarli forse potrete ingaggiare il famoso...</p><p>RBB-Team.</p><p>Fine</p><p><i>(la carrozza di Triple B venne completamente distrutta)</i></p></div>			
Autore	-- S C O N O S C I U T O --	Pagina	13

PERSONAGGI

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B. C. F. A.

Nome

MR. RBB

Alias

B. E. - BARBARIAN ELEMENT

Altezza

198 CENTIMETRI

Carnagione

SCURA

Occupazione

CARRETTIERE

Residenza

SIRIO, RAFKA, SAM

Compagnia

THE RBB TEAM

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.

Io e l'RBB - Team, una commedia di Dorian Whitespoon

Deckard: E' solo una torre perché non avanzate?

Soldato: Capo, è pericoloso.

Deckard: Ma siete in cinquanta.

Soldato: C'è l'RBB - Team dentro, hanno organizzato loro le difese.

Deckard: Ah, allora chiamiamo l'esercito, è meglio.

Soldato: Sì capo.

Deckard: Quanti rinforzi pensi che ci manderanno?

Soldato: Credo sulle cinquecento unità capo.

Deckard: Porcai Non ce la faremo mai.

<<Oh sì, li conosco, li conosco!

(Dorian Whitespoon, il miglior cantastorie della costa)

Li ho incontrati più volte. Un manipolo di matti da legare

dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka, si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati ma se avete un problema che nessuno può risolvere, e se riuscite a trovarli, forse potrete ingaggiare il famoso RBB - Team >>.

- - I N T E R C E T T A Z I O N I - -

Intercettazione psionica a carico del protocollo AA291384 predisposta dall'autorità inquisitoria.

Surdok: L'avevo detto che sarebbe andata male, ma tanto che importa, verremo tutti presi, torturati e uccisi.

Mr. RBB: Sgrunt! Capo te lo dico, è il beccamorto lì che ci porta solo rogne, Sgrunt! Non lo sopporto.

Triple B: GLORIOSI e puri, miei COMPAGNI D'ARME che di epiche imprese foste attori, sian le favelle vostre ben più calme.

Orsù placate i vostri ardenti umori.

Smerla: Surdok non centra, piuttosto penso che sia stata tutta colpa del nostro micetto grigio.

George Pet-Ard: Mia? E perché mai?

Smerla: Oh nulla, comera quella formula magica? Alhalah antani blinda ... cof. cof.

George Pet-Ard: Eh, vorrei vedere te recitare le parole di un incantesimo con una palla di pelo in gola. Ira l'altro, non avremmo dovuto utilizzare la magia se ricordi il mio piano!

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	5	
<p><u>Intercettazione psionica a carico del protocollo AM124532 predisposta dall'autorità inquisitoria.</u></p> <p>Sgrunt! Io non voglio fuggire. Deckard lo prendo e gli spacco la testa. Invece George dice che è meglio così, che è più divertente fare come l'altra volta, noi scappiamo e Deckard, che lavora per l'inquisizione, arriva e trova solo un pugno di mosche. Noi ridiamo e lo scherziamo. Ma quando lo picchiamo? Cavolo! Però c'è da ridere, sì George ha ragione, meglio così, ci divertiamo in missione. L'altro giorno in un villaggio c'erano delle povere persone, le abbiamo aiutate, Smerla è fuggita quando un ragazzone bello le ha fatto un complimento, era tutta rossa e balbettava bah.</p> <p>Surdok, non lo sopporto, è un pazzo; l'altro giorno credeva di essere un goblin cantastorie, domani crederà di essere qualcos'altro. Se mi si avvicina gli spacco la testa, uhm no George ha detto di no, però non deve prendermi in giro. E guai se prova a curarmi.</p> <p>Triple B, lo spettro, quando piagnucola è incredibile, con un urlo ha mandato in frantumi le finestre di una chiesa. Non è stata tutta colpa mia, Smerla ha detto di prendere il suo carretto, lei non voleva. Cavolo, glielo abbiamo distrutto. Per fortuna c'erano tanti bambini, io mi sono fermato un po' con loro e mi sono messo a cucinare, quando è venuto George ho detto ai bambini di carezzarlo, ma senza fargli male.</p> <p>E' arrivato un messaggio dalla mia tribù, devo tornare e fare il capo. Io non voglio, voglio stare con George e gli altri amici, sì anche Surdok grrr. Qui mi diverto, con loro c'è sempre da far missioni e aiutiamo tanti bambini. Sì il mio posto è qui, sono contento. Sgrunt.</p> <p>SURDOK! QUELLA E' LA MIA ASCIA NON UNA PADELLA, SE TI ACCHIAPPO TI SPACCO LA TESTA!"</p>				

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	6	
<p><u>Dichiarazioni spontanee rese da Dorian Whitespoon sulla sua nuova opera teatrale soggetta a sequestro per ordine dell'autorità Inquisitoria.</u></p> <p><u>Dorian:</u> B.E., Parlati di George, il vostro capo, un gatto.</p> <p><u>Mr. RB:</u> Sgrunt, sì, è un gatto ma io lo conoscevo quando non era ancora un gatto. Lui è un mago ed è molto in gamba, ora che è un gatto non cambia nulla, è sempre il nostro capo. Io gli tengo la borsa dei componenti e faccio quello che mi dice, perché lui è intelligente e sa sempre cosa fare. Se però ci sono palle e cose luccicose, si confonde un po', ma poi si riprende e torna ad essere il George di sempre. Lui non ti sgrida mai, sorride sempre e se c'è da fare qualcosa lui la fa meglio di tutti.</p> <p><u>Dorian:</u> E Smerla, la mezzelfa?</p> <p><u>Mr. RB:</u> Smerla è una brava ragazza, poi sa trovare un sacco di cose, se mi manca qualcosa chiedo e lei me la trova. Prende in giro e fa i giochetti. A volte tratta George come un animaletto, ma lui è sempre il nostro capo, io mi arrabbio un pochino, ma George dice che non fa nulla. Però lei è strana come femmina, non ha ancora figliato e quando c'è uno che le piace diventa rossa e scappa via. Ma George dice che è caratterere e quindi non è importante, lei comunque quando c'è da parlare e dire cose alla gente è bravissima, poi sa maneggiare molto bene gli esplosivi.</p> <p><u>Dorian:</u> Che mi dici di Surdok?</p> <p><u>Mr. RB:</u> Grrrrrr! Quello è tutto matto, sì, cavolo, è un pazzo scatenato. George dice che è un uomo saggio puah, dice che è stato torturato e ne ha passate di cotte e di crude. Ma sempre pazzo resta. Che ce lo portiamo a fare in giro non lo so. Se sente o vede una patata impazzisce, ma si può?</p> <p>Ad ogni missione diventa qualcuno di diverso, è pazzo, è pazzo, per fortuna quando cerca di attaccarmi la pazzia c'è Smerla che lo tiene a bada. George spesso gli ordina di curarmi, odio quando lo fa, anche se come dice George, non devo fare storie.</p> <p><u>Dorian:</u> E Triple B, lo spettro?</p> <p><u>Mr. RB:</u> Sgrunt, lei mi fa molto pena anche se è morta e io non pensavo che un morto mi potesse fare pena, ma la conoscevo prima che diventasse uno spettro. Ora, di vivo ha solo il cuore. Era una grande combattente, combattevamo insieme, certo lei infilzava e parava, io spaccavo teste, ma eravamo bravi insieme. Ogni tanto la facciamo piangere perché, quando serve qualcosa, prendiamo la sua roba, Smerla riesce sempre a convincerla, in genere io la corazzo e la modifico, ma poi finisce sempre che la distruggiamo. Triple B urla e spacca tutto, fa un grido potentissimo. Prima di ridursi così era ricchissima, ha un sacco di proprietà sparse in tutto il regno. Ovunque andiamo c'è qualcosa di suo che possiamo distruggere... ehm, usare. Guardo sempre nella sua carriola, poi chiedo a Smerla di convincerla a farmela dare.</p> <p><u>Trasmissione interrotta.</u></p> <p><u>Dalle ultime fonti si sospetta che il gruppo sia diretto nel sud del regno.</u></p>				

Mr. RBB	BE (Barbarian Element)
NOME DEL PERSONAGGIO	
RBB - Team	The RBB - Team
SQUADRA	
	AVVENTURA

Mezzorco	Ti piacerebbe, eh?	8	Xeni
RAZZA	ALLINEAMENTO	LIV. PERS.	LIV. EQUIV. DIVINITÀ
Media	Maschio 198 cm	140 kg	Neri Punk Scura
ETÀ	GENERE ALTEZZA PESO	OCCHI	CAPELLI CARINAGIONE

LIVELLI				
CLASSE +	ABCHET/130	11 V	LIV. DADO	BONUS
				TIRI SALVEZZA
ATTACCO BASE				
bonus				
+7/+2				

CONCORRENTE	PROGETTO	EQUIV	VITA	ATTACCO	-TERRIVOL-
Barbaro	6	-	d12	6	5/2/2
Esperto	2	-	d6	1	0/0/3
(carrettiere)					

BONUS		TOTALE	
BONUS DI ARMATURA			
BONUS DI SCUDO			
MOD. F. DI DESTREZZA			

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORALE	MODIFICATORE TEMPORALE	CONDIZIONI NORMALI
FOR forza	18	22	+6	(26)	(+8)	18 = 10 + 4 + 2
DES destrezza	15	15	+2			16 = 10 + ✓
COS costituzione	16	16	+3	(20)	(+5)	18 = 10 + ✓
INT intelligenza	10	8	-1			16 = 10 + ✓ IL SUO BONUS È DA FORMARE NELLE CONDIZIONI COMPLETAMENTE DIVERSE DA QUELLE DELL'ABILITÀ SPECIALE. IL SUO VALORE SOLTANTO ESPRIME IL SUO VALORE IN CONDIZIONI NORMALI.

SAG saggezza	10	10	0				
CAR carisma	10	8	-1				

INIZIATIVA
modificatore

$$2 = 2 + -$$

MODIF. D. MODIF.

DESTREZZA				VARI0			
ARMI E ATTACCHI							
NOME		BONUS D'ATTACCO		DANNO		CRITICO	
Ascia doppia orchesca		+14/+9 (+16/+11)		1d8-1d6*+10 (+13)		x3	
Ascia doppia orchesca con entrambe le estremità		+12/+12/+7 (+14/+14/+9)		1d8-1d6*+7 (+9) e 1d8-1d6*+4 (+5) e 1d8-1d6*+7 (+9) e		x3	

(*): vedi descrizione nella pagina seguente

[illegible]

0	SENZA ARMATURA	VELOCITÀ
0	12 m	12 m
		8 quadr. 8 quadr.

MOD. F.
VARIO

5	BONUS MASSIMO DI DESTREZZE	0	PENALITÀ DI INCASSO ALLA PROVA
leggera	1° PO ARMATURA	-	FALLIMENTO (MAGGIORI PUNTI) ARCANI
(-2)	(-2)	(-2)	(-2)
			BONUS

MODIFICARE
VARIANTE

MODIFICATORI CONDIZIONALI

- 5 ai TS
contro magia

(2) + (2) + (2)

ONUS DI LOTTA

$$\begin{array}{r} \boxed{7} + \boxed{6} + \boxed{-} + \boxed{-} + \boxed{-} \\ \text{BONUS BASE} \quad \text{MODIF. DI FORZA} \quad \text{MODIF. DI} \quad \text{MODIF.} \\ \text{I ATTACCO} \quad \text{TAGLIA SPECIALE} \quad \text{VARIO} \end{array}$$

RESISTENZE			
IE O		-	PERCENTUALE OCULTAMENTO
			0%

915
EFFETTIVO
RICO

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	X	173	260
CERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	
BOLUS MAX DES. 132 PEDAL ALLA PROVA - 3	BOLUS MAX DES. 011 PEDAL ALLA PROVA - 6		

	520	1120
A	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
	-2 X CARICO PESANTE	-5 X CARICO PESANTE

INCRONATA ?	GRADI MASSIMI (CLASSE/CL. INCRON.)		11/55	
	MODIFICAT. VARI		MODIFICAT. VARI	
NOME DELL'ABILITÀ		BONUS TOTALE	MODIFICAT. GRAD I	MODIFICAT. GRAD I
CARATT. CHIAVE		MODIFICAT. GRAD I		

<input checked="" type="checkbox"/> ACROBAZIA ^a	DES*	-	2	+	-3 ^c
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI ^a	CAR	-	-1	+	+
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO (<i>macchine da assesto</i>)	FOR	13	6	+	7
<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO (<i>mezzi di trasporto</i>)	FOR	13	6	+	7
<input checked="" type="checkbox"/> ARTIGIANATO ()	INT	-	-1	+	+
DES*		-	2	+	-3 ^c
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA	DES*	-1	0	+	+
<input type="checkbox"/> ASCOLTARE	SAG	0	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> BIBLIOTECONOMIA	INT	-1	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CAMUFFARE	CAR	-1	-1	+	+
<input type="checkbox"/> CAVALCARE	DES	2	2	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CERCARE	INT	-1	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE	COS	3	3	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE () ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE () ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE () ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE () ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE () ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONOSCENZE () ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMAZIA	CAR	-1	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ^a	INT	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> EQUILIBRIO	DES*	-1	2	+	-3 ^c
<input checked="" type="checkbox"/> FALSIFICARE	INT	-1	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> GUARIRE	SAG	0	0	+	5
<input type="checkbox"/> INTIMIDIRE	COS	8(10)	3	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE () ^a	CAR	-	-1	+	+
<input type="checkbox"/> INTRATTENERE () ^a	CAR	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> INTRATTENERE () ^a	CAR	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> LESTO DI MANO ^a	DES*	-	2	+	-3 ^c
<input checked="" type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*	-1	2	+	-3 ^c
<input checked="" type="checkbox"/> NASCONDERSI	DES*	-1	2	+	-3 ^c
<input type="checkbox"/> NUOTARE	FOR*	0	6	+	-6 ^c
<input checked="" type="checkbox"/> OSSERVARE	SAG	0	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPIRE INGANNI	SAG	0	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSIONE (<i>carrettiere</i>) ^a	SAG	13	6	+	7
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSIONE () ^a	SAG	-	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR	-1	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> RAGGIARE	CAR	-1	-1	+	+
<input type="checkbox"/> SALTARE	FOR*	3	6	+	-3 ^c
<input checked="" type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ^a	INT	-	-1	+	+
<input type="checkbox"/> SCALARE	FOR*	3	6	+	-3 ^c
<input checked="" type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE ^a	DES	-	2	+	+
<input type="checkbox"/> SOPRAVVIVENZA	SAG	0	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE	DES	2	2	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ^a	CAR	-	-1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> VALUTARE	INT	-1	-1	+	+
<input type="checkbox"/>		=	=	+	+
<input type="checkbox"/>		=	=	+	+
<input type="checkbox"/>		=	=	+	+
<input type="checkbox"/>		=	=	+	+

LE ABILITÀ MARCATE CON ☐ POSSONO ESSERE USATE SOLO SE IL PERSONAGGIO POSSIEDE ALMENO 1 GRADO IN TALE ABILITÀ. LE ABILITÀ MARCATE CON ☒ SONO INCROCIATE PER IL PERSONAGGIO (NON SONO TIPICHE DELLA SUA CLASSE) ALLE ABILITÀ NELLE CUI CARATTERISTICHE CHIAVE È PRESENTE IL SIMBOLO. SI APPLICA, SE PRESENTE, LA PENALITÀ ALLA PROVA DOVUTA ALL'ARMATURA. TALE PENALITÀ RADDOPPIA PER L'ABILITÀ "NUOTARE".

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO (QUANTITÀ SE DIVERSA DA 1)	PESO (KG)	OGGETTO (QUANTITÀ SE DIVERSA DA 1)	PESO (KG)
IN MANO:		OGGETTI DI PET-ARD:	
<u>Doppia Ascia Orchesa</u>	<u>7,5</u>	<u>Borsa dei componenti</u>	<u>-</u>
<u>Imbottita Pietosa +1/+1 (*)</u>		<u>Cuccia pieghevole</u>	<u>2</u>
INDOSSATI:		<u>Pomata antizecche</u>	<u>-</u>
<u>Gioielli pacchiani in ferro</u>	<u>6</u>	<u>Pergamene bianche (4)</u>	<u>-</u>
<u>Anello punk di protezione +1</u>	<u>1</u>	<u>Inchiostro e pennino</u>	<u>-</u>
<u>Armatura di borchie +1</u>	<u>20</u>	<u>Libro degli incantesimi</u>	<u>15</u>
<u>Catenone di Armatura</u>	<u>2</u>	<u>Sigari di scorta</u>	<u>-</u>
<u>Naturale +1</u>		<u>Crocchette di scorta</u>	<u>0,5</u>
NELLO ZAINO			
<u>Giocattoli in legno</u>	<u>2,5</u>		
<u>Crena per capelli</u>	<u>-</u>		
<u>Abecedario (sta imparando a leggere)</u>	<u>1</u>		
<u>Razioni standard per 2 mesi</u>	<u>30</u>		
<u>Attrezzi da fabbro</u>	<u>5</u>		
<u>Attrezzi da falegname</u>	<u>5</u>		
<u>Corda (15m)</u>	<u>5</u>		
<u>Giaciglio</u>	<u>2,5</u>		

MONETTE, GEMME E GIOIELLI

IN FIANE	15
IN ARGENTO	7
IN CRO	25
IN PLATINO	0

I MONETA DI PLATINO (MP) = 10 MONETE D'ORO (MO) = 100 MONETE D'ARGENTO (MA) = 1000 MONETE DI RAME (MR)

LINGUAGGI

Comune _____
Orchesco _____

PUNTI ESPERIENZA

1

ATTUALI
NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

Scheda per Dungeons & Dragons 3.5 © versione 1.3; autore: "Szass Tam" Barberta (ab_borgorevel@yahoo.it) associazione culturale Revelsh Blind Beholders: <http://www.revelshblindbeholders.net> - info@revelshblindbeholders.net

TALENTI E ABILITÀ SPECIALI

DA USA	DERIVA	NOME
<input checked="" type="checkbox"/>	<u>R</u>	Scuovisione (fino a 18 m)
<input type="checkbox"/>	<u>R</u>	Sangue orchesco
<input type="checkbox"/>	<u>C</u>	Movimento veloce
<input type="checkbox"/>	<u>C</u>	Analfabetismo
<input checked="" type="checkbox"/>	<u>C</u>	Ira 2 volte al giorno
<input type="checkbox"/>	<u>C</u>	Schiavare prodigioso
<input checked="" type="checkbox"/>	<u>C</u>	Percepire trappole +2
<input type="checkbox"/>	<u>C</u>	Schiavare prodigioso migliorato
<input type="checkbox"/>	<u>A</u>	Paura della magia
<input checked="" type="checkbox"/>	<u>A</u>	Spacciare porta potenziato
<input type="checkbox"/>	<u>T</u>	Familiarità con le armi
<input type="checkbox"/>	<u>T</u>	Combattere con 2 armi
<input checked="" type="checkbox"/>	<u>T</u>	Attacco poderoso

[illegible]

POTERI DA UTILIZZARE

Scurovisione: puoi vedere nell'oscurità (solo in bianco e nero) fino a 18 metri, o di giorno nel caso avessi occhiali da sole.

Ira Barbarica: "Surdok, stammi lontand Ora sono davvero incazzato!" Quando sei in preda all'ira, guadagni un bonus di +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai TS sulla Volontà, ma subisci una penalità di -2 alla CA (Questi bonus sono già conteggiati nella scheda con valori tra parentesi). Un attacco d'ira dura per 8 round, dopo i quali sei affaticato.

Percepire trappole: guadagni un bonus di schivare di +2 alla CA contro attacchi effettuati da trappole ed un bonus +2 ai TS contro riflessi per evitare trappole.

Spaccare porta migliorato: guadagni un bonus di +8 alla forza alle prove per spaccare porte (ed anche altri oggetti inanimati) (fonte: appare come Destructive Rager nel manuale Complete Warrior).

Attacco poderoso: nel tuo turno, prima di effettuare attacchi, puoi sottrarre un numero compreso tra 1 e 7 ai tiri per colpire ed aggiungere questo stesso numero (raddoppiato utilizzando una sola estremità) a tutti i danni in mischia. Questo talento si applica a tutti gli attacchi nel round.

ABILITÀ GIÀ CONTEGGIATE

Sangue orchestra: beh, pensavi che ti scorresse vino nelle vene?

Movimento veloce: La tua velocità aumenta di 3m per round se non indossi armature pesanti. Ma che te ne frega, tanto..

Analfabetismo: Se sapresti leggere il tuo abecedario, non eri analfabeta.

Schivare prodigioso: non puoi essere colto di sorpresa.

Schivare prodigioso migliorato: non puoi essere attaccato ai fianchi.

Paura della magia: da quando sei nato soffri di questa forte fobia per tutto ciò che è magico. Questo comporta un -5 a tutti i TS contro effetti magici (fonte: difetto tratto dal manuale Arcani Rivelati).

Familiarità con le armi: sai utilizzare la doppia ascia orchesca senza penalità.
(fonte: Manuale del Perfetto Combattente).

Combattere con 2 armi: riesci ad utilizzare entrambe le estremità della tua doppia ascia orchesca con penalità ridotte (-2 e -2).

(*) **Doppia ascia orchesca imbottita pietosa:** suggerimento di George hai avvolto le estremità dell'ascia con dei panni vari che puoi togliere e rimettere in qualsiasi momento.

Quando la tua arma è imbottita infliggi danni debilitanti ed aggiungi 1d6 ai danni (fonte: potere Merciful del manuale Arms And Equipment Guide).

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B. C. F. A.

Nome

GEORGE PET-ARD.

Alias

FLUFFY CAT-TIBAL SMITH

Altezza

77 CENTIMETRI

Pelo

GRIGIO

Occupazione

ATTORE

Residenza

SIRIO, RAFKA, SAM

Compagnia

THE RBB TEAM

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.

Io e l'RBB - Team, una commedia di Dorian Whitespoon

Deckard: E' solo una torre perché non avanzate?

Soldato: Capo, è pericoloso.

Deckard: Ma siete in cinquanta.

Soldato: C'è l'RBB - Team dentro, hanno organizzato loro le difese.

Deckard: Ah, allora chiamiamo l'esercito, è meglio.

Soldato: Sì capo.

Deckard: Quanti rinforzi pensi che ci manderanno?

Soldato: Credo sulle cinquecento unità capo.

Deckard: Porcai Non ce la faremo mai.

<<Oh sì, li conosco, li conosco!

