

::: www.gehennainc.com presenta :::

sotto licenza Creative Commons

CARIENS UNGUENT

Una Campagna per Nobilis, a Game of Powers

di Tommaso De Benetti

ULTIMO AGGIORNAMENTO 27/08/2007

PREMESSA

Quelle che seguono sono le linee generali della mia campagna (interrotta) di Nobilis. Non è stato possibile tratteggiarla nella sua completezza semplicemente perchè con il mio gruppo ad un certo punto abbiamo smesso di giocare. Ho deciso di pubblicare ugualmente i capitoli iniziali perchè già dettagliati in maniera più che sufficiente, nella speranza che possano servirvi come punto di partenza per far continuare la storia a vostro piacimento. **Fate riferimento ai file *Altre Famiglie Celestis e Locus Deadleaves* (che potrete trovare sempre su www.gehennainc.com) per avere una panoramica completa, o quasi, dei personaggi e dell'ambientazione nella quale i miei Nobilis si muovevano.**

La campagna ha una vaga trama di base, ma l'idea era quella di inserire una serie di eventi che dettagliassero progressivamente mondo e personaggi, in modo da rendere la genesi delle partite quasi automatica.

Ho cercato di seguire un paio di principi di base, primo fra tutti quello di coinvolgere i giocatori che non sono direttamente interessati dall'azione facendo loro prendere i panni dei PNG che di volta in volta si presentano. Questo aggiunge un tocco di imprevedibilità al tutto ma soprattutto impedisce ai sonnolenti di annoiarsi troppo nell'attesa della loro parte. Secondariamente, ho deciso di presentare l'azione in modo frammentario, con flashback, cambi di prospettiva e background che si svelano un poco alla volta, sulla falsariga della struttura di Lost, che reputo piuttosto avvincente.

EPISODIO 0 – Storie al Three Arrows

L'episodio "premessa" è stato creato con il solo intento di "esercitare" i giocatori all'elasticità mentale che Nobilis richiede. Non è strettamente necessario giocarlo, potete glissarlo brevemente spendendo qualche parola, ma vi consiglio di farlo perchè è piuttosto divertente. L'ispirazione è venuta dal fumetto Sandman, precisamente l'intero volume World Ends. Se non conoscete Sandman procuratevelo perchè è certamente la primaria fonte di ispirazione di Nobilis stesso.

Visto che a DeadLeaves i giocatori hanno accesso al Three Arrows, un pub che funge da "passaggio" per Boston, ho pensato di replicare paro paro quello che avviene alla Taverna alla Fine dei Mondi. In sostanza: I Nobilis si ritrovano per la loro abituale "serata delle storie", occasione nella quale si raggruppano in una stanza per raccontarsi di avventure incredibili e amori impossibili.

L'HG parte con uno spunto (nel mio caso gli stessi di World Ends), poi, ad un certo punto della narrazione, lo passa ad un giocatore che deve continuare la storia. Gli altri giocatori giocano i

personaggi secondari della storia così creata come meglio credono, influenzando la narrazione che alla fine deve avere comunque un senso. L'HG, volendo, può intervenire imponendo degli eventi. Visto il successo dell'iniziativa (con 5-6 spunti abbiamo giocato diverse ore), avevo intenzione di rendere la "serata delle storie" un appuntamento fisso nei momenti morti della campagna vera e propria.

Ricordatevi, l'importante è partire con buoni spunti, se i vostri giocatori hanno un po' di fantasia la sessione si farà da sé.

Alla fine della serata, ad ogni modo, i PG vengono convocati da Qon, e si riagganciano a quello che avviene dopo le rispettive introduzioni descritte nell'Episodio 1.

Nota: in questo episodio, in background, avviene l'entrata di Absentia nel Chancel. L'ambiente in cui si muovono i personaggi è avvolto da una nebbia pesante, spesso, che esercita una tale oppressione da essere quasi una "disfunzione" (ed infatti lo è). Vedete più avanti per i dettagli sull'evento.

EPISODIO 1 – Primi ospiti a DeadLeaves

Direi di cominciare con alcuni eventi temporalmente staccati tra loro, per delineare un mosaico di eventi che con il tempo andremo ad approfondire. Tutti questi eventi si verificano (eccetto uno) prima della serata descritta nell'Episodio 0, che fisso formalmente al 3/02/2007. Fra parentesi un riferimento temporale per aiutarvi nell'orientamento.

Inizio Tom Barryman:

[stesso giorno della "serata delle storie" / la visione riguarda + TOT giorni nel futuro]

Tom è nel suo rifugio a DeadLeaves, sta portando avanti le sue faccende. Mentre è intento nei suoi affari, riceve una visita. Tutto quello che accade da qui in poi è una visione, ma Tom ci metterà un bel po' ad accorgersene.

Seduta al tavolo di legno compare una bambina, Nobile, che si presenta come Triune. Triune è il Nobile della Purezza, ma è bene che Tom ci metta un po' a scoprirlo. Quello seduto al tavolo è in realtà Absentia, un Deceiver Excrucian, ma questo particolare tornerà fuori fra qualche tempo e Tom non lo deve nemmeno sospettare.

Triune non sembra accorgersi di Tom, e si diletta con alcuni oggetti che ha portato con sé cercando di evitare in ogni modo lo scontro. E' lì per comunicare qualcosa (o meglio, Tom sta avendo una visione del futuro) ed è importante che i due non si scontrino. Triune sembra inizialmente giocare con un piccolo mappamondo, dall'aspetto antico. Sulla sfera i disegni sono indistinti, quasi cangianti. Triune guarda il mappamondo, lo studia da vicino, ne percorre la saldatura con le dita. Poi, ad un certo punto ne schianta la superficie come fosse il guscio di un uovo. Dal mappamondo fuoriesce della resina, e Triune, ridendo, estrae un piccolo cuore pulsante dal centro del globo. Se lo infilerà in tasca, e inizierà a saltellare in giro.

Se incalzata da Tom, Triune si mostrerà sorpresa, come se non fosse realmente lì, e scambierà alcune battute rimanendo sempre sul vago. Ad esempio:

- *"Ciao, io sono Triune, stavo cercando il balsamo, e l'ho trovato! A cosa serve? Ma dai che lo sai!"*

- *"Hai visto che alla fine le dita sono entrate?"*

- *"Sì, terrò quello che ho trovato per me, lo porterò con me sempre!"*

- *"E' prezioso sai! Può risolvere molti problemi!"*

Quando la conversazione sarà progredita a sufficienza (fate in modo che Tom non abbia le idee molto chiare), Triune con un rapido movimento raccoglierà da un angolo della stanza il modellino di un galeone, iniziando ad agitarlo e a dire ad alta voce: *"Aiutooo! Aiutooo! Affogooo!"*. La scenetta sarà interrotta dalla voce di un altro Nobile (uno qualsiasi del gruppo), che chiama Tom. È ora di prepararsi alla consueta serata delle storie: vedi Episodio 0. La visione scomparirà, e a Tom non resterà altro che

seguire l'amico.

Inizio Anubi:

[-10 giorni]

Anubi inizia a Boston, in una notte piovosa, nel giardino di Nathan Sinclair. È una villetta americana decrepita. È lì perché sa che il suo Dominio sta per essere tirato in ballo e deve assecondare gli eventi. Nathan Sinclair sta rientrando dal lavoro, l'ha appena perso e porta con sé, sul sedile dell'auto, un'acchetta. Sconvolto e confuso dall'accaduto, ha deciso di uccidere moglie e figli ed impiccarsi, perché è stanco della vita e trovare un altro lavoro alla sua età potrebbe essere davvero un problema. Quando arriva con la macchina, parcheggia davanti all'entrata e rimane immobile all'interno. Ha certamente bisogno di "una spintarella" morale per darsi da fare.

