

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

sotto licenza Creative Commons

LOCUS DEADLEAVES

Un supplemento alla Campagna per Nobilis "CARIENS UNGUENT"

di Tommaso De Benetti

(ultimo aggiornamento 28/08/07)

NOTE: Tutte le immagini relative ai personaggi e alla campagna sono disponibili su gehennainc.com o a questo URL: <http://picasaweb.google.com/tommaso.debenetti>

Alcune sezioni di questo documento non sono complete (causa interruzione prematura della campagna) e vengono indicate con "[...]". Sentitevi liberi di completarle secondo i vostri gusti o quelli del vostro gruppo.

PANORAMICA GENERALE

Stats:

- Erus Realm's Heart (x2)
- Mana Mine (5MPS)
- Banes
- Alchemy
- Necromancy
- Auctoritas (3)
- Open
- Convenient
- Technological Rarity

Locus DeadLeaves è il Chancel di Qon, Imperatore di Forza, Crimine, Preveggenza, Trapasso e Instabilità. La Familia Celestis che lo abita è composta rispettivamente da Cassius (Potenza della Forza), Magellano (Potenza della Criminalità), Azazel (Potenza della Menzogna), Mastro Tom Berryman (Potenza della Preveggenza), Anubi (Potenza del Trapasso) e Phase (Potenza dell'Instabilità).

DeadLeaves è un luogo crepuscolare, immerso in un autunno perenne, illuminato notte e giorno da cupi riflessi ambrati. L'isola su cui sorge il Chancel è circondata da un mare inquieto, immerso sempre nella nebbia. Il territorio è collinoso, ampio, quasi gentile. Tale conformazione mette in evidenza alcuni degli edifici principali del Chancel, come Crepuscolo, il castello della Familia Celestis, e le due dimore degli Erus, Noä Kalium Il-Re-Bambino e Madama Libellula. Il Chancel infatti non è direttamente amministrato dall'Imperatore o dalle Potenze, ma lacerato da una silenziosa tensione interna dovuta alle differenti aspettative sullo sfruttamento di Aurora, la miniera di Mana dell'isola. L'isola è suddivisa così in due aree distinte, Oriente e Occidente, delimitate al centro proprio dalla miniera di Mana frutto di tante controversie.

La popolazione locale, non eccessivamente numerosa ma composta prevalentemente da studiosi, artigiani e famiglie aristocratiche, conosce l'uso dell'alchimia ed ha accesso ad una tecnologia simile a quella di fine XVIII secolo. I lavori agricoli sono prevalentemente portati a termine grazie allo sfruttamento di tecniche alchemiche e di bassa negromanzia sui corpi dei cadaveri, spesso prelevati dalla fazione avversaria. Una volta rianimati questi corpi sono in grado di eseguire semplici istruzioni, e

vengono appunto impiegati nei lavori manuali. Altre tecnologie possono essere introdotte dalla Familia Celestis, ma sono rare e non sempre funzionano (per esempio, i cellulari non hanno campo, l'accesso all'elettricità è possibile ma estremamente faticoso, tanto che reazioni alchemiche gli sono preferibili, ecc.).

DeadLeaves è avvolta da una Auctoritas di valore 3, che protegge l'isola più che efficientemente da eventuali influenze esterne. Gli ingressi all'isola sono molteplici, e un tratto di costa lungo circa un miglio è accessibile agli umani, che già in diverse occasioni si sono arenati con le loro imbarcazioni sulle spiagge a nord, dominate prevalentemente da grigi scogli.

Fra gli ingressi prediletti dalla Familia Celestis si contano: un pub (il Three Arrows, a Boston nella realtà Prosaica), il cimitero di new Orleans, una palestra di boxe, gli spettacoli del Teatro delle Maschere e la porta sul retro di una macchina fortuneteller, situata a [...].