(Dorian Whitespoon, il miglior cantastorie della costa)

Li ho incontrati più volte. Un manipolo di matti da legare

dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka, si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati ma se avete un problema che nessuno può risolvere, e se riuscite a trovarli, forse potrete ingaggiare il famoso RBB - Team >>.

- - I N T E R C E T T A Z I O N I - -

Intercettazione psionica a carico del protocollo AA291384 predisposta dall'autorità inquisitoria.

Surdok: L'avevo detto che sarebbe andata male, ma tanto che importa, verremo tutti presi, torturati e uccisi.

Mr. RBB: Sgrunt! Capo te lo dico, è il beccamorto lì che ci porta solo rogne, Sgrunt! Non lo sopporto.

Triple B: GLORIOSI e puri, miei COMPAGNI D'ARME che di epiche imprese foste attori, sian le favelle vostre ben più calme.

Orsù placate i vostri ardenti umori.

Smerla: Surdok non centra, piuttosto penso che sia stata tutta colpa del nostro micetto grigio.

George Pet-Ard: Mia? E perché mai?

Smerla: Oh nulla, comera quella formula magica? Alhalah antani blinda ... cof. cof.

George Pet-Ard: Eh, vorrei vedere te recitare le parole di un incantesimo con una palla di pelo in gola. Ira l'altro, non avremmo dovuto utilizzare la magia se ricordi il mio piano!

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Mr. RB: Sgrunt, io odio la magia! Uno spavento cavolo! Se solo quel disgraziato non avesse dato di matto, tutto sarebbe andato liscio. Sgrunt, cavolo è bastato che sentisse la parola "patata" per esplodere.</p> <p>Surdok: Patata? No! No!, patate, patate, no, moriremo tutti, no!</p> <p>Smerla: Grazie BE!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt, che ho fatto? Ho solo detto "patata".</p> <p>Smerla: Dannazione BE! Ora mi toccherà andarlo a riacchiappare!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt, mi dispiace, davvero.</p> <p>George Pet-Ard: Tranquillo ragazzone, so che non lo fai apposta. Però dovresti imparare a controllarti. Ecco, come questo pomeriggio, non serviva sfondare la porta, era aperta!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt, scusa capo, ma che senso ha una porta aperta. Il bello delle porte è sfondarle, no? Sgrunt. Capo? Capo, mi ascolti capo?</p> <p>George Pet-Ard: ehm, scusa, stavo, ehm controllando una cosa.</p> <p>Mr. RB: Stavi giocando con i lacci dei miei stivali, cavolo!</p> <p>Triple B: Si dice perbacco o acciderboli BE. UNITI SIAM, ANDREM VERSO LA GLORIA, danziamo insieme finché il giorno dura ma quel bestion, pur forte e valoroso, ha fatto scempio della mia armatura!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt! Scusa Triple B, ci serviva un fantoccio! Non volevo maciullarti l'armatura. Sgrunt! Porco Cavolo! Quanto mi dispiace.</p> <p>Triple B: Volevi dire: "O caspiterina, sono assai desolato". Suvvia è sempre la solita storia. EVABENE, ANDIAM ALLA BATTAGLIA SENZA RIMPIANTI!</p> <p>Surdok: Sì vero, andremo alla battaglia, ma tanto a che serve? Saremo tutti cenere prima di avere il tempo di dire... oh, forte, un sasso quadrato!</p> <p>Smerla: L'ho trovato che cercava di spiegare ad un riccio la teoria della creazione dell'universo! Vieni micio! Micio, micio, micioooooo.</p> <p>George Pet-Ard: Arrivo eccom... Ehm, Smerla, miao, non è corretto da parte tua.</p> <p>Smerla: Quindi niente grattatina sulla pancia?</p> <p>George Pet-Ard: ehm solo una.</p> <p>Mr. RB: Smettila di trattarlo come un animaletto, Sgrunt, è sempre il nostro George.</p> <p>George Per-Ard: frrrrrr, frrrrrr.</p> <p>Mr. RB: Capo! Ecco, Smerla, hai visto, fa anche le fusa. Donna, perché non provi a fare qualche coccola ad un uomo? Oggi quando è comparso il biondo hai cominciato a balbettare e sei diventata tutta rossa.</p> <p>Smerla: E cosa dovrei dire io di te? Quando l'incantesimo di George ti ha sfiorato, hai fatto un salto, neanche fosse scoppiata un'intera santabarbara.</p> <p>Surdok: Un ciccone con la fobia degli incantesimi e una ragazzina ancora alle prime armi con gli uomini. Sono l'unico sano in questa gabbia di matti. Oh che bello un cavaturaccioli.</p> <p>George Per-Ard: Surdok piantala e cura le ferite di BE.</p> <p>Surdok: Ah, ah di corsa capo. Biru Chiru... oh</p> <p>Mr. RB: Ah no! Brutto pazzoide che non sei altro, sta lontano con quei tuoi maledetti sortilegi!</p> <p>George Per-Ard: BE, forzal! Niente storie. Adesso basta. La missione di oggi è andata, pensiamo alla prossima.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	3	

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Intercettazione psionica a carico del protocollo AM1234532 predisposta dall'autorità inquirentoria.</p> <p>Dorian: Ehi là George, come stai?</p> <p>George: Come sempre amico mio, non potrebbe andare meglio.</p> <p>Dorian: Sempre in fuga, tu e il tuo gruppo?</p> <p>George: Oh certo, dove sarebbe il divertimento altrimenti.</p> <p>Dorian: Ma dimmi un po'... è tanto che volevo chiederti certe cose... com'è che sei diventato un gatto? Certo, fuma pure, non mi dà fastidio.</p> <p>George: Beh, amico mio, molti anni fa ero giovane e arrogante. Non resistevo al fascino dell'avventura. Tra le sfide più avvincenti della mia giovinezza, ricordo quella con la strega di Marias, che donna!</p> <p>Un giorno ci trovammo a contendere per lo stesso bottino ed ecco un bel duello. Purtroppo nel corso del combattimento un mio dardo di fuoco le ridusse in cenere la veste. Quella visione mi distrasse per un secondo ed ora eccomi qua, trasformato in un gatto e senza la benché minima idea di come ritornare uomo.</p> <p>Dorian: E cosa hai imparato da quella faccenda?</p> <p>George: Che Marias ha un gran bel paio di... eh, eh.</p> <p>Dorian: Capisco, quindi non ti pesa essere un gatto?</p> <p>George: La testa è sempre la stessa, finché funziona quella, ho lavorato sodo per riuscire a camminare su due zampe, per imparare ad utilizzare la magia anche in questa forma. Alla lunga ci si abitua.</p> <p>Dorian: A volte sembri proprio un gatto, mi hanno detto che ti piacciono le coccole.</p> <p>George: Chi te l'ha detto? Smerla scommetto! Uhm, beh, sono un uomo nel corpo di un gatto, mi piacciono tutte le cose che piacciono ai gatti. E tante cose che piacciono agli uomini, a volte faccio confusione.</p> <p>Dorian: Cose che piacciono ai gatti, per esempio?</p> <p>George: Ehm, ai gomitoli e alle palline non posso resistere.</p> <p>Dorian: Fai le fusa, ti lecchi?</p> <p>George: Ogni tanto eh, eh.</p> <p>Dorian: Mi sembra di capire che ti piace la tua vita.</p> <p>George: Sì capisco! E' vero, siamo stati condannati ingiustamente, ma questo non ci ha fermati, abbiamo imparato che attorno a noi non sempre le cose vanno nel verso giusto... allora proviamo a metterci una zampa. Spesso ci riusciamo. Io personalmente non sono abituato a piangermi addosso, in tutto c'è un lato positivo: anche se adesso ho il muso, non smetto di sorridere amico mio. E' questo lo spirito!</p> <p>Dorian: E con la tua squadra, come va? A volte mi pare ci siano dei problemi.</p> <p>George: Ordinaria amministrazione, ciascuno ha il suo carattere, non sempre vanno d'accordo tra loro, ma ognuno fa la sua parte, e io faccio in modo che sia così.</p> <p>Dorian: In questi anni hai aiutato tanta brava gente che non sapeva a chi chiedere aiuto, tu e la tua squadra siete degli eroi.</p> <p>George: Oh, questa è bella, te li vedi BE e Surdok come eroi? No amico mio, noi non siamo degli eroi. Noi abbiamo scelto un percorso; c'è un obiettivo comune, c'è alla base un'idea di giustizia che in qualche modo portiamo avanti. E poi, diciamocela tutta, ci diverte e siamo bravi.</p> <p>Dorian: La squadra guarda a te, tu sei il capo, non ti senti responsabile?</p> <p>George: Certo che mi sento responsabile! Se proprio vuoi saperlo ho anche debolezze, paure e rimpianti, come tutti del resto. L'importante è saper affrontare i momenti cupi senza che questi ti schiaccino. Io te lo dico, amico mio, prendo la vita come viene e non nego mai un sorriso; a volte aiuta, altre volte no. Ma sono sereno. I ragazzi lo percepiscono e lavorano al meglio.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina		4

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Dorian. A proposito, da quel che mi risulta, voi non vivete tutti assieme, mi sembra che ognuno di voi svolga un'attività, un lavoro insomma. Poi, quando c'è una missione, vi riunite, esatto?</p> <p>George. Esatto Dorian, io lavoro a teatro, interpreto la parte ehm di un gatto. Smerla è in giro per il regno e quando ci riuniamo le dico di recuperare Surdok. Lui so sempre come trovarlo, mi basta fare un giro per i sanatori della città! B.E. (sarebbe Mr. RBB, ma io lo chiamo così) ripara carretti nella capitale e infine Triple B infesta una valle. Infesta per modo di dire, in realtà svolaZZa raccontando le sue storie, dovrete vedere gente la va a trovare ogni giorno.</p> <p>Dorian. E' vero che in tutte le vostre missioni non avete mai ucciso nessuno?</p> <p>George. Solo non morti ed esseri mostruosi. Non permetterei altre uccisioni. La morte è sempre sbagliata e come sai, Dorian, io adoro i piani ben riusciti! La morte li comprometterebbe eh, eh.</p> <p>Intercettazione corrispondenza tra Pet-Ard e D. Whitespoon disposta dall'autorità inquisitoria</p> <p>Caro Dorian,</p> <p>un'altra missione andata alla grande.</p> <p>Ormai la squadra agisce come un sol gatto, quando do un ordine lo portano a termine meglio di quanto possa immaginare.</p> <p>Ti ricordi di Deckard, il chierico che ci dà la caccia per conto dell'Inquisizione? Beh, gliel'abbiamo fatta anche questa volta: è giunto in città con tutti i suoi uomini e ci ha accerchiati in un fienile. Quando è entrato dentro, ha trovato solo dei fantocci che ricordavano il nostro aspetto. Avevi voluto vedere la sua faccia.</p> <p>Ma il meglio è stata la missione stessa, adoro i piani ben riusciti! Ormai posso lanciare incantesimi con grande abilità, i componenti me li faccio tenere da B.E.</p> <p>Il litigato di nuovo con Surdok che per questa missione impersonava un goblin contestorie di nome Gorian. Non te la prendere amico mio, sai com'è Surdok, ad ogni nuova missione diventa qualcuno. Quest'oggi era un cantastorie e credo che la sua imitazione sia in qualche modo un omaggio a te.</p> <p>Il figlio del capo villaggio ha cercato di fare la corte a Smerla, ma lei è scappata via. Chissà che le piglia a quella figliola! Ogni volta che incontra un tizio che le piace diventa rossa e balbettante.</p> <p>Ci siamo un po' persi per strada B.E. che si è fermato a cucinare per una ventina di bambini, che cuore tenero! E Triple B, lo spettro, poverina, mi spiace, ci serviva un carretto e, su suggerimento di Smerla, abbiamo preso in prestito il suo.</p> <p>B.E. lo ha corazzato e poi, ehm, lo abbiamo distrutto. In verità Triple B non voleva darcelo, sapeva che sarebbe finita così. Quando ha visto com'era ridotto il carretto, ha cominciato ad urlare e ha praticamente polverizzato le vetrate di una chiesa.</p> <p>Per fortuna le è passato.</p> <p>Insomma, come sempre il sorriso non manca, sigari ne ho tanti e tutto va a gonfie vele!</p> <p>Ti saluto con un sorriso. Miao George Pet-Ard.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati	--	Pagina	5

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Dichiarazioni spontanee rese da Dorian Whitespoon sulla sua nuova opera teatrale soggetta a sequestro per ordine dell'autorità Inquisitoria</p> <p>Dorian. Senti un po' George. Com'è che vi siete conosciuti, tu e i tuoi ragazzi?</p> <p>George. Io, Mr. RBB e Surdok eravamo compagni d'arme sulla costa. Dopo la condanna dell'Inquisizione, siamo fuggiti: questo grazie a Smerla e Triple B.</p> <p>Dorian. Che mi dici di Surdok?</p> <p>George. Ah, ah, so che tutti voi pensate che sia pazzo, e in effetti lo è. S'è totalmente pazzo. Ma ha avuto una vita difficile, è stato torturato per un anno intero, ne ha viste di cose quel disgraziato. Non farti ingannare dalla sua pazzia, a volte dimostra di essere il più saggio tra tutti noi. Del resto basta evitare di nominare o fargli vedere delle patate. Ogni missione diventa qualcuno: un cantastorie, un barbiere, un criceto mannaro. Ah, che pazzoide. B.E. non lo ama particolarmente, ma per fortuna c'è Smerla che li tiene separati. A volte gli ordino di curare le ferite di B.E., litigano, ma alla fine fanno come dico io.</p> <p>Dorian. Ecco sì, Smerla, la mezzelfa, com'è che si trova con voi?</p> <p>George. Suo padre era con noi su nella costa, prima di morire mi ha chiesto di occuparmi della sua unica figlia. Gran bella ragazza, peccato che con gli uomini che davvero le piacciono sia una vera frana. Ora che è cresciuta è un elemento fondamentale per la squadra. Insomma, lei scopre quello che gli altri non scoprono, trova quel che nessuno riesce a trovare e riesce a farsi dire tutto quello che desidera. Tra l'altro è anche eccezionale con gli esplosivi.</p> <p>A volte è bello averla vicina, spesso mi accarezza, mi coccola, mi prende in giro o mi stuzzica con il suo piccolo topo. Mi fa sorridere e non me la prendo per le sue frecciate, ce ne fossero di spiriti allegri come il suo!</p> <p>Ok, ok, mi piace anche farmi coccolare, è inutile che alzi un sopracciglio, cantastorie impiccione. Smerla è la sola che riesce a calmare Surdok e a tenerlo lontano da B.E.</p> <p>Dorian. Capito. Il bestione, Mr. RBB o B.E. come lo chiami tu, è davvero così terribile come si dice?</p> <p>George. E' un mezzorco, ha sempre vissuto nella sua tribù. Non è una bestia, semplicemente in tante cose si comporta come si usa tra la sua gente. Per esempio, lui le porte non le apre, le sfonda. E' scorbutico, alle volte litiga con Surdok, ma ha un gran cuore, dovrete vederlo con i bambini, la sua passione. E' un maestro nelle costruzioni. Mi tiene i componenti per gli incantesimi. Pensa, mi è talmente legato che, nonostante abbia una paura folle di qualsiasi tipo di magia, è disposto a tenermi i reagenti.</p> <p>Dorian. Infine c'è Triple B, lo spettro. Ammetterai che è strano girovagare con lo spettro di una paladina accanto?</p> <p>George. Guai a chi mi tocca Triple B! Una grande guerriera e una poetessa come non ne vedrai mai. E' in quello stato perché molti anni fa mi cacciai in una terribile situazione, se non fosse stato per lei sarei morto. Invece, prima del colpo fatale, mi ritrovai davanti il suo corpo come scudo. Ne pagò un prezzo orribile. Ora è uno spettro e solo il suo cuore è di carne. So che spesso piange e si dispera, soprattutto quando le distruggiamo qualche suo vecchio oggetto, a volte capita. Però è anche vero che il suo pianto è micidiale ... a dirla tutta, a volte ci ha tolti d'impaccio con i suoi piagnistei, il suo lamento è un arma notevole. Si demoralizza, ma basta una piccola spinta e torna ad essere la paladina di un tempo.</p> <p>Trasmissione interrotta. Dalle ultime fonti si sospetta che il gruppo sia diretto nel sud del regno.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati	--	Pagina	6

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Mr. RBB: Sgrunt, io odio la magia! Uno spavento cavolo! Se solo quel disgraziato non avesse dato di matto, tutto sarebbe andato liscio. Sgrunt, cavolo è bastato che sentisse la parola "patata" per esplodere.</p> <p>Surdok: Patata? No! No!, patate, patate, no, moriremo tutti, no!</p> <p>Smerla: Grazie BE!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt, che ho fatto? Ho solo detto "patata".</p> <p>Smerla: Dannazione BE! Ora mi toccherà andarlo a riacchiappare!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt, mi dispiace, davvero.</p> <p>George Per-Ard: Tranquillo ragazzone, so che non lo fai apposta. Però dovresti imparare a controllarti. Ecco, come questo pomeriggio, non serviva sfondare la porta, era aperta!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt, scusa capo, ma che senso ha una porta aperta. Il bello delle porte è sfondarle, no? Sgrunt. Capo? Capo, mi ascolti capo?</p> <p>George Per-Ard: ehm, scusa, stavo, ehm controllando una cosa.</p> <p>Mr. RBB: Stavi giocando con i lacci dei miei stivali, cavolo!</p> <p>Triple B: Si dice perbacco o acciderboli BE. UNITI SIAM, ANDREM VERSO LA GLORIA, danziamo insieme finché il giorno dura</p> <p>ma quel bestion, pur forte e valoroso,</p> <p>ha fatto scempio della mia armatura!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt! Scusa Triple B, ci serviva un fantoccio! Non volevo maciullarti l'armatura! Sgrunt! Porco Cavolo! Quanto mi dispiace.</p> <p>Triple B: Volevi dire: "O caspiterina, sono assai desolato". Suvvia è sempre la solita storia. EVABENE, ANDIAM ALLA BATTAGLIA SENZA RIMPIANTI!</p> <p>Surdok: Sì vero, andremo alla battaglia, ma tanto a che serve? Saremo tutti cenere prima di avere il tempo di dire... oh, forte, un sasso quadrato!</p> <p>Smerla: L'ho trovato che cercava di spiegare ad un riccio la teoria della creazione dell'universo! Vieni micio! Micio, micio, micioooooo.</p> <p>George Per-Ard: Arrivo eccom... Ehm, Smerla, miao, non è corretto da parte tua.</p> <p>Smerla: Quindi niente grattatina sulla pancia?</p> <p>George Per-Ard: ehm solo una.</p> <p>Mr. RBB: Smettila di trattarlo come un animaletto, Sgrunt, è sempre il nostro George.</p> <p>George Per-Ard: Frrrrrr, frrrrrr.</p> <p>Mr. RBB: Capo! Ecco, Smerla, hai visto, fa anche le fusa. Donna, perché non provi a fare qualche coccola ad un uomo? Oggi quando è comparso il biondo hai cominciato a balbettare e sei diventata tutta rossa.</p> <p>Smerla: E cosa dovrei dire io di te? Quando l'incantesimo di George ti ha sfiorato, hai fatto un salto, neanche fosse scoppiata un'intera santabarbara.</p> <p>Surdok: Un ciccione con la fobia degli incantesimi e una ragazzina ancora alle prime armi con gli uomini. Sono l'unico sano in questa gabbia di matti. Oh che bello un cavaturaccioli.</p> <p>George Per-Ard: Surdok piantala e cura le ferite di BE.</p> <p>Surdok: Ah, ah di corsa capo. Biru Chiru... oh</p> <p>Mr. RBB: Ah no! Brutto pazzoide che non sei altro, sta lontano con quei tuoi maledetti sortilegi!</p> <p>George Per-Ard: BE, forzal! Niente storie. Adesso basta. La missione di oggi è andata, pensiamo alla prossima.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	3	

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Intercettazione psionica a carico del protocollo AN24532 predisposta dall'autorità Inquisitoria tra Smerla e Dorian Whitespoon.</p> <p>Dorian: Salve Smerla, devo ammetterlo, sei davvero bellissima.</p> <p>Smerla: Ti ringrazio Dorian, lo so bene.</p> <p>Dorian: Evviva la modestia.</p> <p>Smerla: Sono sempre stata bellissima, poi curo il mio corpo mi tengo in forma, è un arma anche quella. Ti piace il mio ciuffo? E' alla moda.</p> <p>Dorian: Bellissima acconciatura mia cara. Ma dimmi un po', com'è che una bella ragazza come te ha scelto questa vita? E non sorridermi così che perdo il controllo.</p> <p>Smerla: Farò la brava scusa, comunque: mio padre combatteva al nord con George, il nostro capo, il gatto. Io sono cresciuta praticamente da sola, libera senza nessuna proibizione. Col tempo ho imparato a cavarmi d'impaccio da ogni situazione. E sono molto abile a sfruttare le mie capacità.</p> <p>Dorian: Ovvero?</p> <p>Smerla: Lo sai benissimo, il mio sangue elfico oltre a rendermi bella, ma che dico, meravigliosa, mi ha reso molto rapida nei movimenti, ho preso da papà la capacità di convincere gli altri e la curiosità di scoprire cose nuove. Insomma sai perfettamente qual è la mia specializzazione amico mio.</p> <p>Dorian: Sì, hai ragione la conosco, prego continua con il tuo racconto.</p> <p>Smerla: Beh c'è poco da dire, dopo la morte di mio padre ho conosciuto George, all'inizio ero restia a seguirlo e temevo volesse controllarmi, poi ho imparato a conoscerlo e a fidarmi di lui. Quando è stato condannato ingiustamente l'ho aiutato ad evadere. Ora faccio parte della sua squadra a pieno titolo. Del resto sono la migliore.</p> <p>Dorian: Io noto che hai un buon rapporto con tutti loro.</p> <p>Smerla: Io ho un buon rapporto con chiunque, evito di crearli inimicizie. Lo sai nel mio lavoro più amici e contatti hai, meglio è. Del resto tutto può essere utile, chiunque può avere le informazioni che mi servono ed un sorriso e un complimento a volte fanno ottenere molto.</p> <p>Dorian: E dimmi, con gli uomini come va, hai un corteggiatore?</p> <p>Smerla: Ah sì gli uomini, oh beh. Certo sì mi comporto normalmente con tutti. Sì certo, ehm cosa intendi con corteggiatore, no perché io adesso il ragazzo non ce l'ho.</p> <p>Dorian: Beh vedi, tu parli con me in modo spigliato e tranquillo, ma io sono vecchio e brutto. Ma prendi quel tipo, quel fustaccio biondo con gli occhi azzurri. Non ti piacerebbe avere un fidanzato come lui?</p> <p>Smerla: Ma perché ehm, cioè ti ha detto qualcosa? Ti ha parlato di me? Sai mica ehm, ti ha detto che gli piaccio? No perché a me piacciono biondi, muscolosi e con gli occhi azzurri.</p> <p>Dorian: Sei tutta rossa. Allora è vero quello che dice BE, quando c'è in giro un uomo che ti piace ti perdi completamente.</p> <p>Smerla: Non è vero! Sono sempre la stessa, ma figurati se m'imbarazza parlare con un uomo.</p> <p>Dorian: Allora lo vado a chiamare?</p> <p>Smerla: No! Cioè, ehm, no per favore, cioè scusa ma no.</p> <p>Dorian: Mi sembra di capire che ti piace la tua vita.</p> <p>Smerla: Da matti, è vero siamo ricercati, spesso dobbiamo fuggire, non ci fermiamo mai nello stesso posto per più di una settimana. Spesso siamo in grado di risolvere problemi che altri non si prendono la briga di affrontare. Poi, a dispetto di quel che uno possa pensare, siamo molto uniti come squadra. George è un ottimo capo. Mi</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina		4