Compito di Anubi è assecondare le sue intenzioni spacciandosi per "la voce della coscienza" o qualcosa di simile, in maniera da poter poi officiare il rito del Trapasso. Se la condotta di Anubi dovesse essere pessima, Nathan potrebbe ripensarci, lasciare l'acchetta in auto e iniziare a cercare un lavoro la mattina dopo.

Se le cose si facessero troppo facili, farà la sua comparsa (da una macchia di muffa sul muro, da sotto il letto, ecc.) Desiderium, il Nobile del Rimpianto di Locus Remissio. Desiderium ha interesse a rendere le cose complesse per Anubi poiché, se Nathan visse, potrebbe continuare a maturare rimpianto per non avere avuto il coraggio di porre fine alla sua famiglia. Cercherà quindi di convincerlo a lasciar perdere, anche se la sua è più un'azione di disturbo "per divertirsi" e di routine che altro.

Gli argomenti con i quali cercherà di convincere Nathan:

"Avanti Nathan, non fare stupidaggini, puoi trovare un altro lavoro senza problemi. Sei vecchio, ma non così vecchio. Magari un posto dove guadagnerai meno, meno prestigioso, ma ti permetterà di tirare avanti...e tu in fondo vuoi bene alla tua famiglia no? Volevi ucciderli nel sonno per non farli vergognare... per non ridurli in miseria...e se invece ti tirassi su le maniche e cercassi di dargli un futuro? Se li ucciderai finirai nei telegiornali Nathan. Tu sei un uomo modesto. Sono certo che non vuoi che si sappia che li hai uccisi per disperazione...la vergogna sarebbe ancora più grande...no?"

Anubi non lo conosce direttamente, ma può scoprire chi è semplicemente cercando di interagire con lui. Si incontreranno ancora in futuro, e Desiderium conosce già qualche retroscena su Anubi...

A scena conclusa, comunque si concluda, Anubi dovrà fare rapporto a Qon.

Inizio Cassius:

[- 1149 giorni]

La scena introduttiva di Cassius riguarda la sua nobilitazione, quando il suo nome era ancora Jonathan Stavropoulos e la sua cintura di campione del mondo ancora fresca. Jonathan è nella palestra in cui si allena di solito, un posto vecchio e relativamente modesto (è dove ha iniziato e non ha mai voluto cambiare), trattenuto fino a sera da un incontro con il suo amico Jason "l'Orso" Grossmith.

Si può iniziare con lo scontro, le sensazioni che Jonathan prova, il sudore che vola in giro, il ruggito di Jason e la voce di Biancaneve, il vecchio proprietario della palestra (un ex jazzista nero di New Orleans) che dice: "Non così! Ai fianchi, ai fianchi!", "Orso! Cos'è, non ci senti più da quelle orecchie a cavolfiore!?", ecc.

A fine allenamento Biancaneve saluta e se ne va, Orso e Jonathan sono gli ultimi rimasti negli spogliatoi e Orso esce qualche minuto prima che Jonathan abbia finito di asciugarsi i capelli.

Quando farà per andarsene, sentirà come il rumore di uno schianto fortissimo (la realtà che si piega e si spezza) si accorgerà di un bagliore rossastro provenire dalla porta di uscita e dalle finestre che danno verso l'esterno. Se guarderà, si accorgerà che il buio è indistinto, come se ci fosse nebbia, rossa per di più. Dalla fessura della porta d'entrata inizierà a filtrare un liquido ambrato, con consistenza resinosa, che renderà presto difficile camminare. Aprendo la porta, Jonathan verrà letteralmente investito da un'onda di resina, che lo renderà temporaneamente cieco, impossibilitato a muoversi e a respirare. Sarà in questo momento, appunto, che udirà per la prima volta la voce di Qon: *"Vieni, umano!"*.

Progressivamente, le membra inizieranno a farsi più leggere, e Jonathan potrà aprire gli occhi: si troverà catapultato a DeadLeaves, a pochi metri da un ammasso di cespugli e rovi che nascondono evidentemente il passaggio verso la palestra, osservato dagli sguardi impauriti degli abitanti di StoneWell, uno dei villaggi di DeadLeaves che sorge alla base di Colle Caduco.

[OST: Infernal Affairs I - Mz412]

StoneWell è un villaggio costruito in pietra bianca di scarsa importanza, se non fosse per il pozzo che sorge al centro della piazza principale, che si dice scendere fino al centro del Chancel, lì dove il Mana ha origine. La piazza di StoneWell è in questo momento gremita di abitanti, aristocratici e paesani. Sta avendo luogo un processo. Sul banco degli accusatori ci sono i Nobilis della Familia Celestis. Al centro fluttua Qon, come se fosse un giudice. L'imputato è Havancsák, il Nobile della Forza.

All'arrivo di Jonathan, Qon si rivolgerà a Havancsák. "...e per il tuo tradimento, la tua malizia, il disprezzo e il dubbio che hai tentato di seminare nella tua Familia, io ti condanno al Rito del Fuoco". Poi, girandosi lievemente verso Azazel: *"Dimmi, Potenza della Menzogna, se ritieni Havancsák meritevole di punizione"* (la risposta sarebbe no, ma conoscendo Azazel...). Lo stesso farà con Magellano, in qualche modo direttamente danneggiato dal comportamento di Havancsák. Ottenuto il permesso come dice il Rito dei Caduti, Qon dirà: *"bene, io revoco la mia Anima!"* strappandola dal cuore di Havancsák, uccidendolo [OST: Point of Presence - Mz412].

Finita la dolorosa cerimonia, al termine della quale tutta la Familia Celestis sembrerà provata, Qon si rivolge a Jonathan: *"...tu, umano, ora sperimenterai un dolore così assordante che se sopravviverai, sarai davvero degno di essere mio schiavo"*. Detto questo scaglierà il pezzo di anima appena rimosso ad Havancsák verso Jonathan, conficcandoglielo nel petto. Da quel momento in poi, sarà solo calor bianco e perdita di sensi.

Inizio Azazel & Inizio Magellano:

[-82/-78 giorni]

Magellano e Azazel giocano l'introduzione insieme, ma su due piani leggermente diversi. Magellano ha un accordo segreto con ZeitGeist, la Potenza della Tecnologia. È un accordo di cui gli altri giocatori devono rimanere all'oscuro, almeno nelle prime fasi del gioco: consiste sostanzialmente in "forniture tecnologiche" in cambio di protezione per Ancore o elementi rilevanti per la rete di ZeitGeist.

Nel nostro caso specifico, le coordinate sono queste: Magellano deve fare in modo che il Dottor Franz Mehlinger prenda il volo AT03465 della Iran Air dall'aeroporto di Berlino, e raggiunga senza problemi Teheran, da cui poi proseguirà per i laboratori del regime per guidare il programma nucleare del paese, sia in ottica civile che militare. Il problema è che i servizi segreti degli Stati Uniti vogliono impedire con qualsiasi mezzo che personale qualificato lavori per il regime di Teheran, perlomeno fino a quando ci sarà in carica Mahmud Ahmadinejad.