FAMILIA CELESTIS

IMPERATORE QON

Qon è l'Imperatore di Crimine, Forza, Trapasso, Preveggenza e Instabilità. Nella sua vera forma appare come un capro con 8 paia di zampe, disposte a raggio come quelle di un ragno. La parte inferiore del corpo è simile a quella di una sirena. Possiede anche due braccia umane, che fuoriescono dalla nuca. Ha un corpo molto snello e flessuoso, perennemente avvolto da un'aura luminosa. E' anche dotato di un piccolo seno, sostanzialmente inerte. Passa le sue giornate nella Vasca dell'Ambra (vedi descrizione di Crepuscolo), nuotando e combattendo costantemente la sua personale guerra nel mondo spirituale. Quando parla non apre la bocca, ma la sua voce possente risuona ovunque. Può muoversi all'infuori della Vasca con facilità, fluttuando a pochi metri da terra, ma tende a non farlo poiché non è così interessato al mondo esteriore. Quando deve, interagisce con DeadLeaves o il mondo reale grazie agli artefatti alchemici di cui Noä Kalium gli fa dono.

Qon è crudele, sostanzialmente alieno ai sentimenti e incapace di comprendere o perdonare il fallimento. Allo stesso modo, non percepisce il portare a termine un compito come qualcosa degno di ricompensa. Nonostante le sue inimmaginabili capacità suggeriscano il contrario, Qon è spiritualmente debole e incrinato interiormente: in una parola, corrotto. La sua debolezza spirituale è anche dovuta alle infiltrazioni di Excrucians nel culto che l'ha venerato nel corso dei secoli. Ritiene la corruzione (degli altri) il valore più alto, e fatica a comprendere quando i suoi Nobili non agiscono per incrementarla nello svolgere le loro mansioni. Non si rende conto di essere vittima della sua stessa ossessione.

Qon parla per affermazioni, non fa domande se non in rarissimi casi (es. non dice "Cosa è successo?" ma "Ditemi cosa è successo!").

Ha ucciso da qualche anno Havancsák, la precedente Potenza della Forza, sostituendolo con Cassius.

Aspect: 6

Domain: 5

Realm: 3

Spirit: 1

Estates: Crimine, Forza, Trapasso, Preveggenza e Instabilità

Code: Hell

Gifts: Granted Gift (Immutable), Inspiring (le potenze sono immuni al rito dell'ortica)

Handicaps: Cold (OMP per servirlo, -2 per disservizio), Corrupted (Culto controllato da Excrucian, grande ricco e potente)

MASTRO TOM BARRYMAN, Marchese della Preveggenza

[...]

Aspect: 0

Domain: 3

Realm: 4

Spirit: 1

Code: Dark

Gifts: Immutable

Handicaps: Unseen (non riconosciuto all'interno del Chancel)

Bonds: Amore per il Chancel (8), Tranquillità (4), Vita artificiale (4) [da completare]

Design Simbolo: (Industriosità nascosta, Cambiamento) Fiore con petali regolari trasparenti + Fiore nero con 4 petali a forma di 8, con al centro un bocciolo coperto di rugiada.

Anchor: [...]

AZAZEL, Marchese della Menzogna

[...]

Aspect: 0

Domain: 3

Realm: 1

Spirit: 4

Code: Hell

Gifts: Immutable

Handicaps: Sfocato in video e nelle foto

Bonds: Bryan Shaw (Amore) (5), Gabriel Kindziersky (Amore) (5), Neil Gaiman (Amore) (2), Teatro (4)

Design Simbolo: (Successo, Falsità, Cose rotte, Tradimento) Fiore nero chiuso + Fiore argentato aperto, con petali a croce.

Anchor: Bryan Shaw: [...]; Gabriel Kindziersky: Attore al Teatro delle Maschere; Neil Gaiman: Avvocato del diavolo.

ANUBI, Marchesa del Trapasso

[...]

Aspect: 2

Domain: 3

Realm: 1

Spirit: 2

Code: Wild

Gifts: Immutable

Handicaps: Ingorda di "trapassi", Double (Persephone)

Bonds: [...]

Design Simbolo: [...]

Anchor: [...]