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>diverto con loro, poi c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire, informazioni da recuperare. Insomma è una gran bella vita.</p> <p>Dorian: Oltre alle tue abilità "speciali" qual è esattamente il tuo compito?</p> <p>Snerla: Tu dimmi cosa ti serve e io te la procuro. Poi c'è Surdok naturalmente. Devo evitare che ci faccia ammazzare tutti e soprattutto evitare che BE, lo prenda e lo rivolti come un calzino. Infine, nessuno utilizza gli esplosivi come la qui presente.</p> <p>Dorian: E' vero che nelle vostre missioni non avete mai ucciso nessuno?</p> <p>Snerla: Vero, solo creature mostruose o non morti. Altre uccisioni George non le permetterebbe.</p> <p>Dorian: A proposito, da quel che mi risulta, voi non vivete tutti assieme, mi sembra che ognuno di voi svolga un'attività, un lavoro. Poi quando c'è una missione vi riunite.</p> <p>Snerla: Esatto Dorian, giro per il regno e recupero Surdok quando c'è una missione. Lui sappiamo sempre come trovarlo, basta fare un giro per i senatori della città. George lavora a teatro, BE, ripara carretti nella capitale e Triple B infesta una valle. Per modo di dire, in realtà svolazza raccontando le sue storie, dovresti vedere quanta gente la va a trovare ogni giorno. Quando c'è una missione George ci richiama a sé. Io naturalmente sono la prima ad essere chiamata.</p> <p>Dorian: Insomma, sei indispensabile.</p> <p>Snerla: Ovvio sono la migliore!</p> <p>Frammento di diario appartenente a Snerla detta Praticamente Perfetta. Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.</p> <p>Lo so, non ci posso fare nulla, se vedo un uomo che mi piace mi blocco, balbetto e divento rossa come un'aragosta, ma è davvero così importante?</p> <p>Uffa, lo so che ha ragione George, in missione è un guaio, ma non lo faccio apposta, insomma tutti abbiamo i nostri difetti, beh io ne ho pochi a dire la verità.</p> <p>E poi succede solo con quelli che mi piacciono, l'altro giorno, quando eravamo in missione, ho fatto ammannire quel locandiere solo con qualche gesto dolce e qualche sguardo seducente, non ho mica tremato.</p> <p>Lo so, lui però non mi interessava ed era anche brutto. Però la missione è andata bene, anche se sono scappata quando il figlio del capo del villaggio mi ha fatto quel complimento. Biondo e con gli occhi azzurri, quanto mi piaceva.</p> <p>Ah, tra l'altro, saremmo potuti restare, magari riuscivo a parlarci con quel ragazzo, ma è arrivato Deckard e siamo dovuti fuggire. Quel segugio dell'inquisizione ci dà la caccia da anni, gliela facciamo sempre in barba.</p> <p>Surdok è un pazzo scatenato, per quella missione ha deciso di essere un goblin cantastorie. Ogni missione diventa qualcuno, pazzesco. Per fortuna BE, non ha fatto caso ai suoi sfottò, era troppo preso a cucinare per una ventina di bambini, quando vede quei cuccioli diventa un pezzo di pane. Peccato abbia una paura folle della magia, altrimenti sarebbe un combattente perfetto.</p> <p>E Triple B, lo spettro, per la Dea, ci serviva un carretto, io ho guardato subito Triple B, ovviamente ha cominciato a lamentarsi, ma sono riuscita a convincerla, ci riesco sempre. L'abbiamo corazzato, ma BE, lo ha distrutto. Quando Triple B ha visto in che stato era ridotto il suo carretto ha emesso un lamento terribile che ha praticamente polverizzato le vetrate di una chiesa.</p> <p>Che dire, oggi, un'altra notte si conclude, domani pronti per una nuova missione.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	5	

Protocollo	SC 112181129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.	
<p>Dichiarazioni spontanee rese da Dorian Whitespoon sulla sua nuova opera teatrale soggetta a sequestro per ordine dell'autorità Inquisitoria.</p> <p>Dorian: Raccontami Snerla. Com'è che hai conosciuto i membri dell'RBB-Team?</p> <p>Snerla: Come sai Dorian, mio padre era compagno d'arme di George su nella costa. Dopo la sua morte, George si è preso cura di me come uno zio.</p> <p>Dorian: Parlami di George, il vostro capo, un gatto.</p> <p>Snerla: Si è buffo lo so, pensa che quando mi venne a trovare la prima volta, gli risi in faccia. Ma impari a conoscerlo, ha una mente geniale, è un grande mago. Solo uno col suo carattere può accettare una vita del genere. Quando meno te lo aspetti tira fuori dal cilindro la soluzione giusta. E' il nostro capo non c'è dubbio. A me piace stuzzicarlo, è un gatto dai, ci gioco lo accarezzo lo punzecchio un po', lui fa le fusa, gli piace, ma poi si ricompon e fa finta di nulla. Ogni tanto mando kirbie a dargli fastidio, lei è la mia topolina, la porto in una tasca. Sono molto affezionata a George, conosce i miei problemi e non me li fa pesare e ha sempre un sorriso per tutti. E' un grande, ma guai a te se gli dici quel che ti ho rivelato.</p> <p>Dorian: Che mi dici di Surdok?</p> <p>Snerla: E cosa vuoi che ti dica, quello è totalmente pazzo. Ad ogni missione cambia personalità, a volte un goblin cantastorie, un barbiere, l'altro giorno era convinto di essere un criceto mannaro. Oh si è molto saggio e quando non stragiona è in grado di trovare soluzioni anche nelle situazioni più complicate. So che è stato rinchiuso e torturato per diversi anni. Da allora se sente o vede una patata impazzisce. George conta su di me per cercare di calmarlo e di indirizzare la sua pazzia in modo costruttivo. Devo anche tenerlo lontano da BE, che un giorno o l'altro, secondo me, lo farà a polpette. Ma in fin dei conti lo trovo molto simpatico, ma non lo amo, anche se lui dice e pensa il contrario.</p> <p>Dorian: Capito. E il bestione, BE, è davvero così terribile come si dice?</p> <p>Snerla: Ma no, poverino è un mezz'orco e di certo non passa inosservato, anzi forse è eccentrico anche tra i mezz'orchi. Ma è un buono, dovresti vedere com'è docile e affettuoso con i bambini. Non comprende il senso delle porte, lo sapevi? Le sfonda e non c'è verso di convincerlo ad aprirle normalmente. E' un grande combattente ed ha una forza straordinaria. Lui e George si conoscono da tanti anni, sono così legati che il bestione gli porta la borsa dei componenti anche se ha una paura folle degli incantesimi. E' anche un grande costruttore. Spesso corazza e modifica la nostra roba, ehm, per lo più è roba di Triple B.</p> <p>Dorian: Infine c'è proprio lei, Triple B, lo spettro, ammetterai che è strano girovagare con lo spettro di una paladina accanto.</p> <p>Snerla: Uhm guarda una volta ho ascoltato la sua storia di nascosto, mi spiace molto per quel che l'è successo. E' diventata uno spettro per salvare la vita di George. Ora solo il suo cuore è di carne e sangue. Era una grande paladina e una poetessa. Vorrebbe un mondo fatto di giustizia, amore e poesia. Cerco di chiacchierarci ogni tanto, ma sembra che m'ignori, poi credo ce l'abbia con me, forse perché ogni volta che ci serve qualcosa da utilizzare, la prima persona che guardo è lei. Le abbiamo distrutto armature, carretti, una baracca intera. Si lamenta spesso, piagnucola. Quando impazzisce di dolore emette un urlo dalla potenza devastante. Il ché capita ogni volta che ci presta qualcosa, o meglio, quando glie la riportiamo indietro quasi sempre distrutta. Io prima di entrare in azione guardo sempre la sua carriola per vedere se porta con sé qualcosa di utile.</p> <p>Trasmissione interrotta. Dalle ultime fonti si sospetta che il gruppo sia diretto nel sud del regno.</p>				
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina		6

[illegible]

IN FAME	12
IN ARGENTO	-
IN ORO	41
IN PLATINO	0

I MONETA DI PLATINO (MP) = 10 MONETE D'ORO (MO) = 100 MONETE D'ARGENTO (MA) = 1000 MONETE DI RAME (MR)

LINGUAGGI

Comune _____

Elfico _____

Syriano _____

LINGUAGGI INIZIALI: COMUNE, LINGUAGGI PAZZIALI + LINGUAGGIO PER OGNI PUNTO DI INTELLIGENZA

PUNTI ESPERIENZA

1

ATTUALI
NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

Scheda per Dungeons & Dragons 3.5 © versione 1.3; autore: "Szass Tam" Barberta (ab_borgorevel@yahoo.it) associazione culturale Revelsh Blind Beholders: <http://www.revelshblindbeholders.net> - info@revelshblindbeholders.net

DA USARE DERIVA DA ...		TALENTI E ABILITÀ SPECIALI	
NOME			
<input checked="" type="checkbox"/>	R	Immunità agli incantesimi di sonno	
<input type="checkbox"/>	R	+2 ai tiri salvezza contro ammalimento	
<input checked="" type="checkbox"/>	R	Visione crepuscolare	
<input type="checkbox"/>	R	+1 alle prove di ascoltare, cercare, osservare	
<input type="checkbox"/>	R	+2 in diplomazia e raccogliere informazioni	
<input type="checkbox"/>	R	Sangue elfico	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Nemico prescelto (Burocrati Pignoli)	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Seguire tracce urbane	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Empatia selvatica	
<input type="checkbox"/>	C	Stile di combattimento (a Distanza: Tiro Rapido)	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Resistenza fisica	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Compagno animale (Kirbie - topolina)	
<input type="checkbox"/>	C	Attacco furtivo +1d6	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Percepire trappole +1	
<input type="checkbox"/>	C	Eludere	
<input checked="" type="checkbox"/>	I	Personalità socevole	
<input type="checkbox"/>	I	Artificiere provetto	
<input type="checkbox"/>	I	Indagatore	
<input type="checkbox"/>	I	Competenza nelle armi esotiche (Bolas)	
<input checked="" type="checkbox"/>	T	Timidezza con gli uomini (talento negativo)	

[illegible]

POTERI DA UTILIZZARE

Visone crepuscolare. Puoi vedere molto lontano con luci soffuse e non ti servono gli occhiali di notte. Bello no?

Nemico prescelto: (Burocrati Pignoli): contro questi acerrimi nemici ottieni un bonus di +2 in tutte le prove di: Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare, Raccolgere Informazioni e un bonus di +2 ai danni.

Seguire tracce urbane: puoi seguire le tracce di un individuo all'interno di una città o paese attraverso una prova di raccogliere informazioni (fonte: Manuale Arcani Rivelati).

Empatia Selvatica: utilizzi il linguaggio del corpo (sfacciata!) per stabilire un contatto o calmare un animale, con una prova con un bonus pari a +6.

Resistenza fisica: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a diverse prove legate ad attività fisiche.

Compagno animale: che carina la tua topolina...

Attacco Furtivo +1d6: ogni volta che al tuo bersaglio viene negato il bonus alla CA (perchè immobilizzato, colto di sorpresa...) o quando lo attacchi ai fianchi ottieni un bonus di 1d6 ai danni.

Percepire trappole: guadagni un bonus di schivare di +1 alla CA contro attacchi effettuati da trappole ed un bonus +1 ai TS contro riflessi per evitare trappole.

Personalità socievole. Puoi ritentare ogni prova di diplomazia o di raccogliere informazioni. Devi accettare il risultato del secondo tiro anche se è peggiore del primo. (Fonte: Races Of Destiny).

Timidezza con gli uomini (talento negativo): il tuo terrore per gli uomini biondi e di belli aspetto ti porta ad essere impacciata e poco sicura di te. Subisci una penalità di -5 a tutte le prove di raggiungere, diplomazia, intimidire, raccogliere informazioni. (Fonte: Arcani Rivelati).

ABILITA' GIÀ CONTEGGIATE

Ranger Urbano (:): variazione della classe ranger che ti rende abile nei meandri cittadini e tra la gente piuttosto che nella natura (fonte: Arcani Rivelati).

Effetto dell arma (*) se colpisci con le bolas puoi provare a sbilanciare il tuo nemico, vincendo una prova di Forza contrapposta ad una prova di Forza o Destrezza del bersaglio.

Sangue elfico: beh, pensavi che ti scorresse aloe nelle vene?!

Stile di combattimento (a Distanza: Tiro Rapido): Sei in grado di lanciare due Bolas contemporaneamente, ciascuna con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Eludere, se sei esposta a qualsiasi effetto che normalmente ti permette di tirare un ts contro riflessi per dimezzare i danni, non **ne** subisci con un ts effettuato con successo.

Artificiere provetto: ottieni un bonus di +3 a tutte le prove di professione (artificiere) e artigianato (esplosivi). (Fonte: Home Rule 3BB).

Competenza nelle armi esotiche(Bolas): utilizzi senza alcuna penalità le tue Bolas.

Indagatore: ottieni un bonus di +2 a tutte le prove di Raccogliere Informazioni e Cercare.

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 112181129 - B. C. F. A.

Nome

SURDOK.

Alias

N. A.

Altezza

178 CENTIMETRI

Carnagione

CHIARA

Occupazione

NESSUNA

Residenza


SIRIO, RAFKA, SAM

Compagnia

THE RBB TEAM

SURDOK è ATTUALMENTE RICERCATO PER: DISERZIONE, EVASIONE, PAZZIA MOLESTA, CANTASTORIE SENZA LICENZA, TRADIMENTO, BANDA ARMATA, INSURREZIONE, VANDALISMO, ATTACCO INGIUSTIFICATO A TUBERI DI VARIO GENERE, CHIROMANZIA NON AUTORIZZATA.

DA CONSIDERARSI PAZZO ED ESTREMAMENTE FASTIDIOSO



Autore

-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --

Pagina

1

Protocollo

SC 112181129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.

Io e l'RBB - Team, una commedia di Dorian Whitespoon

Deckard: E' solo una torre perché non avanzate?

Soldato: Capo, è pericoloso.

Deckard: Ma siete in cinquant

Soldato: C'è l'RBB - Team dentro, hanno organizzato loro le difese.

Deckard: Ah, allora chiamiamo l'esercito, è meglio.

Soldato: Sì capo.

Deckard: Quanti rinforzi pensi che ci manderanno?

Soldato: Credo sulle cinquecento unità capo.

Deckard: Porcai Non ce la faremo mai.

<<Oh sì, li conosco, li conosco!
(Dorian Whitespoon, il miglior cantastorie della costa)
Li ho incontrati più volte. Un manipolo di matti da legare
dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka, si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati ma se avete un problema che nessuno può risolvere, e se riuscite a trovarli, forse potrete ingaggiare il famoso
RBB - Team >>.

-- I N T E R C E T T A Z I O N I --

Intercettazione psionica a carico del protocollo AA291384 predisposta dall'autorità inquisitoria.

Surdok: L'avevo detto che sarebbe andata male, ma tanto che importa, verremo tutti presi, torturati e uccisi.

Mr. RBB: Sgrunt! Capo te lo dico, è il beccamorto lì che ci porta solo rogne, Sgrunt! Non lo sopporto.

Triple B: GLORIOSI e puri, miei COMPAGNI D'ARME che di epiche imprese foste attori, sian le favelle vostre ben più calme. Orsù placate i vostri ardenti umori.

Smerla: Surdok non centra, piuttosto penso che sia stata tutta colpa del nostro micetto grigio.

George Pet-Ard: Mia? E perché mai?

Smerla: Oh nulla, comera quella formula magica? Alhalah antani blinda ... cof. cof.

George Pet-Ard: Eh, vorrei vedere te recitare le parole di un incantesimo con una palla di pelo in gola. Ira l'altro, non avremmo dovuto utilizzare la magia se ricordi il mio piano!

Autore

-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --

Pagina

2

Protocollo	SC 112181129 – B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	3
<p>Mr. RB: Sgrunt, io odio la magia! Uno spavento cavolo! Se solo quel disgraziato non avesse dato di matto, tutto sarebbe andato liscio. Sgrunt, cavolo è bastato che sentisse la parola "patata" per esplodere.</p> <p>Surdok: Patata? No! No! patate, patate, no, moriremo tutti, no!</p> <p>Smerla: Grazie BE!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt, che ho fatto? Ho solo detto "patata".</p> <p>Smerla: Dannazione BE! Ora mi toccherà andarlo a riacchiappare!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt, mi dispiace. Davvero.</p> <p>George Pet-Ard: Tranquillo ragazzino, so che non lo fai apposta. Però dovresti imparare a controllarti. Ecco, come questo pomeriggio, non serviva sfondare la porta, era aperta!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt, scusa capo, ma che senso ha una porta aperta. Il bello delle porte è sfondarle, no? Sgrunt. Capo? Capo, mi ascolti capo?</p> <p>George Pet-Ard: ehm, scusa, stavo, ehm controllando una cosa.</p> <p>Mr. RB: Stavi giocando con i lacci dei miei stivali, cavolo!</p> <p>Triple B: Si dice perbacco o acciderboli BE. UNITI SIAM, ANDREM VERSO LA GLORIA, danziamo insieme finché il giorno dura</p> <p>ma quel bestion, pur forte e valoroso,</p> <p>ha fatto scempio della mia armatura!</p> <p>Mr. RB: Sgrunt! Scusa Triple B, ci serviva un fantoccio! Non volevo maciullarti l'armatura. Sgrunt! Porco Cavolo! Quanto mi dispiace.</p> <p>Triple B: Volevi dire: "O caspiterina, sono assai desolato". Suvvia è sempre la solita storia. EVABENE, ANDIAM ALLA BATTAGLIA SENZA RIMPIANTI!</p> <p>Surdok: Sì vero, andremo alla battaglia, ma tanto a che serve? Saremo tutti cenere prima di avere il tempo di dire... oh, forte, un sasso quadrato!</p> <p>Smerla: L'ho trovato che cercava di spiegare ad un riccio la teoria della creazione dell'universo! Vieni micio! Micio, micio, micioooooo.</p> <p>George Pet-Ard: Arrivo eccom... Ehm, Smerla, miao, non è corretto da parte tua.</p> <p>Smerla: Quindi niente grattatina sulla pancia?</p> <p>George Pet-Ard: ehm solo una.</p> <p>Mr. RB: Smettila di trattarlo come un animaletto, Sgrunt, è sempre il nostro George.</p> <p>George Per-Ard: Frirrrrr, frirrrrr.</p> <p>Mr. RB: Capo! Ecco, Smerla, hai visto, fa anche le fusa. Donna, perché non provi a fare qualche coccola ad un uomo? Oggi quando è comparso il biondo hai cominciato a balbettare e sei diventata tutta rossa.</p> <p>Smerla: E cosa dovrei dire io di te? Quando l'incantesimo di George ti ha sfiorato, hai fatto un salto, neanche fosse scoppiata un'intera santabarbara.</p> <p>Surdok: Un ciccione con la fobia degli incantesimi e una ragazzina ancora alle prime armi con gli uomini. Sono l'unico sano in questa gabbia di matti. Oh che bello un cavaturaccioli.</p> <p>George Per-Ard: Surdok piantala e cura le ferite di BE.</p> <p>Surdok: Ah, ah di corsa capo. Biru Chiru... oh</p> <p>Mr. RB: Ah no! Brutto pazzoide che non sei altro, sta lontano con quei tuoi maledetti sortilegi!</p> <p>George Per-Ard: BE, forzal! Niente storie. Adesso basta. La missione di oggi è andata, pensiamo alla prossima.</p> <p>Intercettazione psionica a carico del protocollo M1234532 predisposta dall'autorità inquisitoria tra Surdok "La Chiromante" e Dorian Whitespoon.</p> <p>Surdok: Ohhh Dorian, ho visto cose che tu non puoi neanche immaginare.</p> <p>Dorian: Ehm, cosa hai visto Surdok?</p>			