La scena: Magellano deve mettere in moto i suoi uomini, le sue Ancore o eventualmente esporsi in prima persona affinché il tutto vada a buon fine. Per far questo, chiede la collaborazione di Azazel, che non deve essere necessariamente informato sul reale compito della scorta, ma solo mettere in atto le

sue migliori tecniche per liberarsi della Cia (per esempio, gli si può far credere che a bordo ci sia della droga che deve raggiungere l'Iran, o dei soldi illegali, o altro).

La Cia cercherà prima di dissuadere il professore con gli avvertimenti (auto che non va, ecc...) nei giorni precedenti alla partenza, poi passerà alle maniere forti (organizzando un simil dirottamento a bordo, cercando di fare in modo che il professore diventi una "vittima accidentale"). Compito di Magellano sarà gestire la situazione come meglio crede. Azazel, nel frattempo, può cercare di cambiare le carte in tavola nei giorni che precedono il volo (incasinare gli ordini agli agenti, votare contro un'azione del genere, fornire false prove del non coinvolgimento del professore nel progresso nucleare dell'Iran...). La missione è da ritenersi un successo se Mehlinger arriva salvo a Teheran e la collaborazione fra i due Nobilis funziona, specie se Azazel non sospetta nulla sul retroscena.

Inizio Phase:

[-113150 giorni - (siamo nel 1697)]

Premessa: questa introduzione si svolge a bordo della Adventure Galley, al nave di Kidd (William), detto Capitan Kidd, corsaro e pirata inglese (1645 circa - Londra 1701). Trasferitosi ancor giovane nella Nuova Inghilterra, si rivelò ben presto un abile e coraggioso uomo di mare, guadagnandosi pubblici riconoscimenti per i servizi resi alla colonia durante il conflitto del 1688 con la Nuova Francia. Recatosi nel 1695 in Inghilterra, ottenne da re Guglielmo III la nomina a capitano di vascello, con l'incarico di reprimere la pirateria e, particolarmente, di combattere i corsari francesi molto attivi nel Nuovo Mondo. Partito da Plymouth nel 1696, con il vascello da corsa Adventure Galley alla volta di New York, dopo aver incrociato per qualche tempo lungo le coste nordamericane, cambiò rotta, dirigendosi verso il Madagascar, dove si diede alla pirateria. La storia ci dice che ritornato in America, venne smascherato e arrestato; inviato quindi in Inghilterra e riconosciuto colpevole di assassinio e pirateria fu impiccato. In questa versione Kidd sta cercando disperatamente di sfuggire alle navi della marina americana che gli stanno alle costole.

La nave contiene un tesoro, e un ospite "importante", l'equipaggio non ha quindi nessuna voglia di farsi acchiappare. Kidd è nervoso, spara sui pirati che lo contraddicono e mutila i pigri: devono assolutamente andarsene.

L'ospite importante è un tizio scialbo, magro e con gli occhialini, chiamato Edward Barke. Edward Barke è in realtà il Nobile dalla Fortuna, fuggito dall'America poichè si trovava in una situazione poco rosea su cui faremo magari luce in futuro. Kidd William l'ha preso sulla sua nave perchè si diceva che "portasse fortuna", ed effettivamente è vero, ma solo se Edward lo desidera e se non lo fanno arrabbiare. L'equipaggio ha anche tentato di imprigionarlo, ma sembra che con lui tutte le manette si aprano, che le celle non si chiudano bene e cose del genere, quindi alla fine hanno deciso di tenerlo come ospite a bordo nella speranza di sfuggire alla marina degli Stati Uniti.

Phase si sveglia sulla nave, addormentata dentro un barile. É stata inviata lì perchè la nave di Kidd si sta avventurando in un solco spazio-temporale che lo porterà sulle coste di DeadLeaves. Il suo compito è vigilare sull'intera instabilità della situazione, ma anche girovagare per la nave giustificando la sua presenza in qualche modo (la chiameranno strega, spirito, sirena, cose del genere...).

La scena si conclude dopo il passaggio nel varco: il mare inizierà a riempirsi di nebbia e a cambiare colore, fino a quando, avvertiti o meno, i pirati faranno schiantare la nave sugli scogli della costa nord di DeadLeaves.

Raggruppare tutti:

A questo punto l'avventura si dovrebbe riagganciare alla fine dell'Episodio 0, con i PG che vengono convocati d'urgenza alla Sala delle Spine da Qon. Visto che nell'episodio 0 Phase era presente anche al Three Arrows, e in questo momento si trova sulle coste nord di DeadLeaves, sarebbe opportuno che

apparisse agli altri PG traslucida, come un'immagine disturbata (è, in sostanza, divisa fra due epoche).

Qon dirà che qualcosa è successo sulle sponde a nord, e chiunque faccia una Divinazione Minore di Realm potrà vedere una nave incagliata negli scogli. Scopo dei PG è arrivare nella zona e vedere il da farsi. Phase si ricongiungerà con l'altra Phase e tornerà ad essere tangibile.

Punti chiave:

- La nave è in grosse difficoltà, ha imbarcato molta acqua e alcuni pirati sono in mare e cercano di nuotare a riva.
- William Kidd riesce a salvarsi, ma non si capacita (o non si rende conto) del posto dove è finito.
- Edward Barke è in acqua, e sta annegando, a dispetto della sua proverbiale fortuna. Questo dovrebbe ricordare a Tom la sua visione. Salvarlo è indispensabile, poiché Edward ha Aspect 1 e non sa nuotare.
- Alla fine del trambusto si dovrebbero determinare alcuni rapporti: cosa fare con Edward Barke e come gestire William Kidd e i suoi uomini, che peraltro si dimostreranno aggressivi nel tentativo di proteggere il tesoro...

Note post-giocata:

Quello che è avvenuto nella giocata dei miei giocatori e che vale la pena appuntare.

- Anubi è riuscita nel suo intento.
- Magellano e Azazel hanno portato a termine il loro compito di scorta, ma il cliente è stato con molte probabilità intercettato una volta arrivato a Teheran. Tom Barryman è stato interpellato per conoscere i piani CIA, ma ha preferito rimanere criptico e vedere i comparisci scervellarsi nel tentativo di decifrare i suoi indovinelli.
- Il giocatore di Cassius non era presente. La sua Nobilitazione è rimandata.
- Phase è diventata amica di Edward Barke e l'ha salvato dall'annegamento.
- Magellano ha ucciso con un pugno William Kidd. I pirati l'hanno riconosciuto come loro nuovo capitano, e legittimo detentore del tesoro.

EPISODIO 2 - Normale amministrazione

Linee generali sulla trama

Prima di iniziare questo secondo episodio è opportuno un piccolo accenno sulla "trama di base" della campagna, ispirata da uno spunto presente nel manuale di base. In linea generica, tutto ruota attorno alla venuta di Absentia, questo Deceiver Excrucian che, spacciandosi per Triune, la potenza della Purezza, si vuole intrufolare a DeadLeaves. Il motivo è presto detto: Noä Kalium sta lavorando ad un balsamo, il Cariens Unguent, che pare possa "dissolvere la corruzione". Absentia vuole ottenerlo e versarlo sulle radici dell'Yggdrasil per distruggere il concetto stesso di corruzione.

Absentia entra a DeadLeaves la "notte delle storie" (Episodio 0), quando la nebbia al di fuori del Three Arrows era talmente fitta che poteva essere generata solo da un "disturbo di qualche tipo". Nello specifico, quella notte, le difese del Chancel hanno vacillato, Absentia è riuscito ad entrare (grazie al

culto corrotto di Qon, vedremo dopo) e si sta ora dirigendo da Noä, sotto le spoglie di Triune. Lo scopo della falsa Triune è convincere Noä a seguirlo fino alle radici dell'Yggdrasil, nell'Inferno, dove ovviamente il suo Cariens Unguent avrà effetti devastanti sull'intera Creazione.