MAGELLANO, Marchese della Criminalità

L'unico modo per liberarsi da una tentazione è cedervi - Oscar Wilde

“Salve lettore io sono Magellano e non sarò un piacere conoscerti, perché io non ti voglio piacere e più mi conoscerai meno ti piacerò, dunque passiamo al sodo. Molto, molto tempo fa non ero nessuno: solo un ragazzo cresciuto nella fede, carità e misericordia, studioso appassionato, amico e compagno solare e piacevole. Poi vennero loro. I miei genitori furono distrutti economicamente, finimmo sulla strada a causa degli sporchi trucchi della concorrenza, dei vigliacchi che ci minacciavano, dei prepotenti che ci imponevano le loro idee. Passai la mia infanzia tra le pulci ed il freddo della strada senza capirne il perché. Mio padre fece di tutto per non farmi mancare nulla, ciononostante vedevo le privazioni a cui si sottoponeva per me.

Non era giusto.

Conobbi un uomo. Un uomo saggio e forte che mi istruì, che mi diede la moralità e la forza per non vivere più come uno straccio, per dare anche ai miei genitori la giusta dignità che sarebbe dovuta

essere loro sacrosanto diritto. La ottennero. Mentre divenivo sempre più padrone di quanto insegnatomi, il mio potere cresceva, vedevo i miei nemici cadere, umiliati nel fango della vergogna e della povertà morale ed economica, ma per ogni caduto il mio animo veniva privato del suo calore. Ora sono freddo, cinico, spietato, cattivo, assolutamente antipatico, ma questo non m'importa perché è il potere che mi rende vivo.

Te l'ho detto che non è mio volere piacerti, non ne ho assoluta necessità, per cui o sei mio alleato, o sei mio nemico. Pensaci bene caro lettore perché essere mio nemico significa non vivere serenamente, significa non vivere affatto perché non ti potrai godere nulla, giacché la paura di perderlo ti rovinerà la calda sensazione di possederlo.

Ora va e pensa a ciò che ti ho detto, pensaci quando sei solo, quando sei con la tua amata e poi pensa a me. So che farai la cosa giusta.

Addio”.

- Bisogna sempre giocare lealmente, quando si hanno in mano le carte vincenti. [Oscar Wilde]
- Tutto ciò che è fatto per amore è sempre al di là del bene e del male. [Friedrich Nietzsche]
- I crimini, come le virtù, sono le ricompense a sé stessi. [George Farquhar]
- Non ci può essere una crisi la settimana prossima. La mia agenda è già piena. [Henry Kissinger]

Aspect: 3

Domain: 3

Realm: 0

Spirit: 2

Code: Hell

Gifts: Immutable

Handicaps: -

Bonds: Leyla (Amore) (6), Artur (Odio) (3), Ecate (Amore) (6), Guerra di potere (2), Vendetta (2), Rispetto (1).

Design Simbolo: [...] Fiore a spirale viola, aperto + Fiore blu chiuso con grandi petali.

Anchor: Leyla: "Mia amata discendente, risiede a Boston presso l'ammalato padre Ricky Buonasorte. Lei è una giovane ragazza nei tardi vent'anni, di bell'aspetto e dal carattere dolce. Cresciuta all'insaputa dei loschi traffici del padre si è trovata di colpo in una guerra di potere tra le famiglie malavitose, ed in quell'occasione la vincolai a me nel mio freddo abbraccio immortale. Da allora viviamo quasi in simbiosi, la sua insicurezza giovanile lentamente si sta sgretolando per rivelare la determinazione nel prendere il posto del padre”.

Artur: "Senatore Artur Benjamin Hearn. Non è stato facile vincolare questo detestabile, avido, laido piccolo ometto dall'aspetto grottesco. D'altro canto un uomo politico dalla così bassa statura morale è facilmente corruttibile dal desiderio di potere e ricchezza”.

Ecate: "Famosa assassina che opera in vari ambienti e paesi, conosciuta dopo che divenni "Magellano". Fui attratto dalla fermezza e dalla grazia della sua affascinante figura, decisi allora di supportarla con i miei mezzi, però il rapporto nato come professionale con il tempo divenne sempre più intimo, sino ad oggi dove il mio amore per lei rivaleggia con quello per Leyla”.