Protocollo	SC 112181129 – B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	4
<p>Surdok: La fine del mondo è vicina. Oh, sì, molto vicina.</p> <p>Dorian: Ah, e sai anche la data esatta?</p> <p>Surdok: No, ma che importa, tanto, quando arriverà, tu sarai già morto, l'ho visto nella palla di cristallo.</p> <p>Dorian: Perché sei vestito in quel modo?</p> <p>Surdok: Che domande, perché sono una chiromante.</p> <p>Dorian: Ah, e da quando?</p> <p>Surdok: Da ieri e credo che lo sarò per almeno i prossimi sette mesi.</p> <p>Dorian: Senti Surdok, l'altro ieri eri un viaggiatore tra i piani, prima ancora un barbiere, il membro di uno strano direttivo. Ogni mese sei qualcun altro, perché?</p> <p>Surdok: Ah, tu vuoi sapere tante cose, ma la palla è bianca e io vedo tutto nero..</p> <p>Dorian: Lasciamo stare. E' vero che sei stato torturato?</p> <p>Surdok: Sì Dorian venni torturato ah, ah, ah... per un anno intero.</p> <p>Dorian: Non capisco, cosa ci trovi da ridere? Parlami della tortura.</p> <p>Surdok: Aspetta, ho visto qualcosa. No, niente. Oh, la tortura, eh? Ricordo, ricordo.</p> <p>Dorian: Dunque?</p> <p>Surdok: Eh? Cosa? Qual era la domanda?</p> <p>Dorian: La tortura, Surdok, parlamene.</p> <p>Surdok: Ahhh... Tanto tempo fa conoscevo una donna. Oh, sì, una donna. Mi prese con sé e mi imprigionò.</p> <p>Dorian: E per quale motivo?</p> <p>Surdok: Al mondo ci sono persone completamente matte.</p> <p>Dorian: E gid! Scusa, continua.</p> <p>Surdok: Sì! Surdok la chiromante continua. Mi tenne prigioniero per un anno, e per un anno, a colazione, pranzo e cena, mi portò sempre la stessa cosa. Tu hai mai mangiato per un anno sempre la stessa cosa?</p> <p>Dorian: Ehm no, non mi è mai successo.</p> <p>Surdok: Ah, bravo. Io invece sì... ah, ah, ah.</p> <p>Dorian: Senti, ma è vero che hai risolto da solo gli enigmi e i misteri del principe Arthur e che lui ti ha ringraziato per la tua grande saggezza?</p> <p>Surdok: Oh sì, è vero.</p> <p>Dorian: E com'è possibile? Cioè, perdonami, ma tu sei ehm</p> <p>Surdok: Pazzo?</p> <p>Dorian: Sì, esatto.</p> <p>Surdok: Beh, Dorian, io sono pazzo, mica scemo.</p> <p>Dorian: Ah, ecco la cameriera, mi sono permesso di ordinare anche per te. Spero che non ti dispiaccia.</p> <p>Surdok: Hai fatto bene, la palla parla chiaro, questo probabilmente è il tuo ultimo pasto Dorian, e forse anche il mio: la fine del mondo è vicina. Cosa hai ordinato?</p> <p>Dorian: I fagiolini non cerano, ho preso maiale con miele e patate spezziate.</p> <p>Surdok: No! Patata! Moriremo tutti! No! No! Ancora patate! Aiuto! Aiuto! Basta patate!</p> <p>Dorian: Sta correndo come un pazzo, devo fermarlo prima che distrugga la locanda o che qualcuno lo randelli! Ecco, l'ho preso, si sta calmando. Surdok, è tutto a posto, calmati ti prego. Mi dispiace, davvero, non volevo farti agitare.</p> <p>Surdok: Eh? Agitare? Quando mi hai fatto agitare?</p> <p>Dorian: Lasciamo perdere, ora so con che piatto quella donna ti ha torturato.</p> <p>Surdok: Ah sì, quale?</p> <p>Dorian: Ehm, no, niente, cambiamo argomento. Raccontami un po' di te, cosa pensi della tua squadra, come mai hai scelto questa vita?</p>			

Protocollo	SC 112181129 – B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
<p>Surdok: Un gatto parlante, una seduttrice vergine, un orco bambaia ed un non morto col cuore vivo beh, almeno io sono già pazzo. Sono con George e quella gabbia di matti perché ci conosciamo da tanto, da prima che ci accusassero ingiustamente.</p> <p>Dorian: E ti piace questa vita?</p> <p>Surdok: Che importanza ha, tanto la fine del mondo è vicina, stiamo tutti per morire, almeno io mi sto preparando. La mia mente è pronta. Oh biru, biru guarda nella palla e fammi ghiru, ghiru, ahah.</p> <p>Dorian: Ehm, sì, vedo, la tua mente è proprio pronta, cough, cough.</p> <p>Surdok: Che brutta cera che hai Dorian, ti senti bene?</p> <p>Dorian: Ehm, sì, Surdok, sto benissimo. E' vero che nelle vostre missioni non avete mai ucciso nessuno?</p> <p>Surdok: Già, solo creature mostruose e non morti. George non permetterebbe altre uccisioni, uno spreco, visto che stiamo tutti per morire.</p> <p>Dorian: A proposito, da quel che mi risulta voi non vivete tutti assieme, mi sembra che ognuno di voi svolga un'attività, un lavoro insomma. Poi, quando c'è una missione, vi riunite.</p> <p>Surdok: Esatto Dorian; io mi faccio spesso diverse vacanze con vitto e alloggio gratuito nei sanatori della capitale, Smerla mi viene a prendere quando c'è una missione. Il bestione lavora come carrettiere nella capitale. George è un attore; ah, ah fa la parte di un gatto, fortissimo! Triple B infesta una valle, credo. Cioè, sta lì e racconta storie, ci vanno un sacco di persone. La gente è tutta matta.</p> <p>Dorian: Concordo. Scusa, ma cos'è quel mazzo di carte che tieni in mano?</p> <p>Surdok: Ah, tu vuoi sapere del mazzo di Surdok la chiromante. Oh, bravo. Questo è il mazzo delle profezie. L'ho creato io. Quando pesco dal mazzo, qualcosa succede. Ed è sempre una gran sorpresa. Vuoi che ne peschi una adesso?</p> <p>Dorian: No! Cioè, no grazie. Se è opera tua, non credo sia il caso. Anzi, devo proprio scappare che ho un impegno urgente.</p> <p>Surdok: Lo so amico, la palla è bianca ma io ho visto tutto nero, quale impegno è più importante di quello con la morte?</p> <p>Dorian: Grazie Surdok, vedo che mi capisci. Buona fortuna, per tutto.</p> <p>Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.</p> <p>Sono Gorian Surdok WhiteSput, il Goblin cantastorie, e so per certo che questa è l'ultima storia mia e dei miei compagni, perché stiamo tutti per morire. Mi chiama George e mi dice di non fare pazzie. Io dico che va bene e allora comincio a parlare con una mucca, lei sì che capisce che stiamo tutti per morire. Deckard, ah sì, lui ci segue sempre, l'Inquisizione vuole che ci prenda e ci porti in cella, magari dove possono rinchiuderci e torturarci per un anno. Ah sì, bravi. Ma noi siamo pazzi e lo abbiamo fregato anche questa volta; pensava di averci presi e invece gli siamo sfuggiti. La missione è stata un successo, Smerla però è fuggita via rossa in viso quando il figlio del capo villaggio ha cercato di farle la corte. Io so che è perché è innamorata di me. B.E. non l'ho trovata, altrimenti l'avrei punzecchiato un po'. Come al solito era a far da bambaia ad un gruppo di marmocchi. Peccato, volevo fargli qualche bella magia, lui ha il terrore degli incantesimi. Il mondo sta per finire ah, ah.</p> <p>Triple B, oh, quanto è strano quello spettro, sembra non ascoltare mai le mie osservazioni. Peccato, io l'ammiro molto. E' già morta, moriremo tutti, lei è un passo</p>			
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	5

Protocollo	SC 112181129 – B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
<p>avanti. Smerla l'ha fatta piangere, quella pazza, con un urlo, ha mandato in frantumi le vetrate di una chiesa. Praticamente B.E. le ha distrutto il carretto, il povero spettro sapeva che sarebbe andata a finire così, succede spesso, ma Smerla riesce sempre a convincerla a farci prestare la sua roba.</p> <p>C'è stato lavoro anche per il buon vecchio Gorian Surdok WhiteSput, i feriti erano tanti e li ho curati tutti e ho saggiamente convinto il capo villaggio a fidarsi di me. George dice che quando non sono pazzo so essere molto saggio. Ed è vero, oh, guarda, una pietra piatta. E' un segno, la fine del mondo è vicina.</p> <p>Dichiarazioni spontanee rese da Dorian Whitespoon sulla sua nuova opera teatrale soggetta a sequestro per ordine dell'autorità Inquisitoria.</p> <p>Dorian: Ciao caro, allora raccontami un po' di George, il tuo capo, un gatto.</p> <p>Surdok: Sì, mi spiace per lui, ma sta per morire. Ma prima che muoia, son certo che farà la cosa giusta, lo fa sempre, è intelligente, spiritoso e ogni tanto tira fuori, oltre ad una palla di pelo, delle idee davvero geniali. Eravamo insieme in carcere prima che Smerla e Triple B ci facessero evadere, anche lì non ha mai perso il sorriso. Prende le cose con calma -strano visto che sta per morire- e cerca di tirare fuori il meglio da ciascuno di noi. Ehm, eh, lui comprende il mio potenziale e mi spinge a dare il massimo, io lo ricambio in questo senso, anche se sono pazzo sono indispensabile. Fooooorte, un pezzo di legno rotondo.</p> <p>Dorian: E di Smerla che mi dici?</p> <p>Surdok: Oh, lei è la sola che mi capisce. Quando B.E. vuole spaccarmi la testa, lei mi difende sempre. E' proprio bella e anche in gamba, se ti serve una cosa lei te la procura; se serve conciliare, convincere o fregare, ci rivolgiamo a lei che sa come intortare la gente. Però, quando becca un tipo che le piace, diventa tutta rossa e balbetta. George dice che è timidezza, ma sappiamo bene qual è la verità, è chiaramente innamorata di me. Peccato stia per morire, altrimenti ci costruirei una bella storia. E' anche in gamba con gli esplosivi quella piccoletta.</p> <p>Dorian: Veniamo a B.E., non avete un buon rapporto, vero?</p> <p>Surdok: E' un becero, quella sottospecie di mezz'orco-punk, per fortuna anche lui sta per morire. Saprà anche utilizzare quell'ascia, ma resta un buzzurro idiota. A me piace prenderlo in giro, lui si arrabbia e cerca di picchiarmi, per fortuna Smerla mi protegge. Non vuole farsi curare da me, ha una paura folle di tutto ciò che è magico. Me ne infischio; quando George mi ordina di curarlo, lo faccio senza alcuna paura. Tanto quello che la testa tutta vuota, pensa solo a picchiare e a giocare coi bambini, è il primo serio caso di mezz'orco bambaia. Bah.</p> <p>Dorian: E infine c'è Triple B, lo spettro.</p> <p>Surdok: Oh, lei mi incuriosisce molto. E' uno spettro con il cuore di carne e sangue; credo che si sia ridotta così per salvare George, ma non conosco bene i dettagli. E' strana, quando mi avvicino e cerco di parlarle, urla e fugge via. Forse anche lei mi ama. Peccato stia per morire. Uhm, beh, lei è già morta veramente bah sta per morire lo stesso. L'appati le orecchie se la vedi frignare, quando urla spacca timpani, vetri e oggetti, è micidiale. Ci presta sempre un sacco di roba. Ah, ah, ah, B.E. fino ad oggi le ha distrutto di tutto, ecco perché spesso frigna e si lamenta. E poi è una paladina, i paladini son tutti pazzi.</p> <p>Trasmissione interrotta. Dalle ultime fonti si sospetta che il gruppo sia diretto nel sud del regno. Si sospetta che Surdok si presenti come una Chiromante.</p>			
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	6

[illegible]

MONETE, GENNIE E GIOIELLI

IN FAME	1
IN ARGENTO	-
IN ORO	4
IN PLATINO	0

I MONETA DI PLATINO (MP) = 10 MONETE D'ORO (MO) = 100 MONETE D'ARGENTO (MA) = 1000 MONETE DI RAME (MR)

—

Comune

Syriano

Italiano

Linguaggio dei Wookiee

LINGUAGGI INIZIALI: COMUNE, LINGUAGGI PARZIALI + I LINGUAGGIO PER OGNI PUNTO DI BONUS DI INTELLIGENZA

PUNTI ESPERIENZA	

NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

Scheda per Dungeons & Dragons 3.5[®] versione 1.3; autore: Andrea "Szass Tam" Barbera (ab_borgorevel@yahoo.it)
associazione culturale Revelsh Blind Beholders: <http://www.revelshblindbeholders.net> - info@revelshblindbeholders.net

TALENTI E ABILITÀ SPECIALI	
DA USARE DERIVA DA ...	NOME
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> R Tratti razziali umani
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> C Multiclasse:
<input type="checkbox"/>	-- Classe in prestito: Esperto (barbiero)
<input type="checkbox"/>	-- Classe in prestito: Bardo
<input type="checkbox"/>	-- Classe in prestito: Tattatore
<input type="checkbox"/>	-- Classe in prestito: Viandante dell'orizzonte
<input type="checkbox"/>	-- Gradara (Terra anno 2009)
<input type="checkbox"/>	-- Una galassia Lontana Lontana...
<input type="checkbox"/>	-- Classe in prestito: Staffista Campionato CDR
<input type="checkbox"/>	-- Classe in prestito: La Chiromante
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> P Pazzia del multiclasse
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> C Conoscenze bardiche (NON ATTIVABILE)
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> C Profeta di sventura
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> C Nemico prescelto (tuberi)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> C Viaggio extraplanare (NON ATTIVABILE)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> C Fondamenti del Binario Barboglio (NON ATTIVABILE)
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> C Lanciare incantesimi come La Chiromante
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> C Mazzo de La Chiromante
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> C Intimorire non morti
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> T Correre
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> T Iniziativa migliorata
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> T Abilità focalizzata (conoscenze morte)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> T Abilità focalizzata (biblioteconomia)

[illegible]

POTERI DA UTILIZZARE

Pezzia del Multiclasse. la natura di un multiclasse è quella del trasformismo, cambiare continuamente nuoce alla salute mentale del personaggio e ben presto la sua vocazione al mutamento si trasforma in pazzia. In virtù di questa pazzia sei immune a tutti gli effetti di influenza mentale, trovavi una volta che scegli una nuova classe, hai una probabilità del 50% di perdere i privilegi delle classi passate. Permane tuttavia qualche vago ricordo circa le esperienze che, per quei mesi, non riesci a sfruttare (Fonte: Home Rule RBB).

Profeta di sventura: una volta al giorno puoi lanciare un impeto di sventura che colpisce tutte le creature (viventi o meno) attorno a te; per 5 round tutte le creature influenzate hanno un malus di -1 a tutti i TS, tiri per colpire e prove di abilità, e avranno una sfortuna fuori dal comune per i seguenti 5 minuti.

Nemico prescelto(tuberi): contro questi acerrimi nemici ottieni un bonus di +2 in tutte le prove di: Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare, Raccogliere Informazioni e un bonus di +2 ai danni.

Lanciare incantesimi come La Chironante, hai visto che bell'elenco di incantesimi che hai sul background? Li puoi lanciare senza doverli preparare prima, proprio come fanno gli stregoni. Bella cosa, eh?

Mazzo de la Chiromante: puoi estrarre delle carte (coperte) fino a qualche volta al giorno ed applicarne gli effetti, quali essi siano. Essendo magico, puoi solamente pescare carte dal mazzo e non guardarle prima!

Scacciare non morti: Puoi fare "Buuu" ai non morti. Non hai mai capito se scappano perché impauriti o per stare lontani da te. Triple B generalmente si allontana sempre.

Correre. Sei cinque volte più veloce quando provi a correre, ottieni un bonus +4 per saltare quando prendi una rincorsa e non perdi il bonus di destrezza alla CA quando corri.

(***) **Sandali della fortuna:** quando vieni colpito in battaglia puoi spostarti velocemente con i tuoi sandali ed evitare un attacco che normalmente ti colpirebbe. Puoi usare questo oggetto fino a due volte al giorno.

ABILITÀ GIÀ CONTEGGIATE

c) **Multiclass**, sei un trasformista capace di assumere diverse classi nel corso della tua vita. Ogni volta che passi di livello puoi scegliere una o più classi e sfruttare quelle abilità come fossero sempre state tue. Una volta ogni sei mesi puoi scegliere quale classe sfruttare. Il numero di classi disponibile ad un personaggio Multiclass varia a seconda del livello. (Fonte: [Home run 183B](#))

--- Esperto (barbiero): come fai la barba tu non la sa fare nessuno..
 --- Bardo: una volta eri Gorian Whitesput, il goblin cantastorie, ma hai pochi ricordi di quel tempo passato.

— Ilettatore: In passato pensavi sempre alla morte. MMM, solo in passato?

— Viandante dell'orizzonte, anni addietro eri capace di viaggiare attraverso le dimensioni e di piegare lo spazio. Quel che ti rimane adesso è solo qualche vago ricordo e qualche souvenir.

— Staffista Campionato Gdr: Hai faticosamente ottenuto questa classe durante i tuoi viaggi interdimensionali ma ti sei poi reso conto che era troppo NERD da tenere.

— La Chiromante: sei una provetta Chiromante e nel frattempo hai acquisito qualche abilità da guaritore.

Iniziativa Migliorata: hai un bonus di +4 alle prove di Iniziativa.

Abilita focalizzata(Conoscenze,Morte): hai un bonus di +3 alle prove dell'abilità Conoscenze(Morte).

Abilità focalizzata(Biblioteconomia): hai un bonus di +3 alle prove dell'abilità Biblioteconomia.

INCANTESIMI

Chiromante		ABILITÀ CLASSE		Int	3	MODIF. ABIL. SUPERARE R.L.	6	ARCANI DIVINI
CD SECONDARIE	CD BASE	LIVELLO		INCANT. - GIGNO		INCANT. BASE	INCANT. ABILITÀ	ALTRI INCANT.
-	13	0		6	6	0	-	-
-	14	1		7	6	1	-	-
-	15	2		6	5	1	-	-
-	16	3		4	3	1	-	-

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 11218129 - B. C. F. A.

Nome

BARBARA BLINDA BEATRIX.

Alias

TRIPLE B

Altezza

172 CENTIMETRI

Carnagione

INCORPOREA

Occupazione

POETESSA

Residenza

SIRIO, RAFKA, SAM

Compagnia

THE RBB TEAM

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Protocollo

SC 11218129 - B.C.F.A.

Data

31 ICEA 645 d.I.

Materiale soggetto a sequestro secondo l'articolo 23/b del Codice di Procedura Inquisitoria.

Io e l'RBB - Team, una commedia di Dorian Whitespoon

Deckard: E' solo una torre perché non avanzate?

Soldato: Capo, è pericoloso.

Deckard: Ma siete in cinquanta.

Soldato: C'è l'RBB - Team dentro, hanno organizzato loro le difese.

Deckard: Ah, allora chiamiamo l'esercito, è meglio.

Soldato: Sì capo.

Deckard: Quanti rinforzi pensi che ci manderanno?

Soldato: Credo sulle cinquecento unità capo.

Deckard: Porcai Non ce la faremo mai.

<<Oh sì, li conosco, li conosco!

(Dorian Whitespoon, il miglior cantastorie della costa)

Li ho incontrati più volte. Un manipolo di matti da legare

dieci anni fa gli uomini di una guarnigione specializzata operante nel nord della costa vennero ingiustamente condannati da un tribunale dell'inquisizione. Evasi dalle prigioni di Rafka, si rifugiarono in Sirio vivendo in clandestinità. Sono tuttora ricercati ma se avete un problema che nessuno può risolvere, e se riuscite a trovarli, forse potrete ingaggiare il famoso RBB - Team >>.

- - I N T E R C E T T A Z I O N I - -

* nota: le frasi o le parole in maiuscolo sono pronunciate a voce alta

Intercettazione psionica a carico del protocollo AA291384 predisposta dall'autorità inquisitoria.

Surdok: L'avevo detto che sarebbe andata male, ma tanto che importa, verremo tutti presi, torturati e uccisi.

Mr. RBB: Sgrun! Capo te lo dico, è il beccamorto lì che ci porta solo rogne, Sgrun! Non lo sopporto.

Triple B: GLORIOSI e puri, miei COMPAGNI D'ARME che di epiche imprese foste attori,

sian le favelle vostre ben più calme.

Orsù placate i vostri ardenti umori.

Smerla: Surdok non centra, piuttosto penso che sia stata tutta colpa del nostro micetto grigio.

George Pet-Ard: Mia? E perché mai?

Smerla: Oh nulla, conera quella formula magica? Alhalah antani blinda ... cof. cof.

George Pet-Ard: Eh, vorrei vedere te recitare le parole di un incantesimo con una palla di pelo in gola. Tra l'altro, non avremmo dovuto utilizzare la magia se ricordi il mio piano!