Ciò che accade a DeadLeaves

L'inizio del secondo episodio è direttamente correlato con la fine del primo. Nel mio caso, i PG hanno dovuto decidere cosa fare con i pirati di William Kidd, il tesoro, e con Edward Barke. Questa seconda puntata, in ogni caso, dovrebbe essere utile per capire le dinamiche del Chancel.

Prima di tutto, Edward Barke non sa con precisione perchè è finito lì. Si tratta della circostanza dell'azione congiunta di Phase e Forteana, il Potere delle Coincidenze. Forteana sa che a Locus DeadLeaves una serie di coincidenze sta per avere luogo, e intende esercitare la sua influenza affinché se ne creino il maggior numero possibile. Ha così deciso di recuperare Edward dal guaio in cui si era cacciato e riportarlo nel "presente", a DeadLeaves. Edward non è cosciente della cosa, ma qualche domanda sul Chancel da dove viene potrebbe fargli venire il sospetto che il Potere delle Coincidenze vi sia coinvolto.

I punti chiave della sessione:

- 1) Qualunque cosa i personaggi decidano di fare con Edward Barke, lui dovrebbe cercare di raccontare la sua nobilitazione, per spiegare come lui sia sì la Potenza della Fortuna, ma non è *mai* stato particolarmente fortunato (vedi anche documento *Altre Famiglie Celestis*). Imprigionare Barke, o renderselo nemico, potrebbe complicare i rapporti con Locus Vegas. Nel caso i personaggi vogliano raggiungere il Chancel, vedete il paragrafo apposito.
- 2) A Crepuscolo è previsto l'arrivo di una delegazione de I Fiumi D'Ambra, venuta da Oriente per portare un dono a Qon da parte di Noä Kalium. Il dono alchemico consiste in una sorta di cubo di marmo, chiamato Configurazione, che si apre e ruota come quello di Le Marchand. Manipolare il Cubo e attivarlo permetterà a Qon di prendere possesso di singoli abitanti del Chancel o umani, come fossero Ancore. Il vantaggio è che prendere possesso di queste persone tramite Configurazione non richiede nessun rituale, nè alcun sentimento particolare. Le persone possedute vengono devastate dal potere di Qon, e iniziano a decadere non appena l'Imperatore entra in loro, per morire sicuramente quando egli si ritrae. Qon può fare miracoli attraverso queste "Ancore Configurate" solo a prezzi molto alti (il corpo dei soggetti si disgrega a velocità molto più accelerata).
- 3) Anubis, ad un certo punto, viene attirata da un evento singolare: attorno ad un certo individuo, Peter Faltoliano, avvengono una serie di morti che non sarebbero dovute avvenire secondo i "piani". Il modo in cui Anubi si accorge di questo può variare: ad esempio le anime da trapassare sono "difettate", la scia che questo Faltoliano si porta dietro è singolare e avviene solo in determinati giorni...Nello specifico Peter sta cercando di diventare uno scrittore di successo. Per imporsi al grande pubblico con una sceneggiatura vincente, segue un percorso che attraversa tutti gli Stati Uniti e che passa attraverso tutte le Conferenze degli Scrittori possibili e immaginabili. Questi grandi raduni vedono un sacco di gente che si "prepara" delle storie per poi cercare di esporle in privato agli agenti delle grandi major hollywoodiane nel tentativo di far sembrare la propria storia una valida sceneggiatura. Il tempo massimo concesso per ogni persona è 7 minuti, e Peter ha già perso innumerevoli occasioni di impressionare l'agente che lo stava ad ascoltare con fare annoiato. Ha così deciso, ultimamente, di "migliorare" le sue storie rendendole scioccanti, ricche di particolari...e per far questo sperimenta personalmente il soggetto delle storie pochi giorni prima delle Conferenze. Che sia un omicidio a sangue freddo, uno stupro, rovinare una famiglia o altro, Peter decide di sperimentare personalmente "la storia". Anubi sarà quindi tenuta, con l'aiuto degli altri, a vederci chiaro in questa faccenda e risolvere il problema delle morti "inattese" (quelle degli sfortunati protagonisti delle storie di Peter). Per ulteriori dettagli, vedete il racconto "*voi siete qui*" di C. Palahniuk contenuto in "*La Scimmia Pensa, La Scimmia Fa*".

La nobilitazione di Edward Barke

La nobilitazione di Barke va fatta giocare ai PG. Deve essere molto narrativa, visto che è già accaduta, e il passato (per il momento) non si può cambiare.

I personaggi interpretano i soldati alle dipendenze di Hernán Cortés, Barke interpreta se stesso, nei panni di un frate dominicano venuto a portare la parola del signore. Maggiori dettagli su come gestire la

sessione nel documento *Altre Famiglie Celestis*, qui:

http://it.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%A1n_Cort%C3%A9s e qui

<http://it.wikipedia.org/wiki/Montezuma>. Quello che è importante è che la nobilitazione avvenga: i PG saranno fra quelli radunati da Pedro per uccidere gli officianti, e Edward sarà con loro per dare l'estrema unzione ai selvaggi.

Raggiungere Locus Vegas

Le entrate a Locus Vegas sono due: la prima è quella che usa Ahmrún a Seattle, cioè sul fondo di un vicolo abitato principalmente da topi e senza casa. La seconda entrata è ovunque sia possibile trovare uno smile giallo. Esiste una formula segreta da recitare: *"Mr. Smile, Mr. Smile, salta avanti, salta indietro, e non girarti. Mr. Smile, Mr. Smile, gira a destra, gira a destra e non fermarti"*. In questo caso, la persona interessata verrà risucchiata all'interno del Chancel.

La delegazione dei Fiumi d'Ambra

La delegazione arriverà marciando da Oriente, portando con sé un carro di avorio e oro che trasporta Configurazione, l'artefatto alchemico intriso di Mana. In totale si tratta di 6 individui, vestiti di bianco e con il volto nascosto da maschere di ambra. I problemi inizieranno sul confine con Occidente, tracciato da un fiume con ponte sospeso, dove il gruppo sarà vittima di un'imboscata organizzata da Madame Libellula, che controlla direttamente il leader dei ribelli. L'imboscata non ha, inizialmente carattere violento. Tutto quello che i ribelli vogliono è che i Fiumi se ne ritornino da dove sono venuti.

Del problema se ne accorgono inizialmente Tom, grazie ad una visione, ma anche Phase, che percepisce una "vibrazione d'instabilità" nel reame.

Compito dei PG è decidere come gestire la situazione: in fondo Qon potrebbe non sapere ancora che un dono sta arrivando...

Note post-giocata:

Quello che è avvenuto nella giocata dei miei giocatori e che vale la pena appuntare.

- È stata giocata la nobilitazione di Cassius.
- La delegazione dei Fiumi d'Ambra è stata scortata a destinazione dalle guardie di Magellano, non ci sono stati problemi.
- Qon ha deciso di provare Configurazione sugli stessi emissari dei Fiumi d'Ambra. Un sacrificio accettabile per Noä.
- La sotto-trama di Peter Faltoliano è stata appena accennata, da approfondire la prossima volta.
- Cassius inoltre si è informato su come raggiungere Locus Vegas, visto che per il momento Edward verrà "trattenuto" nel Chancel ma Qon vuole assicurarsi che Mr. Smile non abbia nulla in contrario. Una visita a Locus Vegas è probabile nel prossimo futuro.
- Magellano ha preso in consegna tesoro e pirati, ed ha creato per loro una nuova nave con la quale potranno sbizzarrirsi sulle coste di DeadLeaves.