CASSIUS, Pedina della Forza

Nato 33 anni fa, già da ragazzo ha manifestato notevole talento per qualsiasi sport praticato, attirando l'attenzione di diversi talent scout. Alla fine ha deciso di praticare il wrestling, in quanto sport spettacolare e di cui non deve condividere gli onori con altri compagni di squadra. Tre anni dopo essersi laureato campione del mondo è successo un fatto insolito. Entrando nello spogliatoio della palestra è stato catapultato in uno strano mondo (DeadLeaves) al ritorno dal quale le cose sono "notevolmente cambiate". Prima di tutto ha provveduto a rilevare la palestra con il passaggio verso il Locus, in modo che nessun altro ci finisse dentro accidentalmente. Conscio delle sue nuove capacità e responsabilità, ha cominciato a dedicarsi allo sport in genere anche se partecipa spesso ad incontri speciali.

Nome originale: Jonathan

Cognome originale: Stavropoulos

Luogo di nascita: Los Angeles

Padre: Kostas Stavropoulos (greco) >> Parcheggiatore

Madre: Jane Patterson (americana) >> Cameriera

Aspetto Prosaico: "The Rock"

Aspetto Mitico: Minotauro

Aspect: 5

Domain: 1

Realm: 1

Spirit: 1

Code: Wild

Gifts: Immutable

Handicaps: -

Bonds: Diana Anderson (Odio) (6), Paul Pepper (Amore) (5), Spettacularizzare (3), Sedurre (3), Salutista (3).

Design Simbolo: (Vittoria, Piacere, Potere, Fortuna) Fiore verde chiuso con 4 petali dai grandi lati + Fiore blu chiuso a forma di urna, con foglie a croce.

anchors: *Diana Anderson:* età 31 anni, ex moglie sposata otto anni fa. Si sono conosciuti in quanto è giornalista sportiva. Le cose sono andate bene finché Cassius è stato scoperto a letto in compagnia di una amica della moglie. Il divorzio è stato inevitabile e congiuntamente ad una buona fetta del patrimonio economico si è portata via i figli Daniel e Sarah.

Paul Pepper: età 34 anni, amico sin dalla scuola, nonostante la poca propensione allo studio, grazie all'incoraggiamento di Jonathan è riuscito a terminare gli studi e ad aprire una piccola compagnia di voli. Si occupa dell'organizzazione delle trasferte di Jonathan.

PHASE, Duchessa dell'Instabilità

"Sono vecchia e rugosa, ma mi piace vedermi come ero quando non ero quello che sono.