Protocollo	SC 11218129 – B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
<p>Mr. RBB: Sgrunt, io odio la magia! Uno spavento cavolo! Se solo quel disgraziato non avesse dato di matto, tutto sarebbe andato liscio. Sgrunt, cavolo è bastato che sentisse la parola "patata" per esplodere.</p> <p>Surdok: Patata? No! No!, patate, patate, no, moriremo tutti, no!</p> <p>Smerla: Grazie BE!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt, che ho fatto? Ho solo detto "patata".</p> <p>Smerla: Dannazione BE! Ora mi toccherà andarlo a riacchiappare!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt, mi dispiace, davvero.</p> <p>George Pet-Ard: Tranquillo ragazzino, so che non lo fai apposta. Però dovresti imparare a controllarti. Ecco, come questo pomeriggio, non serviva sfondare la porta, era aperta!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt, scusa capo, ma che senso ha una porta aperta. Il bello delle porte è sfondarle, no? Sgrunt. Capo? Capo, mi ascolti capo?</p> <p>George Pet-Ard: ehm, scusa, stavo, ehm controllando una cosa.</p> <p>Mr. RBB: Stavi giocando con i lacci dei miei stivali, cavolo!</p> <p>Triple B: Si dice perbacco o acciderboli BE. UNITI SIAM, ANDREM VERSO LA GLORIA, danziamo insieme finché il giorno dura ma quel bestion, pur forte e valoroso, ha fatto scempio della mia armatura!</p> <p>Mr. RBB: Sgrunt! Scusa Triple B, ci serviva un fantoccio! Non volevo maciullarti l'armatura! Sgrunt! Porco Cavolo! Quanto mi dispiace.</p> <p>Triple B: Volevi dire: "O caspiterina, sono assai desolato". Suvvia è sempre la solita storia. EVABENE, ANDIAM ALLA BATTAGLIA SENZA RIMPIANTI!</p> <p>Surdok: Sì vero, andremo alla battaglia, ma tanto a che serve? Saremo tutti cenere prima di avere il tempo di dire... oh, forte, un sasso quadrato!</p> <p>Smerla: L'ho trovato che cercava di spiegare ad un riccio la teoria della creazione dell'universo! Vieni micio! Micio, micio, micioooooo.</p> <p>George Pet-Ard: Arrivo eccom... Ehm, Smerla, miao, non è corretto da parte tua.</p> <p>Smerla: Quindi niente grattatina sulla pancia?</p> <p>George Pet-Ard: ehm solo una.</p> <p>Mr. RBB: Smettila di trattarlo come un animaletto, Sgrunt, è sempre il nostro George.</p> <p>George Per-Ard: Frrrrrr, frrrrrr.</p> <p>Mr. RBB: Capo! Ecco, Smerla, hai visto, fa anche le fusa. Donna, perché non provi a fare qualche coccola ad un uomo? Oggi quando è comparso il biondo hai cominciato a balbettare e sei diventata tutta rossa.</p> <p>Smerla: E cosa dovrei dire io di te? Quando l'incantesimo di George ti ha sfiorato, hai fatto un salto, neanche fosse scoppiata un'intera santabarbara.</p> <p>Surdok: Un cicione con la fobia degli incantesimi e una ragazzina ancora alle prime armi con gli uomini. Sono l'unico sano in questa gabbia di matti. Oh che bello un cavatraccioli.</p> <p>George Per-Ard: Surdok piantala e cura le ferite di BE.</p> <p>Surdok: Ah, ah di corsa capo. Biru Chiru... oh</p> <p>Mr. RBB: Ah no! Brutto pazzoide che non sei altro, sta lontano con quei tuoi maledetti sortilegi!</p> <p>George Per-Ard: BE, forzal! Niente storie. Adesso basta. La missione di oggi è andata, pensiamo alla prossima.</p>			
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati	--	3
Pagina			

Protocollo	SC 11218129 – B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
<p>Intercettazione psionica a carico del protocollo AN234532 predisposta dall'autorità inquisitoria tra Triple B e Dorian Whitespoon.</p> <p>Dorian: Buona sera mia nobile Triple B, sono felice che tu mi abbia concesso un po' del tuo tempo.</p> <p>Triple B: Che il tempo sia a noi favorevole, egregio cantastorie. Io son desta... ehm vesta... ehm... Temo d'aver sbagliato rima.</p> <p>Dorian: Non è un problema. Prima delle mie domande, una curiosità, voi dell'RBB-Team non vivete tutti assieme, mi par di capire che avete tutti un'attività, un lavoro. Dico bene?</p> <p>Triple B: Dici bene, nobile cantastorie. George, il nostro amato capo gatto, è attore di teatro, la piccola Smerla insegue l'avventura, il mezzorco ripara carretti e Surdok, disgraziato, passa i mesi a visitare matticomi. Quando la missione incombe, George ci raduna a sé.</p> <p>Dorian: Capisco, e tu invece?</p> <p>Triple B: Oh, io, come sai, sono una senza morte, IO DEVO INFESTARE LUOGHI E CASE. Una valle amena mi son scelta ed ivi, A TORMENTAR CREATURE IL TEMPO PASSO.</p> <p>Dorian: Ma l'ultima volta che son passato per la valle ti ho vista circondata di bambini.</p> <p>Triple B: Beh, sì, io racconto del dolor e di storie paurose, ma codesti visitatori de la mia valle, invece di fuggir, siedono ad ascoltar ciò ch'io racconto. Curiosa è la vita.</p> <p>Dorian: Naturale Triple B, tu parli come una poetessa. Mia cara, quel che ti domanderò è molto triste, voglia tu perdonare il mio ardire, porca miseria, c'è un serpente qui!</p> <p>Triple B: Volevi dire: "Oh poffarbacco, c'è un serpente qui". Comunque ritornando alla tua domanda, COIJI CHE PARLA SENZA MALIZIA E SENZA CATTIVERIA ALCUNA, sempre benvenuto sarò e mai colpo bieco infliggerò.</p> <p>Dorian: Ti prego, dimmi, se troppo dolore non causa mia nobile signora, com'è che di te rimane un alito di vento ed un cuore pulsante di carne e sangue?</p> <p>Triple B: SOLA vagavo, senza alcun timore</p> <p>E vidi George, il grande mago gatto, lottare stanco, triste e come un matto. Di scatto minvolai, e con ardore</p> <p>da bieca fine io salvai l'amico ma il pegno fu immenso ... ora ti dico:</p> <p>NELLE MIE VENE, né sangue né colore; ma il cuore mio è di carne e sa il dolore!</p> <p>Dorian: Capisco, mia nobile guerriera: fu così che salvasti il caro George, sacrificando il tuo corpo?</p> <p>Triple B: Un vuoto spettro morto ahimè son diventata all'urlo ed allo strazio destino m'ha votata</p> <p>DI CERTO SONO E RESTO CON GLORIA E CON DOLORE LA GRANDE PALADINA CHE TINSE FIERA IL CUORE</p>			
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati	--	4
Pagina			

Triple B: OH, PER L'AMATA DEA, GIAMMAI! Solo creature mostruose e demoniache.

Della mission - né dubbi, né censure -
NOI FUMMO VINCITORI CERTAMENTE
Siam gruppo unito, forte e resistente,
ci attendono oramai nuove avventure.

Protocollo	SC 11218129 - B.C.F.A.	Data	31 ICEA 645 d.I.
<p><u>Dichiarazioni spontanee rese da Dorian Whitespoon sulla sua nuova opera teatrale soggetta a sequestro per ordine dell'autorità Inquisitoria</u></p> <p>Dorian: Ben ritrovata Triple B. Parliami di George, oltre che tuo amico è anche il vostro capo, un gatto.</p> <p>Triple B: Dici bene, egli è tante cose. amico, compagno, capo, financo Gatto. Ma che la sua natura così bislaccia non t'induca in errore. Pensier di facile conquista tu non avere. Egli è sempre un grande mago ed è coscienzioso quanto potente. Di lui fidar occorre sempre, le sue manovre son sempre diligenti ed egli è capo assai coerente, un sorriso a nessun nega. Affronta il mondo col piglio del gerarca, che tutto organizza e tutto sa, ma con l'animo del padre amorevole ed il sorriso del giocoso gatto. IN LUI LA LUCE E' FORTE E ASSAI SERENA. Quando son restia e l'apatia mi coglie, le sue parole son di sprono e sempre sa ricordar che son grande paladina.</p> <p>Dorian: Che mi dici di Surdok?</p> <p>Triple B: MESCHINO COLUI CHE... non per terre desolate, ma tra le pulsioni della mente, erra continuamente, tanto da perdersi e goder del suo bieco smarrimento. EGLI E' IL FOLLE CHE ALBERGA IN TUTTI NOI, purtroppo ubriaco della sua pazzia, spesso ci porta grandi problemi. Ma George sa il fatto suo e dubitar dei compagni che sceglie il capo non è compito mio. A volte tenta con me di attaccar "bottone" come volgarmente s'intende. OH, DEA BENEDETTA, COME PUO' QUEL FOLLE CORTECCIARE UNA MORTA, BAH. Ma egli è lontano dal modello d'uom a cui ambisco, OH BEH, Forte è il braccio di colui la cui mente è sana. Non basta sfuggir le sue arringhe con lamenti ed alte grida. A volte parmi una fastidiosa zecca, ma è pur sempre un compagno e merita rispetto. BAH... RISPETTO.</p> <p>Dorian: Ecco sì, Smerla, la mezzelfa, com'è che si trova con voi?</p> <p>Triple B: Tanto gentile ed onesta pare, quanto vacua ed inetta considero codesta ragazzina ANCOR BAMBINA. Spesso scorgo i suoi occhi guardarmi con muto sospetto e spesso cerca di far, come si dice, la simpatica. OH MA ELIA SAPRA' CONOSCERE, come ogne altro uomo o mezzo uomo, le ingrate sferzate della vita ed il dolore. E per questo matura diverrà. Ella fu figlia dun compagno d'arme di George. E' sì scaltra di mente, ma con gli uomini che spesso le interessano non sa che pesci prendere. ROSSO E' IL SUO VISO, LENTA LA SUA PAROLA, quando intravede amore. Ma è furba quanto bella la bambina, di certo sa imbrigliar con la parola e spesso buone cose sa recuperar. E' sempre lei a convincer ad usare la mia roba ed io ripenso al mio carretto, alla spada e all'armatura distrutte, scoppio in lamenti e in grida tormentose. Ma cosa vuoi, convincermi ella sempre riesce.</p> <p>Dorian: E il bestione, BE, è davvero così terribile come si dice?</p> <p>Triple B: OH CARO CANTASTORIE, tu mi chiedi di parlar d'un valoroso. Non sol per la sua immane stazza, ma per la forza che è insita in quel gigante suo cuore. Triste è la sorte di colui che tanto amore può dare, ma reietto si trova in codesto aspro mondo. Scacciato, vilipeso e sempre ignorato; vien da color che oltre le apparenze non sanno andar. Certo egli è brutto per via del barbaro suo retaggio e sempre a danneggiar le cose mie si presta, le porte sfonda e violentar vuole il matto Surdok. E A VOLTE NON E' IL SOLO. Smerla lo calma o gli allontana le pazzie portando pace nel gruppo. Ma vederlo tutti dovrebbero accanto ai suoi bambini. Oh che grande forza quella di colui che con l'ascia il male spezza e con il cuore dolcezza ti regala. Teme la magia più d'ogni altra cosa, ma è alleato fedele, il suo timor non gli impedisce di badar alle componenti del prode George.</p> <p>Trasmissione interrotta.</p> <p>Dalle ultime fonti si sospetta che il gruppo sia diretto nel sud del regno.</p>			
Autore	-- Lt. Deckard Ufficio Ricercati --	Pagina	7

EQUIPAGGIAMENTO			PESO TOTALE	0
OGGETTO (QUANTITÀ SE DIVERSA DA 1)	PESO (KG)	OGGETTO (QUANTITÀ SE DIVERSA DA 1)	PESO (KG)	
IN MANO;		PROPRIETÀ SPARSE PER IL REGNO		
Spadone Incorporeo +2	-	Elettra		
		- Carro corazzato GMC		
INDOSSATI.		- Spade Ornamentali		
Armatura di Piastre		- Carrucola		
(incorporea)	-	- Libri Antichi		
		Sirio		
NELLA CARRIOLA	15	- Villa con giardino		
Armatura Rituale	5	- 3 Carrozze		
Fazzoletto di Seta	-	- Scuderia con 20 cavalli		
Libro di Poesie	1	Polar		
Poema epico	1	- Villa con Cimitero Privato		
Mazzi di Chiavi	-	- Libreria		
Abiti Vari	-	Alya		
Sapone	-	- Galleria Di Anticaglie		
Specchio	-	- Collezione di Rune Del Lupo		
Libro di Cucina	1	- 4 Archi di Felmor		
Copia del Binario Barbiglio,	AA	Rastaban		
nuova versione	-	- Circolo Letterario con		
(data da Surdok)		- 4 Cavalieri del Giglio		
		- 2 Allegre Chimere		

MONETE, GENNIE E GIOIELLI

MI FAME	15
MI ARGENTO	7
MI ORO	25
MI PLATINO	0

I MONETA DI PLATINO (MP) = 10 MONETE D'ORO (MO) = 100 MONETE D'ARGENTO (MA) = 1000 MONETE DI RAME (MR)

LINGUAGGI

Comune

Orchesco

LINGUAGGI INIZIALI: COMUNE, LINGUAGGI PAZZIALI + 1 LINGUAGGIO PER OGNI PUNTO DI BONUS DI INTELLIGENZA

PUNTI ESPERIENZA

NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO

Scheda per Dungeons & Dragons 3.5® versione 1.3; autore: "Szass Tam" Barbera (ab_borgorevel@yahoo.it)
associazione culturale Revelsh Blind Beholders: <http://www.revelshblindbeholders.net> - info@revelshblindbeholders.net

TALENTI E ABILITÀ SPECIALI	
DERIVA DA ...	
NOME	
<input checked="" type="checkbox"/> R	<u>R</u> Tipo, senzamorte medio (quasi) incorporeo
<input checked="" type="checkbox"/> R	<u>R</u> Lamento assordante
<input checked="" type="checkbox"/> R	<u>R</u> (Quasi) invisibile a comando
<input type="checkbox"/> C	<u>A</u> ura di bene
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>P</u> unire il male
<input type="checkbox"/> C	<u>G</u> razia divina
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>I</u> mposizione delle mani
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>A</u> ura di coraggio
<input type="checkbox"/> C	<u>S</u> alute divina (una volta...)
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>S</u> cacciare non morti
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>M</u> usica bardica
<input type="checkbox"/> ---	--- contro canto
<input type="checkbox"/> ---	--- affascinare
<input type="checkbox"/> ---	--- ispirare coraggio +1
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>C</u> onoscenze bardiche
<input checked="" type="checkbox"/> C	<u>I</u> ncantesimi da bardo
<input type="checkbox"/> ---	--- liv 0: Aprire / Chiudere, Lettura del magico
<input type="checkbox"/> ---	Individuazione del magico , Luce
<input type="checkbox"/> ---	Prestidigitazione
<input type="checkbox"/> ---	--- liv 1: Cura ferite leggere , Rimuovi paura
<input checked="" type="checkbox"/> T	<u>S</u> chivare
<input type="checkbox"/> T	<u>P</u> unire il male migliorato
<input type="checkbox"/> T	<u>P</u> oetessa devota
<input type="checkbox"/> T	<u>T</u> occo fantasma

[illegible]

POTERI DA UTILIZZARE

Tipo, senzaorite medio quasi), incorporeo, sei, quasi completamente incorporea, eccezione fatta per il tuo cuore solido. Puoi vedere nel buio più completo fino a 18 metri, sei immune al veleno, al sonno, all'allucinazione, allo stordimento, alle malattie, sei immune a qualsiasi effetto che richiedesse uno sforzo di tempo e hai un sacco di altre caratteristiche ma non pretenderei mica che le scriviamo tutte? I chierici malvagi possono scacciarti o distruggerti, gli incantesimi di cura su di te funzionano normalmente. Il tuo cuore corporeo fa sì che tu subisca gli effetti di influenza mentale.

Lamento assordante: puoi emettere un lamento assordante come azione standard; quando emetti questo lamento assordante tutte le creature entro 9 metri da te devono superare un ts tempra o venire assordate per 2d4 round (Fonte: Home Rule R38).

(Quasi) invisibile a comando: c'è poco da dire... il corpo può diventare invisibile come l'omonimo incantesimo... il cuore no.

Punire il male e Punire il male migliorato: una volta al giorno puoi picchiare i brutti e CATTIVI, aggiungendo un bonus di +5 al tiro per colpire di 1d6-6 al danno (Ponte; Complete divine).

Imposizione delle mani: ogni giorno puoi curare fino a 30 punti ferita con

il tocco delle tue mani. Puoi scegliere di distribuire le cure su
diversi bersagli, non sei costretta a guarirli tutti in una
volta.

Aura di coraggio: sei immune alla paura e i tuoi amici entro 3 metri da te guadagnano un bonus di 4 ai TS contro effetti di paura.

Scacciare non morti: meglio soli e morti che male accompagnati.

Musica bardica: puoi usare 2 volte al giorno, attraverso una prova di intrattenere, i seguenti effetti:

--- Controcanto: contrasti effetti magici dipendenti dal suono (ma non incantesimi che hanno solo componenti verbali)

— **Affascinare**, puoi affascinare ogni creatura entro 27 metri che ti stia prestando attenzione con la tua fine oratoria (ts... volonta' nega). Le creature si siedono tranquillamente ad ascoltare la tua arte senza effettuare nessuna azione.

— Inspirare coraggio: con la tua poetica ogni alleato che ti ascolta riceve un bonus di +1 contro charme e paura e più uno ai danni.

Conoscenze bardiche: puoi ricorrere alla saggezza popolare di Dorian Whitespoon con una prova con un bonus pari a +7.

Schivare: in combattimento puoi designare un avversario e ricevere un bonus +1 alla CA per schivare i suoi attacchi.

ABILITÀ GIÀ CONTEGGIATE

Guardiano (quasi) sacro: archetipo acquisito da un individuo virtuoso che si sacrifica per una nobile causa e rimane in qualche modo aggrappato alla vita. Un guardiano sacro non è un morto ma un senza morte (Fonte: Libro delle imprese eroiche).

Aura di bene: il male trema quando triple Savvicina.

Grazia divina: aggiungi +5 (modificatore di carisma) a tutti i tuoi tiri salvezza.

Salute divina: sei immune a tutte le malattie, quindi non rischi nessuna cardiopatia.

Poetessa devota: i tuoi livelli da paladina e da bardo si sommano per determinare gli effetti del punire il male e il numero di utilizzi della musica bardica. (Fonte: Complete Adventure).

Tocco fantasma: puoi indossare, maneggiare o, altrimenti, utilizzare oggetti corporei, come se non fossi (quasi) incorporea. (Fonte: *Libris Mortis*).

[illegible]

George Pet – Ard
Incantesimi Memorizzati:

Livello 0

Raggio di Fuoco (Bacchetta)

A volontà, raggi di fuoco per accendere i sigari.

Lettura Del Magico

Per leggere pergamene e libri di incantesimi.

Individuazione Del Magico x 2

Individua incantesimi e oggetti magici nell'arco di 18m.

Suono Fantasma

Crea Suoni illusori.

Prestidigitazione

Effettua trucchi minori.

Livello I

Immagine Silenziosa x 2

Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.

Spruzzo Colorato

Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 di creature.

Ventriloquio

La voce risuona lontana per 8 minuti.

Mani Brucianti x 2

Infligge 5d4 danni da fuoco.

Ingrandire Persone

Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni.

Livello II

Trama Ipnotica x 2

Affascina 2d4 + 8 DV (dadi vita) di creature.

Grazia Di George Pet – Ard

Il soggetto ottiene un + 4 alla destrezza per 8 minuti.

Illusione di Grandezza x 2

Inganna il soggetto causandogli diverse penalità.

Livello III

Disperdere il magico x 3

Cancella incantesimi ed effetti magici.

Velocità

Fino ad 8 creature si muovono più veloce (+1 a CA, TPC e TS).

Cono di oscurità

Le creature all'interno del cono vengono avvolte dal buio.

Ombra Avvolgente

Intrappola le creature con fiocchi d'ombra all'interno dell'area.

Immagine maggiore x 2

Come immagine silenziosa, ma emette suoni, odori e calore.

Livello IV

Trama Iridescente x 2

Le luci affascinano 24 DV (dadi vita) di creature.

Gomitolo elastico di Pet – Ard

Un gomitolo di energia protegge, ma intrappola il soggetto.

Ridurre Persone Di Massa

Riduce le dimensioni di diverse creature.

Raggio	
Vicino:	13,5 metri
Medio:	54 metri
Lungo:	216 metri

Libro Degli Incantesimi Da Viaggio Di George Pet - Ard:

Livello 0	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
(tutti)	Immagine Silenziosa	Trama Ipnotica	Disperdere il magico	Trama Iridescente
	Spruzzo Colorato	Grazia Di George P.	Velocità	Ombra Di Un'Evocazione
	Ventriloquio	Illusione di Grandezza	Cono di Oscurità	Gomitolo Elastico di George Pet - Ard
	Mani Brucianti		Ombra Avvolgente	Ridurre Persone Di Massa
	Ingrandire Persone		Immagine maggiore	

Incantesimi Memorizzati:

Livello 0	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Lettura Del Magico	Immagine Silenziosa x 2	Trama Ipnotica x 2	Disperdere il magico x 3	Trama Iridescente x 2
Individuazione Del Magico x 2	Spruzzo Colorato	Grazia Di George Pet - Ard	Velocità	Gomitolo Elastico di George Pet - Ard
Suono Fantasma	Ventriloquio	Illusione di Grandezza x 2	Cono di Oscurità	Ridurre Persone Di Massa
Prestidigitazione	Mani Brucianti x 2		Ombra Avvolgente	
	Ingrandire Persone		Immagine maggiore x 2	

Incantesimo:
Tempo di lancio:
Bersaglio:
Descrizione:

Raggio Infuocato

1 azione standard
 Raggio

Livello:

0

Raggio:

Vicino

TS:

Nessuno

Scuola:

Invocazione

Durata:

Istantanea

Comp:

VS

RI: Si

(Bacchetta) Un raggio di aria calda scaturisce dalla punta della bacchetta, l'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per infliggere 1d3 danni di fuoco al bersaglio. Molto comodo anche per accendere i sigari.

Incantesimo:
Tempo di lancio:
Bersaglio:
Descrizione:

Lettura Del Magico

1 azione standard
 Incantatore

Livello:

0

Raggio:

Personale

TS:

Nessuno

Scuola:

Divinazione

Durata:

10 min. x liv.

Comp:

VSF

RI: No

Tramite lettura del magico l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via.
 Focus: Un prisma di cristallo trasparente o minerale.

Incantesimo:***Individuazione del Magico***

1 azione standard
 Ad Area (cono)

Livello:

0

Raggio:

18 m

TS:

Nessuno

Scuola:

Divinazione

Durata:

1 min. x liv.

Comp:

VS

RI: No

L'incantatore è in grado di individuare aure magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolare.

Incantesimo:	<i>Suono Fantasma</i>	Livello:	0	Scuola:	Illusione
Tempo di lancio:	1 azione standard	Raggio:	Vicino	Durata:	1 round. x liv.
Bersaglio:	Area	TS:	Volontà Dub.	Comp.:	VSM RI: No
Descrizione:	Suono fantasma permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto. L'incantatore può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non potrà cambiare le sue caratteristiche di base in seguito.				
Incantesimo:	<i>Prestidigitazione</i>	Livello:	0	Scuola:	Universale
Tempo di lancio:	1 azione standard	Raggio:	3 m	Durata:	1 ora
Bersaglio:	Vedi testo	TS:	Vedi testo	Comp.:	VS RI: No
Descrizione:	I giochi di prestigio sono trucchi minori. Una volta lanciato, l'incantesimo prestidigitazione rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round.				
Incantesimo:	<i>Immagine Silenziosa</i>	Livello:	1	Scuola:	Illusione
Tempo di lancio:	1 azione standard	Raggio:	Lungo	Durata:	Concentrazione
Bersaglio:	Area 3m x 3 x liv.	TS:	Volontà Dub.	Comp.:	VSF RI: No
Descrizione:	Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'illusione non crea suoni, odori, sensazioni tattili o di temperatura. Focus: Un ciuffo di pelliccia				
Incantesimo:	<i>Spruzzo Colorato</i>	Livello:	1	Scuola:	Illusione
Tempo di lancio:	1 azione standard	Raggio:	4,5 m	Durata:	Istantanea
Bersaglio:	Area un cono.	TS:	Volontà Neg.	Comp.:	VSM RI: Si
Descrizione:	Un cono di colori contrastanti scaturisce dalla mano dell'incantatore provocando diversi effetti. Ogni creatura all'interno del cono è soggetta all'incantesimo in base ai suoi Dadi Vita. Fino a 2DV: Priva di sensi, accecata e stordita per 2d4 round, poi accecata e stordita per 1d4 round, quindi stordita per 1 round. 3 o 4 DV: Accecata e stordita per 1d4 round, poi stordita per 1 round. 5 o più DV: Stordita per 1 round.				
Incantesimo:	<i>Ventriloquio</i>	Livello:	1	Scuola:	Illusione
Tempo di lancio:	1 azione standard	Raggio:	Vicino	Durata:	1 min. x liv.
Bersaglio:	Un suono.	TS:	Volontà Dub.	Comp.:	VF RI: No
Descrizione:	L'incantatore può far sì che la sua voce (o un qualsiasi suono che sia in grado di riprodurre con la voce) provenga da un'altra direzione, ad esempio da un'altra creatura, da una statua, da dietro una porta, dal fondo di un tunnel ecc. Egli può parlare in qualsiasi linguaggio conosca. Chiunque senta la voce o il suono e superi un tiro salvezza si accorge che il suono è illusorio. Focus: Un pezzo di pergamena arrotolato in un piccolo cono.				
Incantesimo:	<i>Mani brucianti</i>	Livello:	1	Scuola:	Invocazione
Tempo di lancio:	1 azione standard	Raggio:	4,5 m	Durata:	1 min. x liv.
Bersaglio:	Ad Area (cono)	TS:	Riflessi /2	Comp.:	VS RI: Si
Descrizione:	Un cono di fiamme incandescenti si sprigionano dalle dita dell'incantatore. Qualsiasi creatura nell'area delle fiamme subisce 5d4 danni da fuoco.				
Incantesimo:	<i>Ingrandire Persone</i>	Livello:	1	Scuola:	Trasmutazione
Tempo di lancio:	1 round	Raggio:	Vicino	Durata:	1 min. x liv.
Bersaglio:	Una creatura	TS:	Tempra nega	Comp.:	VSM RI: Si
Descrizione:	Questa alterazione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più grande. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, subisce una penalità di -2 alla Destrezza (fino a un minimo di 1) e una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla CA in seguito al suo incremento di taglia.				