EPISODIO 3 - Gli ingranaggi iniziano a muoversi

In questo episodio è bene che i PG inizino ad intravedere il "filo rosso" che li guiderà nel resto della campagna. Direi che i fatti su cui approfondire sono sostanzialmente 2 (3 nel mio caso).

- 1) Proseguire la sottotrama di Peter Faltoliano (potreste già averla conclusa, ma ha spunti per durare a lungo, a seconda di quanto complesse decisiate debbano essere le indagini)
- 2) Visitare Locus Vegas
- 3) Giocare la situazione che ha portato Havancsák ad essere processato (legata al culto di Qon)

Rendere interessante la ricerca di Faltoliano

Nel caso l'episodio non si fosse concluso in precedenza, allego qualche idea per rendere la cerca di Peter più stimolante e complessa, sia per Anubi che deve risolvere il problema, sia eventualmente per gli altri Nobili che la assistono.

- Prima di tutto, togliamo di mezzo la possibilità che il problema si possa risolvere semplicemente uccidendo Faltoliano: nella lista di Anubi lo sceneggiatore non è presente fra le anime che devono trapassare. Ucciderlo sarebbe un fallimento e lavorerebbe fundamentalmente contro il Dominio di Anubi. Nel caso succedesse, è bene sottrarre ad Anubi 1 MP (temporaneo) su Dominio.

- Faltoliano cerca spunti per le sue storie. Poichè la depravazione vende bene, si lascia andare a diversi esperimenti, che possono essere scoperti sia a posteriori (dopo che sono avvenuti, attraverso i racconti degli agenti), sia prevenuti, prima che possa fare altri danni:

a) Per la storia "Il padre sbagliato", avvicina Josè, un piccolo accattone, se lo fa amico offrendogli cibo e riparo e dopo qualche settimana di convivenza in un motel (tenendolo nascosto ai vicini), lo chiude legato in una cella frigorifera (che potrebbe essere, per esempio, in un camioncino per cibo). Nella sua storia questo "padre" desidera che il figlio non invecchi mai, e quindi lo congela, per poi "infrangerlo" per errore.

b) Per la storia "Il maestro di piano" Faltoliano ha deciso di accanirsi su una famiglia del Maine, conosciuta nella zona povera di Portland per "portare sfortuna". Faltoliano li segue da alcuni mesi, e li ha convinti che il loro figlioletto Damien è molto dotato nel suonare il pianoforte, e che investire su di lui è una buona idea per garantirsi un futuro migliore. In realtà il piccolo Damien non è per nulla dotato, e Faltoliano sta cercando di far spendere soldi alla famiglia in maniera da ridurli sul lastrico, insinuando contemporaneamente l'idea che Damien abbia dei "poteri diabolici". Il suo scopo finale è portare la famiglia all'autodistruzione.

Questi due spunti sono complessi da giocare se non vissuti in prima persona dai PG o dalle loro Ancore. Per questo consiglio di fare in modo che "stiano avvenendo" ambedue nello stesso momento in cui iniziano le indagini (cioè, Peter è in una fase di "raccolta spunti"). In alternativa, possono essere già successi ed in quel caso Phase potrebbe dare una mano a fare qualche "salto temporale" per documentarsi meglio sulla cosa. La lista può essere allungata a piacimento per coinvolgere direttamente le Ancore dei PG o per allungare la sottotrama a piacimento.

Locus Vegas nel dettaglio

Le particolarità di Locus Vegas sono discusse in dettaglio nel file *Altre Famiglie Celestis*.

In linea generale, è probabile che i PG facciano una capatina nel Chancel per conferire con Mr. Smile. Mr Smile non è particolarmente contrariato sulla possibilità che Edward venga trattenuto per un limitato periodo di tempo a DeadLeaves, ma chiede in cambio un favore da parte della Familia Celestis di Qon. Essendo Imperatore del Fato, già sa che i destini dei personaggi sono legati alla Familia Celestis di Locus Remissio (di tale eventualità potrebbe essere cosciente anche Tom Barryman). Chiede quindi ai PG di andare a parlare con Forteana, il quale si prodigherà nello spiegare come, per una serie di coincidenze, Locus Remissio abbia a che fare sia con la nascita di Persephone che con un imminente pericolo che investirà DeadLeaves.

La visita a Locus Remissio dovrebbe essere opportunamente rimandata all'episodio successivo.

Sphaera Depravatio: il culto di Qon e la storia di Havancsák

Sphaera Depravatio è un culto che affonda le sue radici in Babilonia. I seguaci del culto sono dediti alla Preservazione della Corruzione, ritenendolo il valore più alto per portare l'umanità all'Apoteosi, uno stato in cui il Caos regni sovrano. Per questo motivo, Lord Entropy ha assegnato a Qon il compito di incoraggiare il culto e di esserne "l'icona". Ai giorni nostri il culto è praticato da una cerchia di ricconi relativamente ristretta, che hanno però un potere di influenza ampio e adatto a perseguire gli scopi del culto: parliamo di politici, capi militari, mafiosi, dirigenti di multinazionali. Le riunioni del culto avvengono di una manciata di "luoghi chiave", in genere un paio per continente (Roma, Washington, Sydney, Città del Capo, Mosca, Mexico City...), anche se i singoli membri si occupano tutto il tempo di estenderne l'influenza. I benefici che ne ottengono sono palesi: *più soldi, più potere, più controllo...*

Qon si manifesta e interessa al culto in casi rarissimi, e non più di una volta ogni 20-30 anni, giusto

per essere sicuro che non ci siano problemi sull'efficacia delle operazioni che la Sphaera Depravatio porta avanti. Il culto è amministrato da un Gran Maestro, mentre tutti gli altri membri al suo interno sono uguali, eccetto il Triumvirato, un terzetto di "anziani" che ha il compito di consultarsi con il Gran Maestro e comunicare le decisioni del "sommo" agli altri membri. Il Gran Maestro è responsabile solo di fronte a Qon.

Nel corso del tempo le azioni della Sphaera Depravatio sono sempre state mirate ad aumentare la corruzione politica, economica e morale delle nazioni (favorendo situazioni di instabilità, stabilità forzata, omertà), avvicinarsi di governi e l'emergere di valori artificiali.

Come sono andate le cose: circa quattro anni fa (2002-2003) Havancsák ha iniziato a percepire un "calo nella Forza della setta" dipendente da un "cambio di direzione" del culto. Il calo era avvenuto in concomitanza con il cambio di Grande Maestro, la guida del culto, in seguito alla morte per vecchiaia del precedente (Geremia Gillio). Il nuovo Grande Maestro, ex membro del Triumvirato, si chiama Iliodor Turganev ed è un rappresentante di quell'ondata di "nuova borghesia russa". Turganev è un vecchio senza scrupoli, arricchitosi con il gas esportato in Europa.

Il problema è che Turganev in realtà, è stato rapito e portato nelle Lande Oltre la Creazione già da alcuni mesi. Absentia ha infatti messo al suo posto un suo Frammento, ed ha iniziato a dirigere il culto in una direzione tutta sua, mirata a salvare le apparenze ma intaccare in profondità la sostanza della Sphaera Depravatio.