"Mai ferma un attimo, mai!!" così diceva sempre mia madre. Cara scintilla umana. Buffo cucciolo terrestre fossilizzato in una testa di pietra. Non l'hai mai capito lui vero? E d'altra parte come avresti potuto piccola com'eri. Non è semplice crescere in un mondo ma forse io ho scelto il momento migliore. Nel 1215 ho salutato il mondo da francese libera. Oddio la parola Francia non esisteva ancora ma io sì. Il mio babbo era un ricco armatore che andò a suicidarsi contro le navi di Giovanni senza terra. Chissà con che testa andare a perdere l'ultima battaglia quando sapeva benissimo che a Bouvines avrebbe vinto la guerra. Ma si sa l'instabilità è parte della natura umana e niente è certo, un viaggio nel vuoto nel nulla, nel fondo della manica ma non di un vestito ma dell'oceano. Una moglie incinta a Lille. Dicono che scalciassi quando vincemmo a Bouvines come a fare il tifo per l'esercito, che vendicasse mio padre, quando in realtà probabilmente volevo solo uscire fuori, forse prevedendo i futuri torti avrei dovuto squarciare la pancia di quella donna. Nacqui nella prima fase di luna, tanto che i miei amici mi chiamarono Phase come se la luna con il suo influsso avessero in qualche modo scombinato il mio giallo-e-rosa vedere il mondo. Gioco con la palla e amenità del genere erano per me divertimento ma mia madre era di pietra e io ero la moneta con cui mio padre la ricompensava per averla abbandonata. Poco chiaro era a me quel concetto, e tutt'ora mi sfugge, come mi sfugge spesso il filo del discorso. Lei mi odiava. Ero segno di fallimento, prova di quella famiglia che Lui non avrebbe mai potuto avere, e invece di essere felice anche per lui, si assunse l'invidia di un morto. Che poi un morto non era visto che nemmeno propriamente mortale era. Mio padre a tratti si dimostrava un visionario coraggioso, nel senso positivo del termine. L'ispirazione che lo coglieva è un'eredità rara, molto rara. Io ebbi la fortuna di averla ma dopo essere cresciuta nei sorrisi pubblici e nei pianti privati. È meglio ridere che piangere e io infatti piangere ne sono incapace. Coloravo i fiori quando successe, era un periodo di molta estate, a dire la verità faceva ogni anno sempre molto caldo e mi piaceva vedere i fiori e annusarli ma quel giorno mi andava di ricolorarli visto che è stata una idea che ha avuto chi li ha creati e nessun'altro dopo di lui. Mi si presentò senza spaventarmi ma senza chiedermi quello che dovevo fare ma facendomelo capire. Ero erede dello spirito di mio padre, il miglior regalo per il mio sedicesimo compleanno. Da quel giorno di 770 anni fa sono al suo servizio e mi chiede di essere tutto quello che lei non mi ha permesso: me stessa, chiunque io sia. Non è sempre facile saperlo ogni giorno e quello che appare di me deve essere uno specchio della mia anima. Uso trucchi e vestiti per farmi capire ma per molti è originalità o follia. È comunicazione. È voglia di esistere e far capire che forza e fragilità possono essere la mia essenza rispettivamente alle 17 ora dello spuntino con il caffelatte e le 1715 ora di lavare

la tazza.

Sono il un vetro rotto che riflette un cielo con molte nuvole che scorrono. Rappresento tutto, ma frammentariamente. Mi piace l'arte, adoro l'arte, a volte anche svengo. È mutevole come me e scorre come l'animo delle popolazioni, è sempre diversa e sa essere autodistruttiva, un genio chi l'ha creata. Potrei passare ore incantata a sentire un solo verso, o vedere dipingere per giorni.

Amo una donna, Iris. Non sono cattiva per questo anche se molti direbbero così. E' una puttana, e amo che lo sia. Meglio con le gambe aperte e il cuore anche, che incinta con la testa di pietra. Mi capisce, anzi io capisco lei. È uno dei miei frammenti, sta al Locus. Mi è piaciuto come mandava via quel tipo al bar con quel viso strano e poi lo fissava attraverso lo specchio con quello sguardo. Spingeva e tirava... non lo sapeva ancora ma l'ho guardata, e tanto. Lei ha capito e mi ha accolta, ha cambiato la vita per me. L'ha mollato quel fossile idiota di 20 anni, e per provare io mi sono disinteressata a lei. Si è impaurita nel sentirsi abbandonata, ha desiderato di odiarmi ma non ha potuto. Ho goduto della sua desolazione e al limite delle sue lacrime mi sono rivelata. Ora mi conosce da tempo e ha una esistenza coerente con se stessa. Sento che sta cambiando ancora. Una ragazza non può fare la prostituta d'alto borgo per sempre, sento che ha voglia di studiare imparare. Non sarò io a metterle altri dubbi. O forse si...ma mai limiti. Mai.

L'altro è un uomo, il mio contatto con la realtà attuale, è un signore.