Incantesimo: *Trama Ipnolica* **Livello:** 2 **Scuola:** Illusione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Medio **Durata:** Conc. + 2 round
Bersaglio: Ad Area (raggio 3m) **TS:** Volontà Neg. **Comp.:** SM **RI:** Si
Descrizione: Un tessuto ondulante di sottili filamenti fluttua nell'aria, affascinando le creature che si trovano al suo interno. Tirare 2d4 +8 per determinare il numero totale di Dadi Vita di creature soggette all'incantesimo.

Incantesimo: *Grazia di George Pet-Ard* **Livello:** 2 **Scuola:** Trasmutazione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Contatto **Durata:** 1 min. x liv.
Bersaglio: Creatura toccata **TS:** Volontà Neg. **Comp.:** VSM **RI:** Si
Descrizione: La creatura trasmutata diviene più agile e aggraziata. Ottiene un bonus di +4 alla destrezza, aggiungendo anche relativi bonus alla CA e ai tiri salvezza.

Incantesimo: *Illusione di Grandezza* **Livello:** 2 **Scuola:** Illusione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Medio **Durata:** 1 min. x liv.
Bersaglio: Una creatura **TS:** Volontà Neg. **Comp.:** V **RI:** Si
Descrizione: Questa illusione inganna il soggetto facendogli credere di essere più abile e al sicuro di quanto in realtà sia. La magia fa sì che il soggetto consideri ogni azione che ha in mente di fare di facile esecuzione. Come risultato delle sue percezioni alterate, il soggetto prende un -2 di penalità ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, così come alla Saggezza. Infine, il soggetto diviene così completamente affascinato dalle sue (illusorie) abilità che non è in grado di combattere sulla difensiva o usare l'azione di copertura totale.

Incantesimo: *Disperdere il magico* **Livello:** 3 **Scuola:** Abiurazione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Medio **Durata:** Istantanea
Bersaglio: Vario **TS:** Nessuno **Comp.:** VS **RI:** No
Descrizione: E' possibile utilizzare dissolvi magie per porre fine a incantesimo in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi di un altro incantatore.

Incantesimo: *Velocità* **Livello:** 3 **Scuola:** Trasmutazione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Vicino **Durata:** 1 round x liv.
Bersaglio: Un creatura x liv. **TS:** Tempra nega **Comp.:** VSM **RI:** Si
Descrizione: Una creatura velocizzata può effettuare un attacco extra con l'arma che sta impugnando e ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di schivare +1 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Incantesimo: *Ombra Avvolgente* **Livello:** 3 **Scuola:** Invocazione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Vicino **Durata:** Istantanea
Bersaglio: Raggio **TS:** Nessuno **Comp.:** VS **RI:** Si
Descrizione: Una moltitudine di ombre a forma di fiocco prendono vita da un punto nelle vicinanze. Le creature nell'area che falliscono il tiro salvezza restano intrappolate e incapaci di muoversi. Liberarsi dall'Ombra Avvolgente richiede una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 20, come azione di round completo.

Incantesimo: *Immagine Maggiore* **Livello:** 3 **Scuola:** Abiurazione
Tempo di lancio: 1 azione standard **Raggio:** Personale **Durata:** Conc. +3 round
Bersaglio: Area 3m x 3 x liv. **TS:** Volontà Dub. **Comp.:** VSF **RI:** No

Descrizione:

Funziona come immagine silenziosa, tranne che nell'effetto dell'incantesimo sono incluse anche le illusioni sonore, olfattive e termiche. Concentrandosi è possibile muovere l'immagine entro il raggio di azione. L'immagine scompare se viene colpita da un avversario, a meno che non la si faccia reagire nel modo appropriato.

Incantesimo:
Tempo di lancio:
Bersaglio:
Descrizione:

Trama Iridescente
1 azione standard
Ad Area (raggio 6m)

Livello: 4
Raggio: Medio
TS: Volontà

Scuola: Illusione
Durata: Conc. + 1 r. x liv
Comp: SMF **RI:** Si

Una trama risplendente di colori iridescenti affascina tutti coloro che si trovano al suo interno. Trama iridescente affascina un massimo di 24 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono assoggettate all'incantesimo per prime.

Incantesimo:
Tempo di lancio:
Bersaglio:
Descrizione:

Gomitolo Elastico di Pet - Ard
1 azione standard

Livello: 4
Raggio: Vicino
TS: Riflessi

Scuola: Invocazione
Durata: 1 min. x liv.
Comp: VSM **RI:** Si

Una gomitolo di energia brillante avvolge una creatura, purché quest'ultima sia abbastanza piccola da poter essere contenuta. La sfera contiene il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Non può essere danneggiata in alcun modo se non da un incantesimo dissolvi magie mirato su di essa o da una verga della cancellazione.

Incantesimo:
Tempo di lancio:
Bersaglio:
Descrizione:

Ridurre Persone di Massa
1 round

Livello: 4
Raggio: Vicino
TS: Tempra nega

Scuola: Divinazione
Durata: 1 min. x liv.
Comp: VSM **RI:** Si

Questo incantesimo provoca un immediato rimpicciolimento dei bersagli. Questa diminuzione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più piccola. Il bersaglio ottiene un +2 alla destrezza e un -2 alla forza. Infine ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri per colpire.

Surdok

Incantesimi Conosciuti:

Livello 0

Creare Acqua

Crea 44,4 litri d'acqua altissima, purissima, Surdokissima.

Cura Ferite Minori

Cura 1 danno, utile se ci si strappa una pellicina.

Individuazione Del Magico

Individua incantesimi e oggetti magici nell'arco di 18m.

Lettura Del Magico

Per leggere pergamene e libri d'incantesimi.

Resistenza

Il soggetto ottiene un +1 a tutti i tiri salvezza.

Riparare

In genere le cose di B.E. che prendi senza il suo permesso.

Livello I

Cura Ferite Leggere

Curi 1d8 +5 danni.

Individuazione Dei Non Morti

Rivela non morti e affini nel raggio di 18 metri.

Nascondersi Ai Non Morti

Per poi fare BOO! In genere con Triple B.

Visione Della Morte

Strano vero? Determini la condizione di chi ti sta attorno.

Benedizione Di Surdok

In genere. I compagni ottengono un +1 ai TPC e ai TS contro paura.

Livello II

Cura Ferite Moderate

Cura 2d8 + 6 danni.

Presagio

Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva. (Fino ad oggi non hai mai predetto un'azione buona).

Scudo Su Altri

L'incantatore subisce metà dei danni destinati al soggetto. Il soggetto guadagna un +1 alla CA e un +1 ai TS

Status

Esamina la condizione e la posizione dei soggetti. (Ovunque si trovino, stanno per morire tutti).

Livello III

Disperdere Il Magico

Cancella incantesimi ed effetti magici.

Cura Ferite Gravi

Cura 3d8 + 6 danni.

Parlare Con I Morti

Un cadavere può rispondere fino a 3 domande.

Triple B.
Incantesimi Memorizzati:

Livello 0

Aprire e Chiudere *Apri e chiudi porte o qualsiasi contenitore non chiuso a chiave.*

Lettura Del Magico *Per leggere pergamene e libri di incantesimi.*

Individuazione Del Magico *Individua incantesimi e oggetti magici nell'arco di 18m.*

Prestidigitazione *Effettua trucchi minori.*

Luce *L'oggetto bersaglio risplende come una torcia.*

Livello I

Cura Ferite Leggere *Guarisce 1d8 danni + 1 per livello (4).*

Rimuovi Paura *Infonde coraggio al bersaglio per 10 minuti*

Incantesimo: *Aprire e Chiudere* **Livello:** 0
Descrizione: L'incantatore apre o chiude (a sua scelta) una porta, un forziere, una scatola, una finestra, una borsa, un borsellino, una bottiglia, un barile o un qualsiasi altro contenitore. Se c'è qualcosa che ne impedisce l'apertura l'incantesimo fallisce. L'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 15 kg o meno.

Incantesimo: *Lettura Del Magico* **Livello:** 0
Descrizione: Tramite lettura del magico l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via.
Focus: Un prisma di cristallo trasparente o minerale.

Incantesimo: *Individuazione Del Magico* **Livello:** 0
Descrizione: L'incantatore è in grado di individuare aure magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolare.

Incantesimo: *Prestidigitazione* **Livello:** 0
Descrizione: I giochi di prestigio sono trucchi minori. Una volta lanciato, l'incantesimo prestidigitazione rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round.

Incantesimo: *Luce* **Livello:** 0
Descrizione: Questo incantesimo fa brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione intensa in un raggio di 6 metri (fioca per altri 6 metri) a partire dal punto toccato.

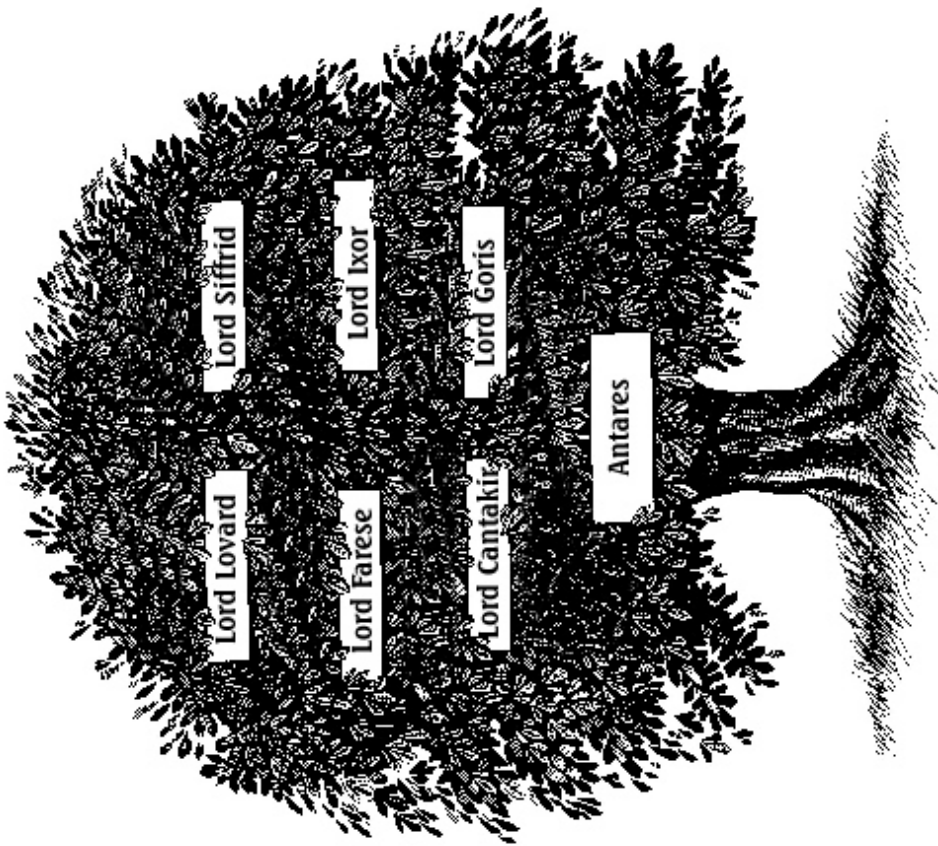
Incantesimo: *Cura Ferite Leggere* **Livello:** 1
Descrizione: Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). questo incantesimo infligge danni ai non morti piuttosto che curare le loro ferite.

Incantesimo: *Rimuovi Paura* **Livello:** 1
Descrizione: L'incantatore infonde coraggio nel bersaglio, garantendogli un bonus morale di +4 contro ogni effetto di paura per 10 minuti. Se il soggetto è già sotto l'influenza di un effetto di paura quando riceve l'incantesimo, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'incantesimo.

ALLEGATI



Carretto



Arazzo

Cambi di Personalità: Legenda necessaria per non consegnare ai PG allegati numerati che inducano a pensare che siano presenti altri allegati, la leggenda indica anche l'ordine di consegna.

P = Preludio / S = Seconda Fase / C = Crescendo / Z = Divorati dalla dimensione Z

<p>Sento il desiderio di fare il male, è l'uomo in me che parla. Se non fosse per la mia natura di gatto, a quest'ora avrei fatto del male ai miei compagni.</p> <p style="text-align: right;">George-P</p>	<p>Sento il desiderio di fare il male, è l'uomo in me che parla. Se non fosse per la mia natura di gatto, a quest'ora avrei fatto del male ai miei compagni. Ma loro? Riusciranno a controllarsi?</p> <p style="text-align: right;">George-S</p>
<p>Sento il desiderio di fare il male, è l'uomo in me che parla. Se non fosse per la mia natura di gatto, a quest'ora avrei fatto del male ai miei compagni. Ma loro? Riusciranno a controllarsi? Temo di perdere il gruppo, devo fare qualcosa.</p> <p style="text-align: right;">George-C</p>	<p>Sento il desiderio di fare il male, è l'uomo in me che parla. Se non fosse per la mia natura di gatto, a quest'ora avrei fatto del male ai miei compagni. Ma loro? Riusciranno a controllarsi? Temo di perdere il gruppo, devo fare qualcosa. Forse è già tardi.</p> <p style="text-align: right;">George-Z</p>
<p>Ma perché devo essere sempre allegra e timida, che noia!</p> <p style="text-align: right;">Smerla-P</p>	<p>Ma perché devo essere sempre allegra e timida, che noia! E se mettessi un po' di zizzania nel gruppo? Uhm, il gatto mi osserva. Meglio di no.</p> <p style="text-align: right;">Smerla-S</p>
<p>Ma perché devo essere sempre allegra e timida, che noia! E se mettessi un po' di zizzania nel gruppo? Uhm, il gatto mi osserva Meglio di no. Ora li faccio litigare, poi mi trastullerò con qualcuno di loro, voglio un uomo cavolo!</p> <p style="text-align: right;">Smerla-C</p>	<p>Ma perché devo essere sempre allegra e timida, che noia! E se mettessi un po' di zizzania nel gruppo? Uhm, il gatto mi osserva. Meglio di no. Ora li faccio litigare, poi mi trastullerò con qualcuno di loro, voglio un uomo cavolo! Ora basta, prima me li faccio e poi li ammazzo, non necessariamente in quest'ordine.</p> <p style="text-align: right;">Smerla-Z</p>
<p>Devi uccidere e dominare il mondo ahah! Eh? Cosa? Devi prevalere su tutti! Quale? Ma chi se ne frega, tanto moriremo tutti, oh un sasso quadrato forte!</p> <p style="text-align: right;">Surdok-P</p>	<p>Devi uccidere e dominare il mondo ahah! Eh? Cosa? Devi prevalere su tutti! Quale? Ma chi se ne frega, tanto moriremo tutti, oh un albero grigio figo!</p> <p style="text-align: right;">Surdok-S</p>
<p>Devi uccidere e dominare il mondo ahah! Eh? Cosa? Devi prevalere su tutti! Ma chi se ne frega, tanto moriremo tutti, oh una moneta arrugginita interessante!</p> <p style="text-align: right;">Surdok-C</p>	<p>Devi uccidere e dominare il mondo ahah! Eh? Cosa? Devi prevalere su tutti! Quale? Ma chi se ne frega, tanto moriremo tutti, eh sì, inevitabile, moriremo tutti!</p> <p style="text-align: right;">Surdok-Z</p>
<p>Sgrunt! Niente botte, niente mazzate. Io mi annoio cavolo!</p> <p style="text-align: right;">BE-P</p>	<p>Sgrunt! Niente botte, niente mazzate. Io mi annoio cavolo! Mi vien voglia di dare capocciate al muro. George! Andiamo a combattere?!</p> <p style="text-align: right;">BE-S</p>
<p>Sgrunt! Niente botte, niente mazzate. Io mi annoio cavolo! Mi vien voglia di dare capocciate al muro. George! Andiamo a combattere?! Voglio sentire il crack di un cranio fracassato con le sole mani: quello di Surdok sarebbe l'ideale, ma George approverebbe? Lui è un mago potente. Io ho paura della magia.</p> <p style="text-align: right;">BE-C</p>	<p>Sgrunt! Niente botte, niente mazzate. Io mi annoio cavolo! Mi vien voglia di dare capocciate al muro. George! Andiamo a combattere?! Voglio sentire il crack di un cranio fracassato con le sole mani: quello di Surdok sarebbe l'ideale, ma George approverebbe? Lui è un mago potente. Io ho paura della magia. Basta! Vi ammazzerò tutti, compreso il gatto. Arg (ira barbarica).</p> <p style="text-align: right;">BE-Z</p>
<p>Come questa lama che non posso più impugnare Fredda, arrugginita, sola, inutile, triste. Apatia.</p> <p style="text-align: right;">TripleB-P</p>	<p>Come questo cuore che s'indurisce. Stanco, affannato, debole, perso. Desolazione.</p> <p style="text-align: right;">TripleB-S</p>
<p>Come questa mezza vita Che nulla più concedere è il lamento dei miei affanni Sola, non resta che l'oblio. Disperazione.</p> <p style="text-align: right;">TripleB-C</p>	<p>Non più versi Nessuna poesia Solo amarezza. E' finita.</p> <p style="text-align: right;">TripleB-Z</p>

Edificio Palazzo Di Elettra
 Ubicazione Collina del Vespero
 Costruzione 27 - 25 p. I. (Panvitelli)
 Note Uffici giudiziari e abitazione

Edificio Biblioteca
 Ubicazione Via del Borsello 13.
 Costruzione 25 - 22 p. I. (Leomarco)
 Note Adibita a ginnasio nel 349 d. I.

Edificio Sala Della Confraternita
 Ubicazione Via Razzini 24
 Costruzione SCONOSCIUTA
 Note N.A.

Edificio Villa Ixor
 Ubicazione Via Aarvedan 34
 Costruzione 20 - 17 p. I. (P. Ascella)
 Note Residenza Privata

Edificio Villa Goris
 Ubicazione Via Aarvedan 49
 Costruzione 20 - 17 p. I. (P. Ascella)
 Note Residenza Privata

Edificio Villa Lovard
 Ubicazione Strada Marchesale 93
 Costruzione 20 - 17 p. I. (P. Ascella)
 Note Residenza Privata

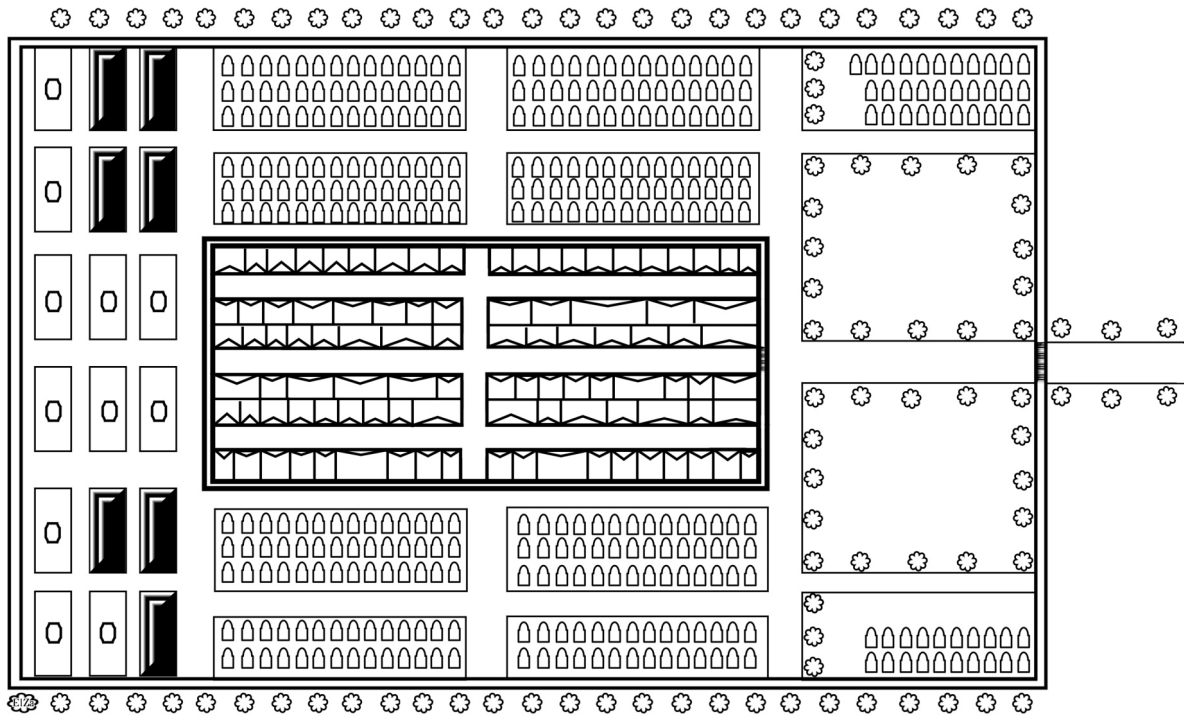
Edificio Villa Farese
 Ubicazione Piazza dei Sussurri 1
 Costruzione 20 - 17 p. I. (P. Ascella)
 Note Residenza Privata

Edificio Villa Siffrid
 Ubicazione Via Alessandro Calzoni 3
 Costruzione 20 - 17 p. I. (P. Ascella)
 Note Residenza Privata

Edificio Caserma di Elettra
 Ubicazione Porte Ovest
 Costruzione 17 - 15 p. I.
 Note N. A.