In pratica, (il falso) Turganev sta spingendo i membri del culto verso la furia cieca: invece di perseguire la Corruzione, la Sphaera Depravatio supporta l'Annientamento. Nella sostanza: guerre sanguinose al posto di accordi ufficiali e/o ufficiosi (spesso possibili tramite azioni di corruzione), multinazionali che distruggono deliberatamente ecosistemi senza ricavarci nulla in cambio, tensione nucleare che sfocia in azioni aperte ed esperimenti dannosi... Questo porta, come conseguenza, ad un indebolimento diretto di Qon, e, sul lungo periodo, a quello di Lord Entropy. Infatti, a fronte di un incoraggiante aumento iniziale dell'Entropia, è prevedibile sul lungo periodo un annichilimento totale di tutte le attività umane nel caso il culto dovesse guadagnare troppo potere.

Per contro, il cambio di direzione favorisce molto Magellano, che vede infatti un intensificarsi delle sue attività.

Turganev cerca di mascherare la situazione stringendo rapporti amichevoli con Magellano e affidandosi anche ad Azazel, che non vede l'ora di usare la Menzogna come strumento supremo anche al prezzo di imbrogliare il proprio Signore. Azazel, infatti, riesce a comprendere chiaramente che i veri scopi del culto vengono celati a Qon, ma intravede un guadagno maggiore nel tenere la bocca chiusa e continuare a riportare all'Imperatore una situazione positiva (del resto, quale menzogna sarebbe più grande e grave di questa?).

È però chiaro che in nessun caso i due Nobili potrebbero tollerare che il piano volto a favorirli sia gestito da un Excrucian. Il rapporto fra il culto e la Familia Celestis deve infatti sembrare più opportunistico che realmente pericoloso per la Creazione. Semplicemente, sia Magellano che Azazel credono che il nuovo Grande Maestro sia uno stupido ed un incapace, i cui errori potrebbero portare però vantaggi inaspettati ai loro Domini.

Riassumendo il piano di Absentia (e Turganev): questi gli step del machiavellico piano che Turganev intende seguire:

- 1) Spostare il baricentro del culto verso l'Annientamento
- 2) Pianificare tutta una serie di azioni che involontariamente coinvolgano il Dominio di Havancsák (Forza)
- 3) Far mettere in allarme Lord Entropy che, consultandosi con i suoi Nobili chiederà delucidazioni a Qon sull'effetto a lungo termine di queste azioni
- 4) Qon non potrà far altro che chiedere ai suoi Nobili cosa sta succedendo
- 5) Nel frattempo, prendere accordi con Magellano e Azazel che potranno trarre vantaggi dal "cambio di filosofia", facendo i finti tonti
- 6) Far in modo che, dopo un po', lo stesso Havancsák, resosi conto di quel che succede, risulti complice del piano di Turganev
- 7) Di conseguenza, far in modo che Qon chieda di eseguire una purga intra-Sphaera Depravatio (lo stesso Turganev - per destare meno sospetti - e i suoi principali sostenitori - nonché precedenti maggiori sostenitori della causa della Corruzione). Questo porterebbe alla sparizione dei principali - e più potenti - agenti del culto. Secondariamente, far in modo che lo stesso Qon ritenga Havancsák colpevole di tradimento. In definitiva, questo porterebbe Absentia a sferrare non uno, ma ben *due* colpi mortali alla Familia di DeadLeaves.

8) Al posto di Turganev insidiare quindi un nuovo Gran Maestro, Antoine Laroche, ovviamente un altro Frammento di Absentia proveniente dal Triumvirato.

Come giocare il "tradimento": Gli spunti per sfruttare il "tradimento" in termini ludici sono parecchi. L'azione si svolge in un periodo approssimativo che può partire nel 2001 e finire nel 2003 (con la Nobilitazione di Cassius). Come gestire questo lungo flashback è lasciato alla sensibilità del gruppo per la storia precedente. Tenete presente che il giocatore di Cassius non avrà possibilità di intervenire, a meno che non gli vengano fatti interpretare i PNG o lo stesso Havancsák (in questo caso, renderlo partecipe da subito di alcuni retroscena può essere positivo).

Alcuni ipotetici passaggi:

1) Lord Entropy manda Immotus, il Nobile della Stasi a DeadLeaves (per ulteriori informazioni vedi il documento *Altre Famiglie Celestis*). Immotus chiede udienza a Qon, subito dopo vengono convocati i PG.
2) Havancsák in una riunione sul da farsi dichiara il suo sentore di "calo della Forza" (si intende, con Forza, l'apporto di potere che finora il culto ha garantito).
3) Qon decide di far indagare i PG in maniera che il culto non abbia il sospetto di essere monitorato. Magellano e Azazel vengono spediti direttamente a colloquio con il Gran Maestro, in "visita". Gli altri personaggi a supervisionare varie situazioni in giro per il mondo, su cui possono venire a conoscenza con i contatti giusti.

Ne indico un paio di riferimenti:

- Uno spunto di storia potrebbe ricongiungersi all'incipit di Azazel e Magellano (vedi EPISODIO 1), cioè agli esperimenti nucleari dell'Iran voluti da Mahmud Ahmadinejad e che in futuro coinvolgeranno il Dottor Franz Mehlinger (vedi "inizio" di Magellano e Azazel). In breve il governo Iraniano sta mettendo insieme un enorme esercito, molto più grande di quanto l'economia iraniana potrebbe permettere, finanziato da "anonimi privati". Prototipi di bomba atomica sono già pronti e la nuclearizzazione di Israele è fissata per la pasqua ebraica del 2008 (20 Aprile). Havancsák è assolutamente all'oscuro di questo ammassarsi di forze. Tale azione, ovviamente, ha molto a che fare con i fondi del culto.

Il gruppo può entrare in contatto con queste attività tramite le conoscenze di Magellano: quantità rilevanti di uranio sono state introdotte nel paese per vie illegali: le conoscenze della Potenza della Menzogna potranno fare il resto e dare accesso ai palazzi del potere.

- Un'altro spunto riguarda i finanziamenti che il gruppo sta dando al progetto "Swan" (ufficialmente in mano agli Stati Uniti, in pratica comandato dalla Sphaera), volto a sviluppare in Antartide un polo elettromagnetico artificiale, in grado di causare un Pole Shift indotto. Un Pole Shift è un cambio di polo magnetico, che può distruggere tutti gli apparecchi elettrici, spostare l'equatore e dare il via a tutta un'altra serie di eventi catastrofici. Il progetto è all'80% del completamento. La serie "Lost" e film come "La Cosa" vi potranno dare più di qualche spunto in questo senso. Ovviamente il coinvolgimento di Havancsák va correlato all'enorme "forza elettromagnetica" che il Pole Shift sprigionerebbe.

Credo che ambientare il tutto in una base scarsamente illuminata, immersa in una tempesta di neve, divisa in più edifici raggiungibili solo dall'esterno possa creare una buona atmosfera. Per esempio, gli scienziati potrebbero vivere e dormire in uno degli edifici più grandi, mentre gli esperimenti elettromagnetici si tengono in una centrale sotterranea. Le tensioni all'interno della base sono evidenti, e chi gestisce il progetto spietatamente fuori di testa. Scoprire il segreto della base potrebbe essere più interessante se venisse ritrovato un magazzino con i corpi di alcuni scienziati ribelli accatastati uno sull'altro, o se nella tempesta si aggirassero degli orsi bianchi affamati e mutati dall'elettromagnetismo...