Chiamiamolo prof. Wasserman Karl è un noto psichiaqualcosa. Ha una clinica molto privata a Boston e si occupa di quelli come me e li ama. Io devo essere sincera con lui perché è un po' quello che sarebbe stato mio padre. Io so che lui si occupa spesso di persone molto impegnate che si rivolgono a lui per la malattia che in realtà è il modo con cui descrivono la sensazione prima di fare una scelta importante. Il termine moderno è stress. Ed è considerato un vero maestro nel far fare alle persone le scelte giuste. Spesso con il mio consiglio. Come si fa a non fidarsi di un medico? Soprattutto quando si è così confusi...sembra gradire come a volte la mia presenza gli permetta di percorrere vie che difficilmente altri medici percorrerebbero.

Allego delle mie recenti immagini, così se mi incrociate mi fate ciao".

Aspect: 2

Domain: 4

Realm: 1

Spirit: 1

Code: Wild

Gifts: Immutable

Handicaps: -

Bonds: Dott. Wasserman (6), Iris (4), Cambiare vestiti (4), Amore per l'arte (6)

Design Simbolo: (Pazzia, Capriccio, Gaiezza, Incostanza) Fiore viola chiuso con doppio circolo di petali + Fiore giallo chiuso con petali irregolari.

anchors: Dott. Wasserman (6) (vedi sopra)

Iris (4) (vedi sopra)

ORIENTE ED OCCIDENTE

Come accennato in precedenza, la società di DeadLeaves è divisa a causa dello sfruttamento di Aurora, la miniera di Mana. Ad Occidente, sotto la reggenza di Madama Libellula, l'idea portante è quella che il minerale estratto dovrebbe essere interamente consegnato a Crepuscolo, per far piacere all'Imperatore. Oriente, invece, controllato da Noä Kalium Il-Re-Bambino, reclama 3/5 del minerale estratto ogni mese per poterlo utilizzare nella ricerca alchemica. Il-Re-Bambino è infatti non solo il regnante di fatto di tutta l'area orientale di DeadLeaves, ma anche il leader di una congrega di alchimisti chiamata "I Fiumi d'Ambra", i cui scopi manifesti sono il miglioramento della tecnologia di DeadLeaves. L'Imperatore, che certo ascolta anche le ragioni di Madama Libellula, viene comunque tenuto a bada dai regali che Noä invia periodicamente, generalmente sotto forma di artefatti alchemici di grande utilità. Madama Libellula, comunque, insiste nel dire che le pratiche de "I Fiumi d'Ambra" sono tutt'altro che trasparenti e che né l'Imperatore né la Familia Celestis dovrebbero permettere una tale arroganza da parte, per di più, di un bambino. La popolazione, in linea generale, è schierata con l'Erus della relativa zona di appartenenza, per motivi di vantaggio pratico o per questioni etiche. Al momento la miniera è amministrata da inviati de "I Fiumi d'Ambra", ma rappresaglie armate da parte di Occidente non sono rare.

NOÄ KALIUM IL-RE-BAMBINO

STORIA: Noä Kalium è diventato Erus di Oriente solo da alcuni mesi. Il-Re-Bambino, così chiamato perché all'età di dieci anni era già il migliore alchimista di DeadLeaves, si è guadagnato un'influenza sempre più rilevante grazie alle sue scoperte e ai suoi esperimenti. Fondatore e leader de "I Fiumi d'Ambra", congrega dei migliori studiosi del Chancel, ha recentemente avanzato pretese sul possesso del minerale estratto da Aurora, che evidentemente gli è molto utile per confezionare gli artefatti di cui poi fa omaggio all'Imperatore. Visto la riluttanza di Occidente nell'accettare quest'uso del minerale, ha ben pensato di organizzare anche una sorta di falange paramilitare dei Fiumi d'Ambra, che si occupa prevalentemente di contrastare le rappresaglie armate di Madame Libellula e di pattugliare i confini di Oriente. Noä è scaltro, e governa la popolazione con saggezza, fermezza, ma anche la necessaria dose di populismo. Per tenerli dalla sua parte, spesso fornisce lavoro agli abitanti di Oriente e li ripaga ("compra", dice Madame Libellula) con alcuni piccoli oggetti di uso quotidiano che escono dai suoi laboratori. Appare in pubblico solo quando strettamente necessario, altrimenti si dedica giorno e notte alla sue ricerche.