Edificio Tempio di Xeni
 Ubicazione Collina del Vespero
 Costruzione 30 p. I.
 Note N. A.





Cimitero

Margareth Farese: 2 igea, 342
Fratellino mio, mi manchi tanto, dove sei
finito. Ho messo in ordine la tua stanza e ti ho
comprato delle caramelle, così se torni sarai contento di
trovarle.
La tua sorellina che ti vuole bene.

Margareth Farese: 25 igea, 342
Fratellino mio, dove sei finito, mi manchi tanto.
Torna a casa ti pego, mamma e papà piangono e
anche io sono triste.
Se torni ti prometto, che non ti chiamerò mai più
"Stupido Focoso". So che ti fa arrabbiare tanto e
che vuoi picchiarmi dopo che te lo dico. Te lo prometto
Fratellino mio, se torni non ti farò più arrabbiare
chiamandoti così.

Margareth Farese: 30 igea, 342
Non faccio che piangere, Faber, ma perché non torni,
cosa ti è successo, pego ogni giorno che tu stia bene.

SOMMO TRIBUNALE DI ELETTRA

Prevenzione Generale e Soccorso Pubblico

Ufficio Denuncie

OGGETTO: VERBALE DI RICEZIONE DI DENUNCIA/QUERELA RESA ORALMENTE DA:
FARESE, Lord Mortimer, Custode della Porta, membro anziano del Consiglio

Il giorno 22 Ida anno 343, Ufficio persone scomparse
La persona nominata in oggetto, dichiara quanto segue:

Il giorno 20 Ida, nel tardo pomeriggio, io e la mia famiglia ci siam riuniti, per godere del ristoro pomeridiano.

All'appello mancava il nostro giovane figlio, che risponde al nome di Faber Farese nato il 20 Temi 333 d.I. In principio pensammo che il nostro piccolo fosse nella sua stanza, intento a deliziarsi con qualche strano gioco infantile. Ma, ivi, non lo trovammo.

Le ricerche si protrassero fino a tarda notte e tutto il mattino successivo. Ormai colmi di preoccupazione e timore, andammo a chiamare alcuni confratelli, affinché ci aiutassero con le ricerche. Nulla, del nostro amato figlio nessuna traccia. Dopo due giorni di estenuante ricerca ci siam convinti a rivolgerci alle autorità.

Nota del Giudice del 30 Ida

Del piccolo Farese nessuna traccia, ad una settimana dalla scomparsa ho ordinato di interrompere le ricerche.

Riscontrate tracce del giovane Farese nei pressi della "Porta del Diavolo" di cui il genitore Farese è custode. Si presume che le tracce siano precedenti la scomparsa. Disposta l'archiviazione della denuncia di scomparsa per decorrenze dei termini previsti dalla legge.



UFFICI GIUDIZIARI DI ELETTRA

Prevenzione Generale e Soccorso Pubblico
Ufficio Denuncie

OGGETTO: VERBALE DI RICEZIONE DI DENUNCIA/QUERELA RESA ORALMENTE DA:
PIEVELOCE Gennar

Il giorno 8 Temi 645, negli Uffici Giudiziari di Elettra...
La persona nominata in oggetto, dichiara quanto segue:

*Puozz'ittà o sang', aggia ritt' c'a se stann' arrobbà tutt' e cose.
Capit'ammè dottò, nu juorn' acchiapp 'a nu tip' chiatto, 'ruoss, cu' na panza tanta. A iss
ci'ann arrobbato nu sacc' e robb'. Pur' o cess' se so' futtut'.
O cess' dottò! Pur' o cess'.
Ricetencell' a o marchese, chest'è 'na 'uerra. M'ann fregat' o martell' all'anim' e chi t'è
biv'.*

UFFICI GIUDIZIARI DI ELETTRA

Prevenzione Generale e Soccorso Pubblico
Ufficio Denuncie

OGGETTO: VERBALE DI RICEZIONE DI DENUNCIA/QUERELA RESA ORALMENTE DA:
XAVOR Gregor

Il giorno 12 Temi anno 645, negli Uffici Giudiziari di Elettra...
La persona nominata in oggetto, dichiara quanto segue:

*Da quando sono arrivati quei morti di fame dal villaggio, mi sono sparite un sacco
di cose. A cominciare da piccoli oggetti, arnesi, utensili. Poi un giorno vado nel
granaio e scopro che si se ne sono portato via metà. Signore, voi dovete fare
qualcosa, quei pezzenti del villaggio smontano gli edifici e se li portano via.*

UFFICI GIUDIZIARI DI ELETTRA

Prevenzione Generale e Soccorso Pubblico
Ufficio Denuncie

OGGETTO: VERBALE DI RICEZIONE DI DENUNCIA/QUERELA RESA ORALMENTE DA:
SOGNIDORO Fillis

Il giorno 15 Temi anno 645, negli Uffici Giudiziari di Elettra...
La persona nominata in oggetto, dichiara quanto segue:

*E che vi debbo dire, io dormivo. Mi son svegliato la mattina e mi son ritrovato senza
più una parete. Ma chi può rubare una parete. Poi da un po' di tempo mi spariscono
oggetti, ninnoli. Signore qua la cosa è seria, anche altri si stanno lamentando.*



A red wax seal with a black pentagram symbol. The seal is irregular in shape, with a central circular area containing a five-pointed star. The star is formed by five intersecting lines, creating a complex geometric design. The wax is a vibrant red color, and the seal is set against a light beige background.

Ida
 sbaccollo, non mi funziona più un cazzo#
 a scrivere a mano, ma è #almeno# comodo ed
 nologica aliena!

Perdere
 il segreto di questa lingua, ho impiegato
 Vess#
 concluso in quei volumi ormai mi appar#tersi
 prendono bene, la via non mancano anche
 e loro conf#ius grida. Se solo sapessero qu
 il mio lavoro.

Ida
 diavolo un po'ne# ar#eta#no, anche di

La por# del diavolo. Un po#ne ar#fa#o#e di collegare
più pun#i nello spazio. Ho sempre in#i#o qualcosa del genere,
ma adesso so anche come #ilizzarlo. C'è qualcosa nel mio
sangue, in qualche modo posso aprire e chiudere il por#ale a
mio piacim#o, credo che dipenda in qualche modo dall'essere
n#o#o duran#e la congiunzione delle #elle della via Rosa.

455 mese di Ves#2

Con#rollo ques#o mondo e ne sono padrone assolu#o, le cres#ure di ques#o luogo mi chiamano padrone. Sono dei mo#ri, esseri insulsi che posso usare a piacimen#o.

A red wax seal with a black pentagram symbol. The seal is irregular in shape, with a central circular area containing a black pentagram. The wax is a vibrant red color and has a slightly textured appearance.

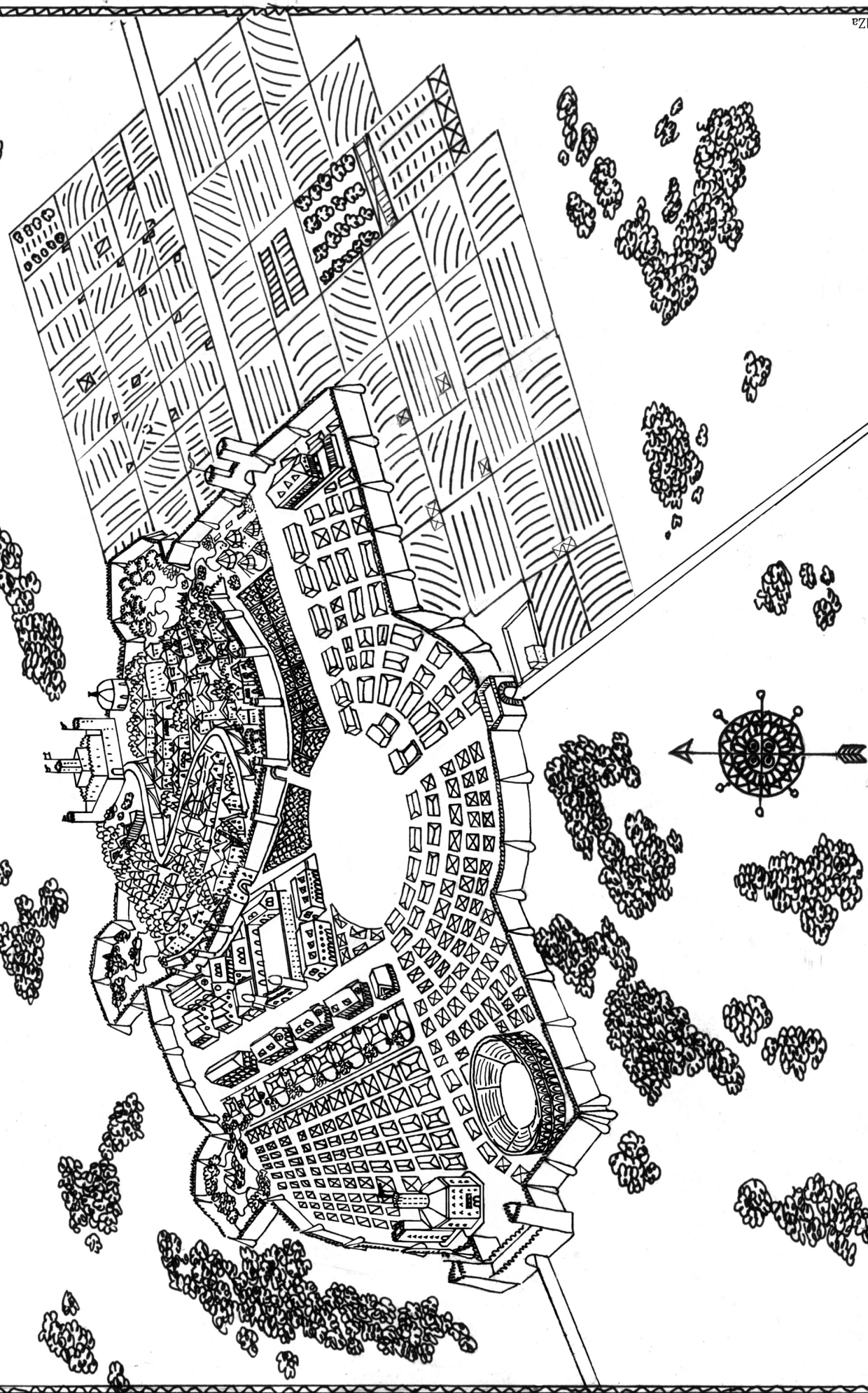
C'è un villaggio che non resiste da più di un mese, qualcosa al suo interno m'impedisce di rapirlo. Ho trovato il modo di prenderlo completamente, ma il processo è assai complicato, #ra qualche giorno qui il villaggio sarà mio, negli ultimi giorni mi sono concentrato su certi edifici che ricordano parte della mia storia, sebbene dubiti che qualcuno possa comprendere cosa sia accadendo, meglio essere prudenti, nulla deve distrarre il mio lavoro. La filanda ricordavo confessee l'immagine della porta del diavolo, ne ho rapito un pezzo, credo che per ora sia sufficiente.

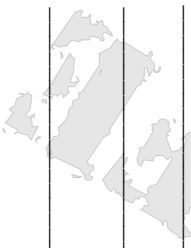
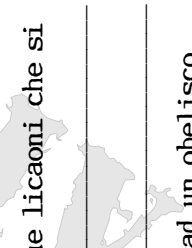
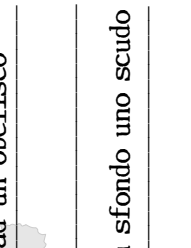
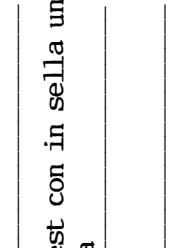


645 - 23 femi

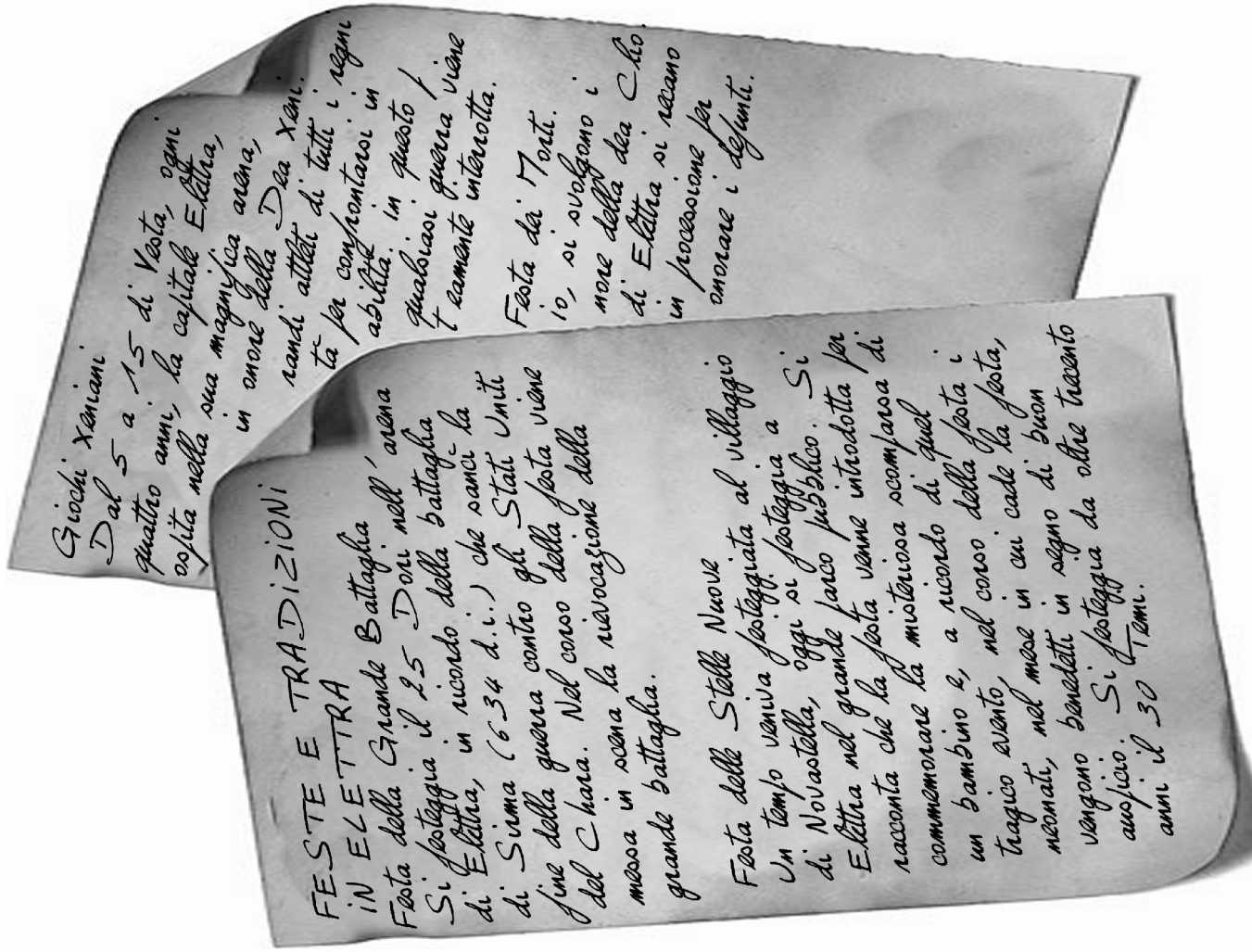
C'è l'ho fa##a, il villaggio è mio!

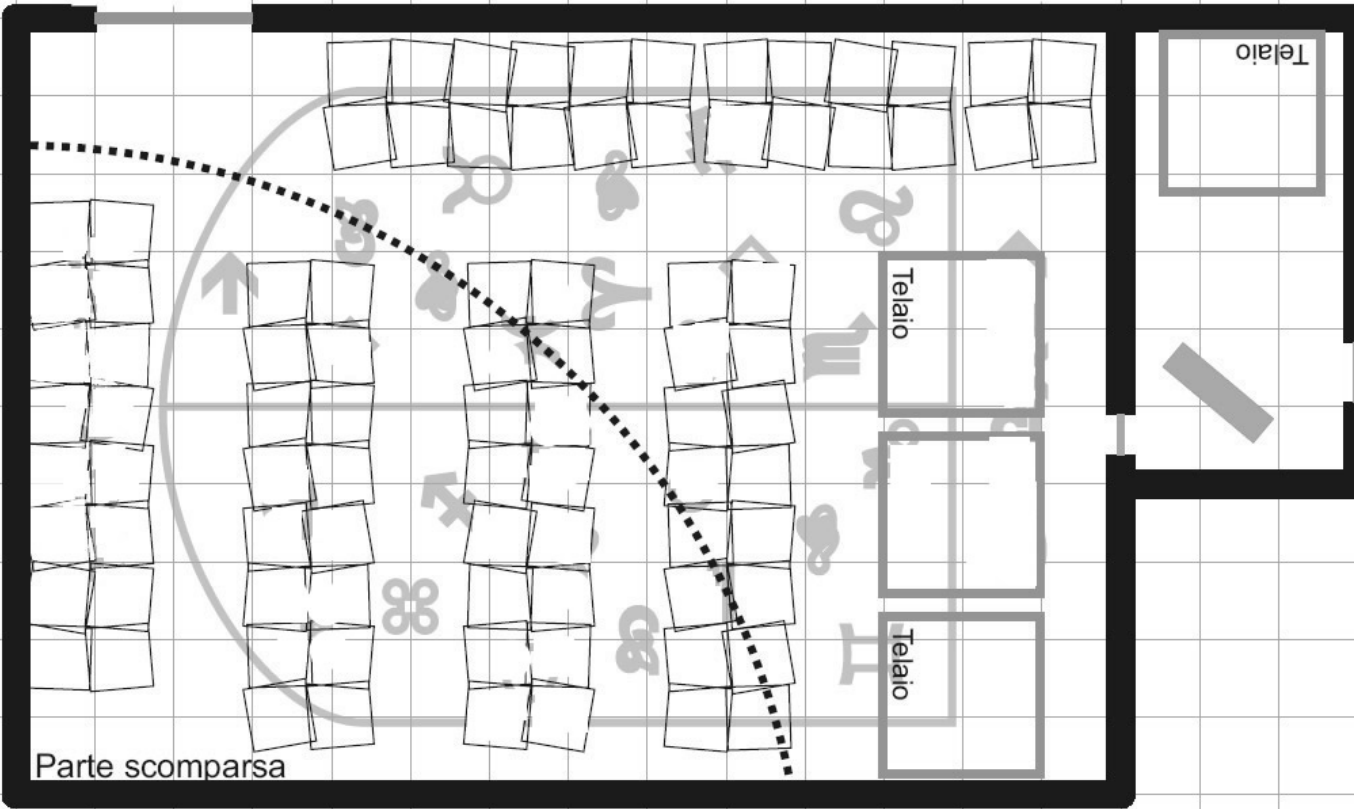


Gitta' di Elettra
& campagne
circostanti

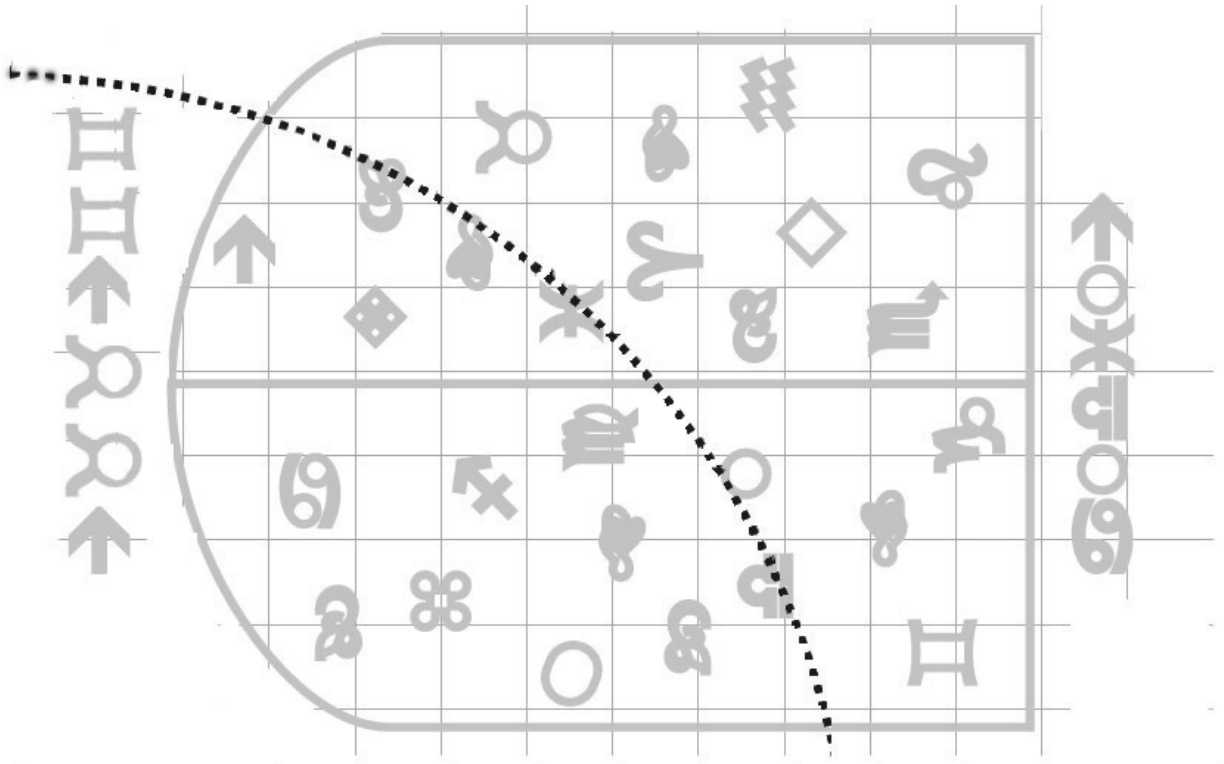


Protocollo	Elettra A229I9BA	Data	29 IDA 221 d. I.
<p>Araldo Due spade incrociate sormontate da una rosa</p> <p>Famiglia IXOR</p> <p>Araldo Un martin pescatore</p> <p>Famiglia GORIS</p> <p>Araldo Una lancia rovesciata e due licaoni che si guardano</p> <p>Famiglia FARESE</p> <p>Araldo Una frusta legata attorno ad un obelisco</p> <p>Famiglia LOVARD</p> <p>Araldo Due martelli da guerra con sfondo uno scudo</p> <p>Famiglia CANTAKIR</p> <p>Araldo Un cavallo che guarda ad est con in sella un cavaliere armato di lancia</p> <p>Famiglia SIFFRID</p>			
<div>       </div>			<div> <div>Autore</div> <div>ANAGRAFE</div> <div>---</div> </div> <div> <div>Pagina</div> <div>1</div> </div>
Emblemi			Leggende





Filanda



Filanda senza scatole

Scimbi lambi kmbi
Siamo tutti bimbi

Scimbi lambi kide
C, e, kwe, il bimbo ride

Scimbi lambi kito
Adesso e sparito

Scimbi lambi kova
La mamma non lo trova

Scimbi lambi laggo
Neanche a palaggo

Scimbi lambi kwe
E ora di dormire

Gli astronomi sono concordi
nel ritenere questo fenomeno ciclico
ogni 307 anni. Infatti, per circa
una settimana, le stelle della via
rosacea si allineano.