Per una mappa dell'Antartide: <http://www.castfvg.it/articoli/clima/images/awsmmap.jpg>

Il luogo dell'incontro fra Turganev, Magellano e Azazel sarà Mosca, nello specifico il Tempio di Mosca costruito sotto il Cremlino (e dove altrimenti?). Tutti gli incontri avverranno in questa sala buia, concettualmente simile a quella dei "saggi" della Nerv visti in Evangelion. I tre saggi del Triumvirato sono rappresentati da steli fluttuanti, che trasmettono la loro voce illuminandosi a turno. Turganev siede invece sopra una sorta di trono, rialzato dal suolo grazie ad una piattaforma cilindrica bianca. Nonostante il suo ruolo, mostrerà molto rispetto ai Nobili di Qon.

Sarebbe bene che Turganev avesse la possibilità di conferire privatamente prima con uno e dopo con l'altro, in maniera che alcune delle carte vengano scoperte. È opportuno che ambedue cadano nella trappola di Turganev, ritenendo di poter sfruttare la situazione a loro vantaggio, e che decidano di coprire Turganev per un po'. Turganev può intrattenere i personaggi portandoli a passeggiare nei giardini del Cremlino, e anche facendoli partecipare a delle innocue riunioni del gruppo.

- 4) Absentia sta nel frattempo usando il suo Negative Gift "Deceiving Shield" per coprire le attività a cui ha dato il via in maniera che Havancsák non abbia grande sentore di quel che sta succedendo. In sostanza il suo Dominio viene tirato in ballo senza che lui ne sia cosciente: Deceiving Shield permette infatti di "coprire" le attività di un dato Dominio.
- 5) Havancsák riuscirà piuttosto sorpreso da quello che vedrà, e nonostante i suoi tentativi di spiegazione, senza conoscere che vi è coinvolto un Excrucian (e relativo Negative Gift) sarà molto complesso credergli. Lui stesso non saprà spiegare come è possibile che non sapesse. Questo farà insospettire i PG, meno che Azazel che comunque capirà che la Sphaera nasconde dei pericolosi segreti. L'autodenuncia di Havancsák davanti a Qon non farà altro che portare ai punti 7 e 8 del piano di Absentia (vedi sopra), per evitare un inasprirsi dei rapporti con la Locust Court.

Note post-giocata:

Quello che è avvenuto nella giocata dei miei giocatori e che vale la pena appuntare.

- Il giocatore di Anubi non era presente, la storia di Faltoliano è stata rimandata.
- La storia di Havancsák si è svolta grossomodo come previsto. Alcune cose da ricordare: Phase ha fatto detonare accidentalmente la base antartica che stava lavorando al Pole Shift. Gli effetti sul continente antartico (e sul resto del pianeta) sono ancora da definire. Azazel e Magellano si sono proposti di supervisionare la Sphaera Depravatio, rispettivamente come "occhio" e "orecchio" di Qon. Havancsák, nel momento della verità con Qon, gli instilla il dubbio sulla fedeltà degli altri componenti della Familia.

EPISODIO 4 - Il rapimento

Nota sull'Antartide: in seguito agli eventi verificatisi nel flashback sul tradimento di Havancsák, è stato deciso che: le azioni avventate di Phase hanno portato ad una gigantesca esplosione che ha causato un immenso cratere e lo scioglimento parziale dell'Antartide. 45 miliardi di metri cubi di acqua dolce si sono riversati negli oceani, sommergendo le zone costiere di mezzo globo per circa 20 km nell'entroterra. Alcune aree si sono salvate (es. Boston sì, Londra sì, Napoli no, Venezia no, Amsterdam no, New Orleans no, New York no, Los Angeles no, ecc.), ma i risvolti ambientali sono comunque disastrosi.

In questo episodio dovrebbero venir introdotti alcuni elementi chiave della campagna, e cioè:

- Entrata a Locus Remissio + introduzione della relativa Familia Celestis. In questa fase i PG dovrebbero anche ottenere un resoconto della misteriosa scomparsa di Triune.
- Ingresso in scena di Persephone (la storia della "separazione" da Anubi verrà affrontata più avanti).
- Accenno all'uscita di Noä e Triune (Absentia) da DeadLeaves con il Caries Unguent.

Entrare a Locus Remissio e l'entrata in scena di Persephone

Forteano non è in grado di dare indicazioni molto precise su dove si trovi Locus Remissio e da dove sia possibile accedervi. Sa solo che un modo certo per entrare è quello di perdere l'anima, e attraversare lo Stige. In parole povere, essere morti. Sa per certo che c'è almeno un'altra entrata, usata dalla Familia Celestis, ma non saprebbe dare indicazioni più precise. Sebbene il Nobile delle Coincidenze potrebbe essere d'aiuto semplicemente puntando un dito a caso sulla mappa, nelle poche indicazioni che dà sottintende già degli indizi notevoli. Se in qualche modo a Locus Remissio ci si arriva da morti, allora può essere che Anubi, investigando nel suo Dominio, possa arrivare alla soluzione dell'enigma. Più semplicemente, siccome Anubi si occupa principalmente di far trapassare le anime dei defunti verso il Paradiso o l'Inferno, potrebbe invece cercare di risalire alla fine che fanno i *corpi* dei defunti... Le loro vestigia terrene, infatti, una volta assorbite dalla terra o disperse nel vento altro non fanno che riunirsi a Locus Remissio, trasportate dai traghettatori che percorrono senza sosta il fiume Stige.

Questa potrebbe essere una buona occasione per far entrare in gioco Persephone. Il doppio di Anubi, infatti, rappresentandone una versione corrotta, non è affamata di anime, ma di corpi... Persephone è stata creata da un miracolo di Bribane, desideroso di avere al suo servizio una Gran Sacerdotessa che si occupasse di amministrare le ondate di corpi che entrano di giorno in giorno nel Chancel. Per questo motivo Persephone è conosciuta anche come "La Divoratrice di Corpi". Nella pratica, interferisce con il Dominio del Trapasso facendo in modo di ottenere più "corpi" possibile.

Se di questo Anubi sia cosciente o sappia solo che c'è una "parte di lei" che "agisce contro" è lasciato all'HG.

Certo è che entrare in contatto con Persephone potrebbe dare ai PG dei seri indizi sul passaggio per Locus Remissio nei sotterranei della tenuta della famiglia DallaMorte. La stessa Persephone accede al Chancel attraverso il Cancello nella villa ed ha la facoltà di creare "incidenti" che hanno a che fare con il Dominio del Trapasso per spedire più corpi possibile tramite lo Stige (che arrivano nel Chancel, però, in un secondo momento e attraverso canali propri).

Nel caso i PG brancolassero nel buio, l'idea sarebbe quella di far succedere un incidente piuttosto grave (caduta di un aereo, bomba in un supermercato, ecc...) e far percepire ad Anubi, durante i suoi rituali per trapassare le anime, lo zampino del suo doppio, che probabilmente ha "organizzato" il tutto. A quel punto ci si può mettere sulle tracce di Persephone in vari modi: sia attraverso un rituale di Caccia alle Streghe (p. 123 del manuale) che coinvolga tutta la Famiglia, sia, per esempio, sfruttando i rispettivi domini (Tom Berryman potrebbe cercare di prevedere dove sarà Persephone nelle prossime ore, ecc...).

È abbastanza probabile che Azazel si finga morto, o senz'anima, per cercare di entrare nel Chancel di nascosto. L'idea sarebbe buona, se non fosse che il suo corpo necessita di essere decomposto per potersi "ricreare" su una delle chiatte che navigano lo Stige. Nel caso il PG riesca ad arrivare a tale conclusione, potrebbe cercare di agire dall'interno di Locus Remissio per favorire l'entrata dei compagni, anche se un vivente estraneo al Chancel potrebbe destare più di un sospetto, specie se non annunciato.