DESCRIZIONE: è un bambino di circa dieci anni, partorito dal Chancel stesso. Straordinariamente intelligente e acuto, ha il volto incorniciato da riccioli corvini e uno sguardo molto penetrante. Saltella sempre in giro avvolto nella sua pelliccia di corvo. Sorride sempre, anche nei momenti più seri e tragici, e qualcuno dice che ne abbia ben motivo.

STATS: 7 RMPS

MADAME LIBELLULA

STORIA: Madame Libellula è vecchia come il mondo. Esiste da quando esiste DeadLeaves ed è stata una delle prime creazioni dell'Imperatore. Vive nell'Albero di Bronzo, una costruzione colossale situata su una delle colline che dominano Occidente. L'Albero di Bronzo, di fatto un vero e proprio albero scolpito nel bronzo raggiungibile da chi non vola tramite un complesso sistema di altalene, fili e carrucole, ospita al suo interno le Stanze delle Libellule, dove appunto dimora Madame Libellula. Madame Libellula deve il suo nome all'amore che nutre per gli insetti, che infatti ne infestano l'abitazione e donano al tutto una magica atmosfera verdastra. È molto devota all'Imperatore, ma amareggiata dal fatto che l'isola sia di fatto divisa in due.

Non ama la violenza, ma non accetta il fatto che Aurora sia ormai gestita quasi completamente da Noä e dalla sua alchimia. Madame Libellula ha il controllo totale degli insetti, che eventualmente può anche raggruppare in sciami, e grazie ad un rituale, la Danza delle Libellule, può prendere il controllo di tre abitanti del Chancel contemporaneamente (molti di loro, tra l'altro, ritengono l'essere scegli per tale rituale un grande onore). Il rituale investe sostanzialmente tre libellule di un "potere di controllo remoto": gli insetti, a contatto con i soggetti desiderati, diventano quindi tramite delle volontà di Madame Libellula.

L'anziana Erus è ben voluta dalla sua gente, ma persegue scopi propri, volti a preservare DeadLeaves il più possibile libera dalle innovazioni tecnologiche, e la sua etica non si sovrappone necessariamente a quella degli abitanti di DeadLeaves.

DESCRIZIONE: Madame Libellula è una donna anziana, dalla pelle verdastra, con un viso quasi deforme e cangiante. Veste di nero, ha la pelle cascante e spesso porta un cappello fasciato sulla testa. Dalla schiena le escono due ali d'insetto, che usa per salire e scendere dall'Albero di Bronzo, e sulla bocca ha sempre una libellula che filtra la sua voce in una sorta di delicato ronzio. Si comporta in maniera scorbutica e vagamente aliena.

STATS: 7 RMPS

CREPUSCOLO

I viali alberati di Colle Caduco conducono a Crepuscolo, il palazzo che sorge sulla sommità.

Crepuscolo è la residenza dell'Imperatore Qon e luogo di incontro della Familia Celestis, anche se ognuno dei suoi membri è solito alloggiare in punti diversi di Crepuscolo stesso o in edifici esterni al palazzo.

Qon passa le sue giornate a nuotare in una vasca di resina liquida, chiamata Vasca dell'Ambra, come in una sorta di trance. La Vasca dell'Ambra è contenuta nella sala del trono, chiamata la Sala delle Spine. Pavimento e pareti della Sala delle Spine sono completamente ricoperte di rovi, eccetto per un piccolo sentiero che conduce alla vasca. Molto raramente capita di vederlo fluttuare qua e là per la sala del trono, avvolto nella sua aura dorata, specialmente quando è molto irritato.

Una delle torri di Crepuscolo è il santuario principale di Anubi, chiamato il Regno d'Ambra.

[...]

AURORA

[...]

VILLAGGI E CITTA'

- StoneWell [...]

SPHAERA DEPRAVATIO: IL CULTO CORROTTO DI QON

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. Ulteriori dettagli nel file della campagna *Cariens Unguent*.