LA CONGIUNZIONE

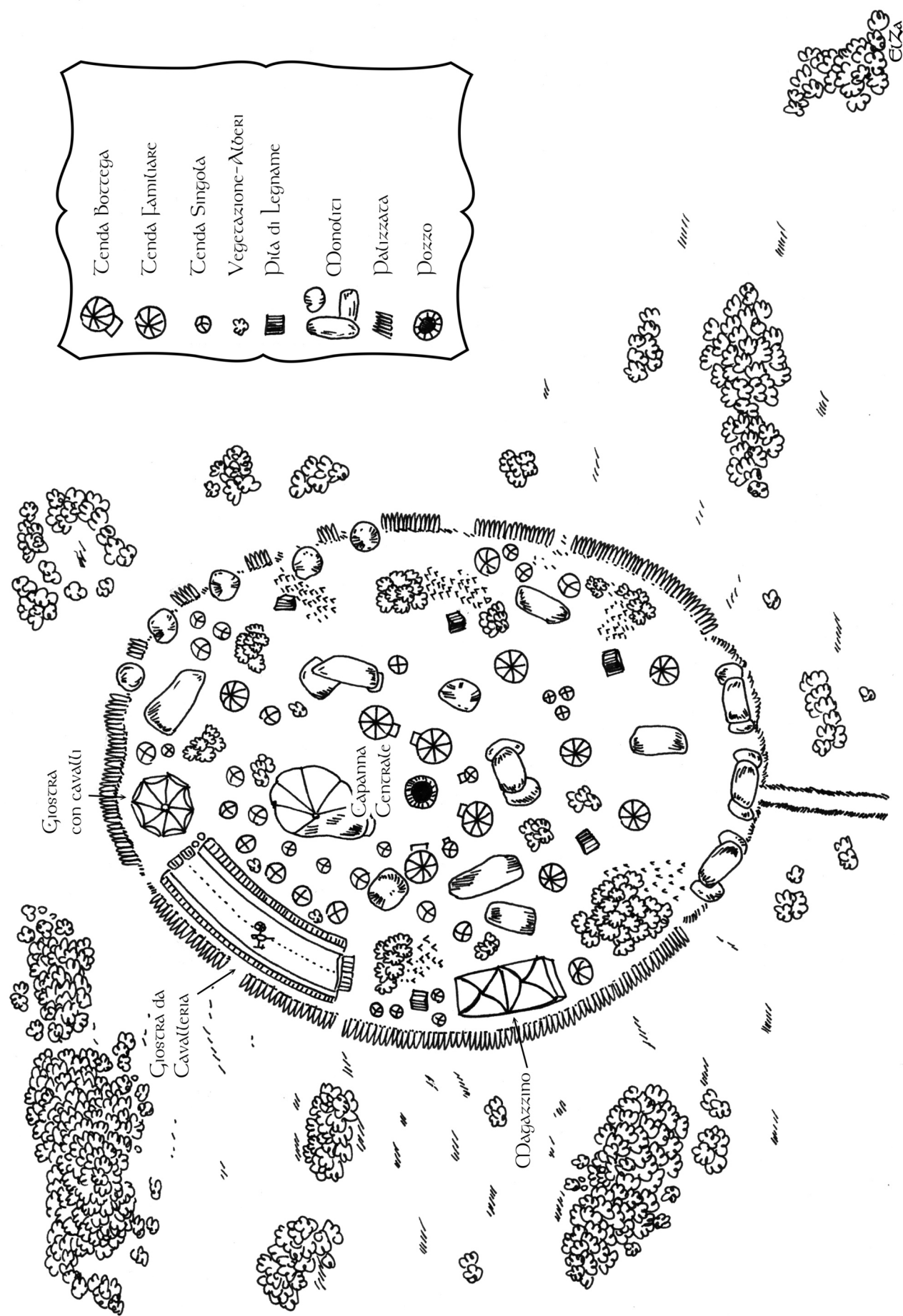
Di tutti i fenomeni più
sorprendenti che caratterizzano la
volta celeste, il più sontuoso, per
bellezza e potenza, è la congiunzione delle
47 stelle della via Rosacea.
Allora, nel cielo, quando la notte è
limpida, è possibile osservare come una
fiacca luminosa squarcia l'universo.
Tale è la magnifica potenza della natura.

Fonti non accertate suggeriscono che
l'effetto della congiunzione, alteri il
piano materiale investendo pienamente
quello della magia. Effetti simili, ma
di potenza limitata, avvengono durante il
solstizio d'estate e quello di autunno.

La potenza pare fossero le
congiunzioni degli anni:
281 f.i.
duo quattro giorni
26 d.i.
333 d.i.
duo 5 giorni
ngione è parviata
per l'anno 640.

44 #ronchi e Ca#as#e di Legno
 32 Corde di Canapa
 4 Casse di Fuochi d Ar#ificio
 2 Enormi #ini di Melassa
 3 #ini di Zucchero Fila#o
 1 Gios#ra a Cavalli
 5 Manichini da Gios#ra
 25 #ende / #eloni
 3 Barili di Pece
 2 Carrucole
 8 Sacchi di Fru##a Varia
 2 #ini di Olio Appena Spremu#o
 1 Zebra
 1 Bufo Dora#o
 1 Orcio di #abasco
 2 Carri di Le#ame
 51 Molle##e in Legno
 4 Nani da Giardino
 1 Bo#ola (che non por#a da nessuna
 par#e)
 1 Rice##ario
 1 #avolino Ikea
 1 Maglie##a RBB (blu con logo
 ghiaccio XXL)
 1 Manuale D&D 4.0 (mos#ri mol#o
 ca##ivi con manie di pro#agonismo)
 1203 Piume di uccello (per
 fabbricar frecce)
 24 Covoni di Paglia
 2 Mucche
 1 #oro
 3 Maiali
 4 Galline
 20 Re#i da Caccia
 4 Alveari
 1 #ino di Cera d'Api
 10 Bo##i d'Acqua
 129 Sassi
 1 #essera annuale musei del
 Piemon#e
 Macchina da Scrivere Olive##i
 (senza la letterat)
 10 Bic Inchios#ro Verde
 1 Calendario di Fra#e Indovino
 1 Cucchiaino in Legno del Po#ere
 (mai più s#ufa#i insipidi)

(Inventario)



ATATAP ATATAP ATATAP

II ATATAP HO IGROS II

✠ AMROF IDNERP ✠

γ ODNAMOC IT OI γ

ϝ OTTUTTA ROS E ϝ

✠ IEGGEL IHC OMECS ✠

✠ IEGGEL IHC OMECS ✠

✠ IEGGEL IHC OMECS ✠

LA CONFRATERNITA

A ion il grande, il compito di proteggere la Giara di cristallo, dove il sangue di Non fu raccolto.

A Gorio il mefitico, la Lama rossa che egli solo, in quanto primo fra tutti i maghi guerrieri, capace di brandirla e di dominarne l'essenza.

Lovard il sommo, che mai si macchiò di codardia, il compito di conservare lo Scudo d'avorio che il grande drago Frighar respinse, nelle pianure di Asta.

Cantakir l'artista, suona per i sei, le note del Luto d'oro, straffato al demone Marses con inganno e furberia.

Farese il viaggiatore, che fu di ogni altro conosce i segreti dell'universo, la Porta del diavolo e le sue chiavi.

Siffid il virtuoso, che brandisce con somma potenza la grande Taglia d'ombra. Codelti i sei Custodi, i grandi che in tutto il Regno son temuti e conosciuti come

La Confraternita.

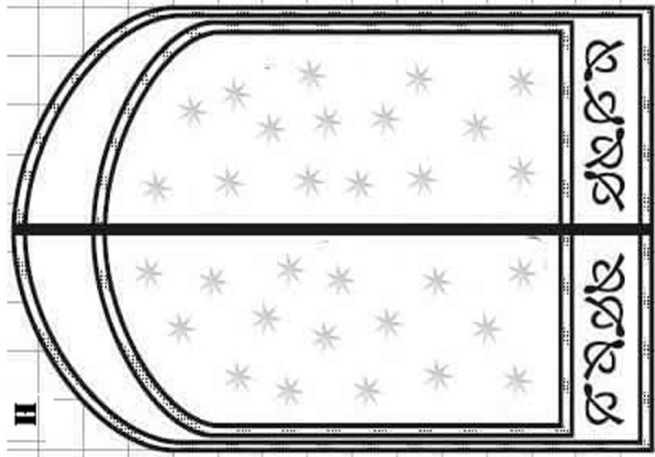
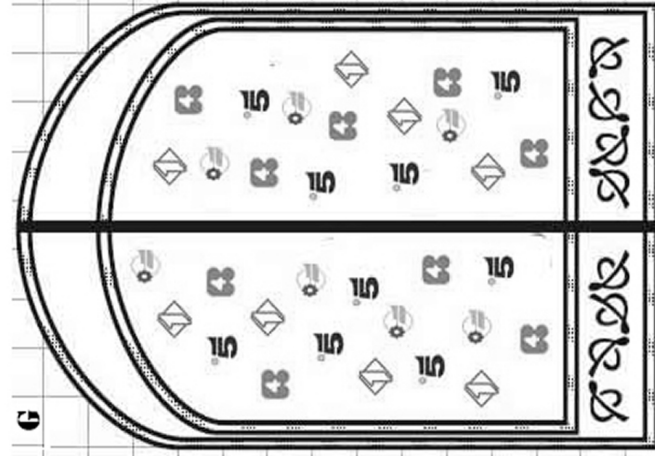
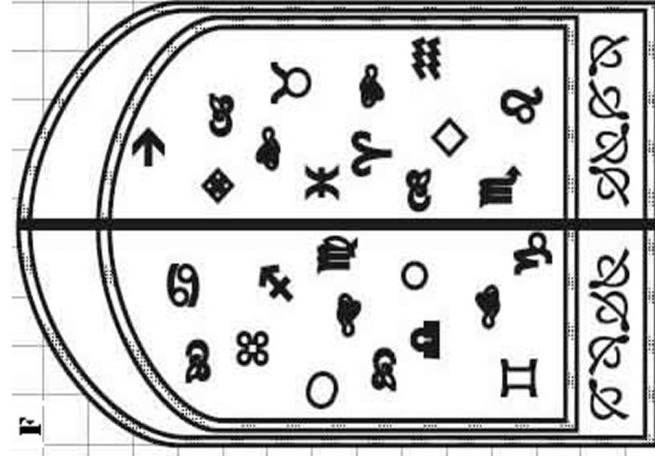
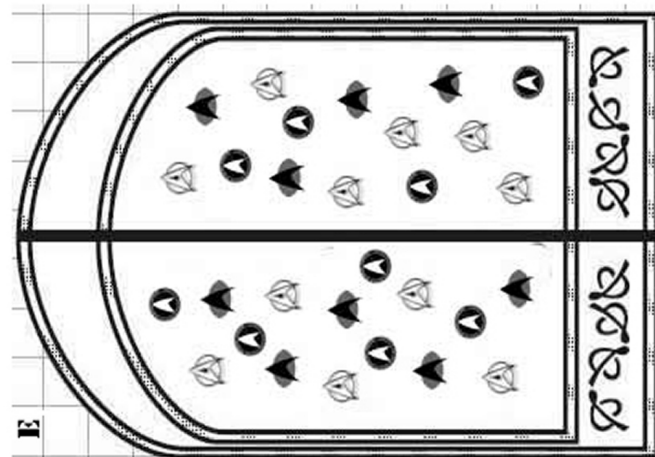
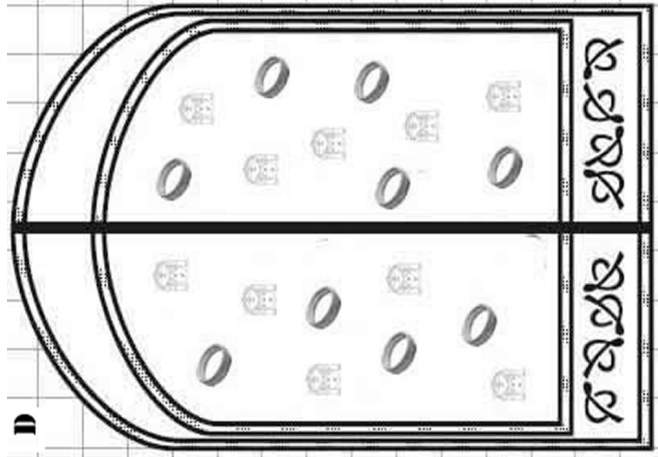
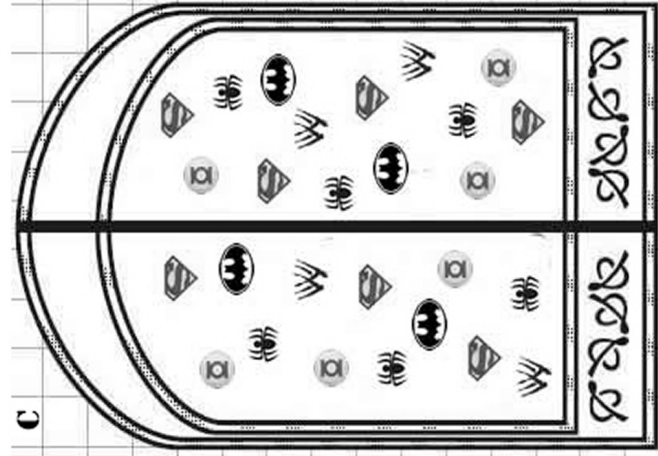
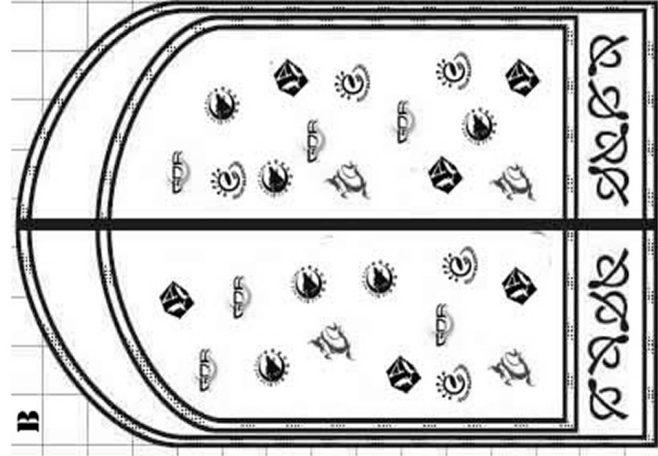
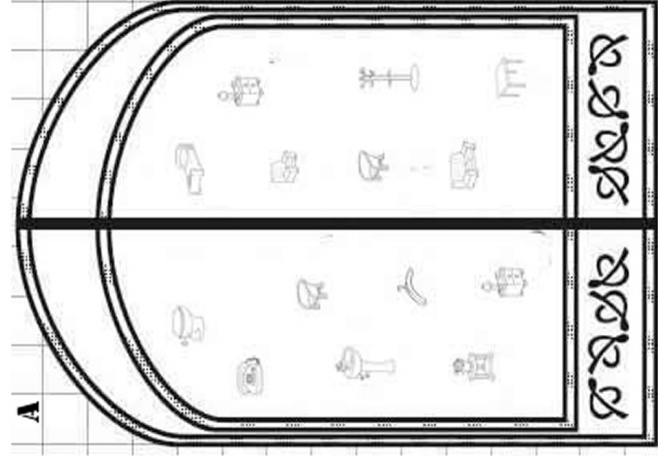
Ciao Carah,
 mi tocca lavorare da solo accidentaccio, da
 quando il Padrone ha disintegrato il mio
 garzone.
 Quell'idiota ha detto la parola "Stupido
 Moccioso", il padrone l'ha sentito. Forse ha
 pensato ce l'avesse con lui. Non so.
 Sta di fatto che non ho mai visto il padrone
 così nero, ha perso il controllo, ha cominciato a
 scagliare incantesimi a destra e sinistra, poi hai
 incenerito il povero garzone.
 Io mi sono nascosto e per mia fortuna mi sono
 salvato.
 Una cosa è certa, mai dire "Stupido Moccioso"
 davanti al padrone.
 Quando vieni, ricordati di pulire per bene la
 stanza del padrone.

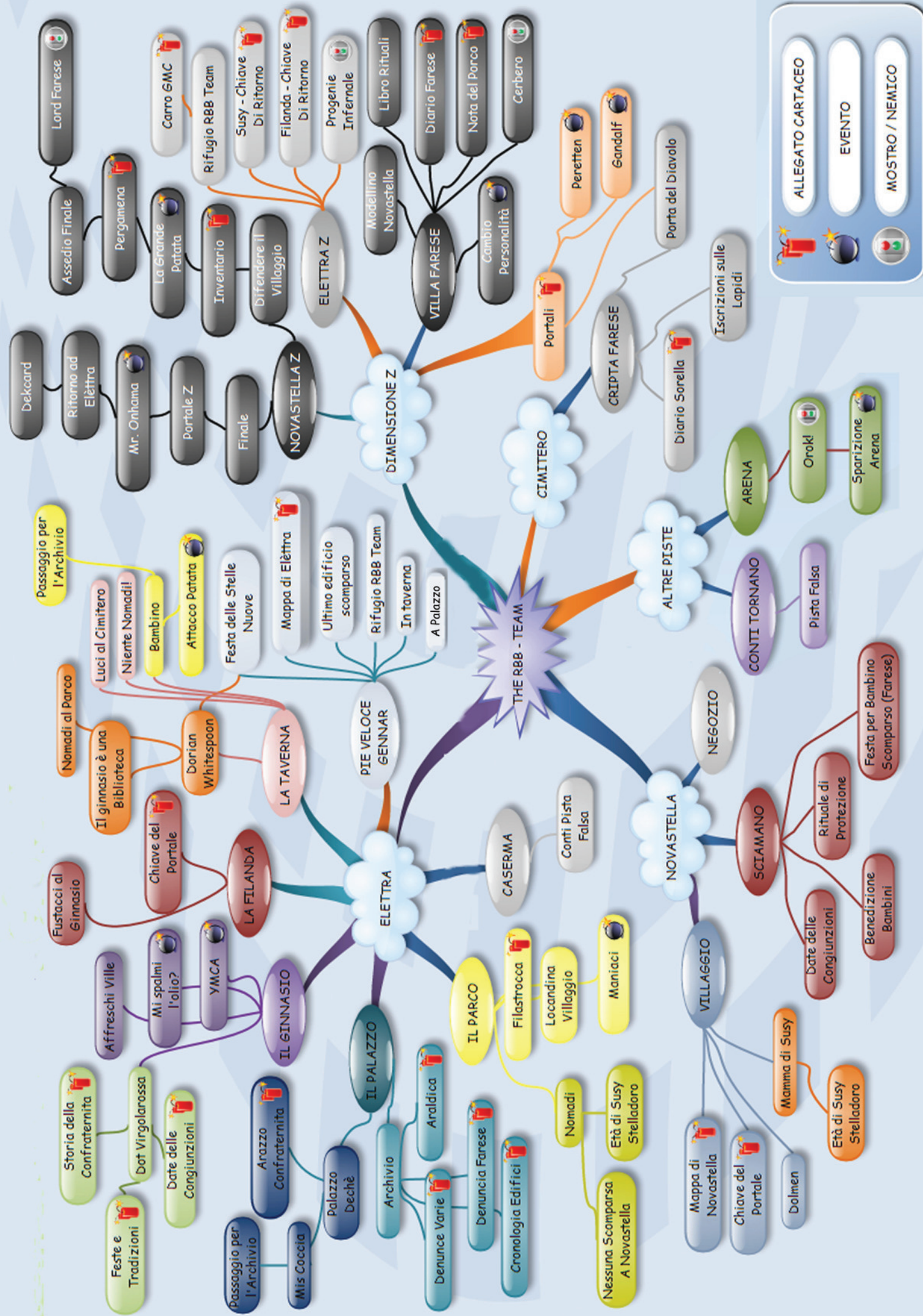


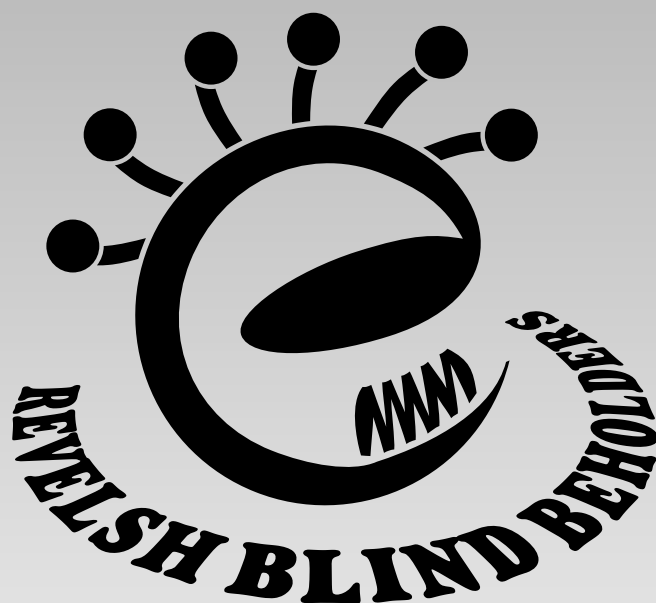
Jè George.
 Songo Gennar t'arricorde 'e me?
 Stongo ad Elletta, a città no marchesato
 d'Antares. Acca st'ann succerem e peggio cose.
 O ssaje, i tengo na gamba sola, nun poggio
 girà e vedè che cosa è successo.
 Po sang na maronna famm o piacere,
 ven acca, tu, e chill ca te puont appress, a
 mezzaelfa, o poverete scemo, o bestione e chell'ata
 fammena ca svelazza.
 Tengo bisogn e te.

Dint' o pace ce stann i crocchett ca te piacciono
 assaje.
 Sà n, amico e io o song o toje, nun
 t o scurdà. Farte mpessa.

Pievece Gennar







<http://www.revelshblindbeholders.net>