Concludendo, l'opzione più realistica è che i PG traccino Persephone fino alla tenuta dei DallaMorte, dove ha appena effettuato il passaggio attraverso il Cancelli. In questo caso fate riferimento al paragrafo successivo.

La tenuta dei DallaMorte

I DallaMorte sono una famiglia di umani incaricati di proteggere l'ingresso a Locus Remissio, una sorta di Famiglia Addams descritta in dettaglio nel file *Altre Famiglie Celestis*. Esistono svariati modi per entrare in contatto con loro, a seconda della procedura che i PG intendono adottare (consultate l'altro file per spunti). Far del male ai membri della famiglia DallaMorte per farsi rivelare l'ingresso al Chancel significa inimicarsi automaticamente la Famiglia di Locus Remissio, quindi è bene che i personaggi valutino bene il loro approccio. Nel caso Lazzaro non venga reso quieto da un membro dei DallaMorte, cercherà di proteggere il Cancelli fino alla (seconda) morte. Lazzaro va considerato come avente Aspect 3.

Cosa accade a Locus Remissio

Nota preliminare: quando Forteana manda i personaggi a Locus Remissio, sa solo che da quel momento il suo Dominio verrà chiamato in causa spesso (inizieranno cioè a dipanarsi una serie incredibile di coincidenze, che hanno a che fare anche con il pericolo che corre DeadLeaves). Non conosce in alcun modo i dettagli degli eventi. In questo senso, Tom Berryman potrebbe avere maggiori spunti. Per una descrizione dettagliata di Locus Remissio, vedete il file *Altre Famiglie Celestis*.

A Locus Remissio ci sono diverse cose da fare:

- a) Essere accolti dalla Famiglia, bene o male a seconda di quel che è successo con i DallaMorte
- b) Capire perchè Persephone vi si rifugia al suo interno
- c) Discutere di Triune

Gestire la situazione a Locus Remissio potrebbe essere problematico poichè ci sono molte variabili nel modo in cui i personaggi entrano nel Chancel. In linea generale:

a1) Se entrano annunciati, ci sarà Bribane ad aspettarli al di là del Cancelli, e più a gesti che altro li condurrà al cospetto di Seneca, che attende nella Torre Interiore (vedi il file *Altre Famiglie Celestis* per dettagli). La Torre è raggiungibile solo via barca, essendo situata sostanzialmente al centro dello Stige. Un piccolo attracco al centro del fiume conduce al sistema di scale che portano sul fondo.

a2) Se entrano non annunciati, potrebbero ritrovarsi presto i membri della Famiglia appresso, che con velata minaccia li prenderanno come "ospiti prigionieri". Se si venisse ai ferri corti, il duello più probabile sarà a base di ghost miracles.

In ogni caso la discussione dovrebbe cadere sul perchè i PG sono qui, come ci sono arrivati, e sul perchè Triune sia apparsa a DeadLeaves (vedi punto c).

b) Persephone vive all'interno di Locus Remissio perchè, come già detto, è una "creazione" di Bribane. Bribane è uso splittare ogni Potenza del Trapasso in due: l'ha fatto in passato con i predecessori di Anubi e l'ha fatto anche questa volta con Anubi. Ad ogni modo, la responsabilità di Bribane non dovrebbe essere immediatamente evidente. Se desiderano vederla, lo stesso Bribane li condurrà al Tempio della Divoratrice di Corpi, dove vestita come Gran Sacerdotessa ci sarà Persephone. Persephone, abbastanza stupita nel vedere la Famiglia di DeadLeaves lì, si dimostrerà ostile ad ogni dialogo e cinica, e intimerà Anubi di lasciarla in pace, anche perchè danneggiarla significherebbe auto-danneggiarsi... In effetti Persephone ha ragione: pur non avendo poteri paragonabili a quelli di Anubi, è libera di agire come meglio crede e *fa parte* dell'essenza di Anubi. Essendo poi ospite di Locus Remissio (per ragioni che i PG dovranno capire da soli), potrebbe essere complesso riportarla "a casa". Anubi potrebbe voler cercare di "riunire" la sua anima, ma per il momento la cosa non è fattibile ed è bene

che la questione rimanga in sospeso. Ulteriori dettagli su Persephone nel file *Altre Famile Celestis*. Il flashback sul modo in cui è nata sarà giocato in un secondo momento.

c) Le informazioni che si possono scoprire su Triune sono le seguenti: Triune è scomparsa da Locus Remissio da circa due mesi. I membri della Familia si sono messi sulle sue tracce ma non hanno trovato indizi rilevanti. Eppure è difficile pensare che sia morta, poichè non ci sono stati backlash spirituali per il resto della Familia e il concetto di Purezza non è scomparso dalla Creazione. Sicuramente c'è qualcosa di molto perverso sotto, e qualcuno nomina gli Excrucian...

In realtà: Triune è stata rapita da Absentia e portata da qualche parte nelle Lande oltre la Creazione. Absentia ne ha preso il posto ed ereditato i poteri, ma maschera il suo operato il più possibile utilizzando il suo Negative Gift Deceiving Shield, grazie al quale, peraltro, è anche riuscito ad infiltrarsi a DeadLeaves.

L'allarme

Ad un certo punto della loro permanenza a Locus Remissio, i PG vengono contattati mentalmente da Qon, che, infuriato, li richiama immediatamente al Chancel. Pare, infatti, che Noä abbia appena lasciato DeadLeaves.

Note post-giocata:

-L'episodio non è stato giocato...

EPISODIO 5 - Cariens Unguent

Questo episodio era solo abbozzato e non è stato completato causa interruzione della campagna. Sono però fermamente convinto che gli episodi 0-4 vi possano bastare come "base" su cui costruire la vostra campagna "Cariens Unguent".

COME CONTINUARE

- L'idea era quella di scoprire la fuga di Noä in compagnia di Absentia, ma specialmente capirne il significato. Il motivo della fuga deve rimanere oscuro nella fase iniziale. I PG dovrebbero iniziare le indagini su che cosa sia effettivamente successo e sul come Triune abbia convinto Noä a seguirla, per poi iniziare a rincorrerli in giro per l'Yggdrasil. Il permesso di seguire Noa sull'Yggdrasil potrebbe essere concesso da Lord Entropy, che consacrerà DeadLeaves come un Chancel Inquisitorio devoto ad Hell (altri due-tre già esistono, e qui potrebbero sorgere problemi di ingerenze varie...).

- Una sub trama che potrebbe essere inserita senza enormi sforzi è quella di "Second Eden", vedete pag. 275 del manuale e valutatene la fattibilità.

Buon divertimento e lasciate libera la fantasia...!

ELEMENTI DA RICORDARSI e SVILUPPARE

- Configurazione, è un oggetto molto divertente.

- I PG sono invulnerabili al Rito dell'Ortica (che influenzano i Bonds) ma non al Rito del Fiore (che influenza il Dominio)!

- La vera storia di Persephone: per opera di Bribane l'anima di Anubis è stata splittata in due, e ora esistono DUE Potenze del Trapasso: Anubi e Persefone. Persefone e Anubi erano la stessa persona. L'insorgere di Persefone si fa risalire ad un evento di omicidio di massa (tipo Hiroshima), ed è eventualmente già avvenuto in passato per le altre Potenze del Trapasso (chessò, Sparta), è stato risolto, e si è ripresentato puntuale nel tempo...