AWAKEN

Avventura - Speciale Kickstarter

Il popolo di Demetra

AWAKEN

Avventura - Speciale Kickstarter

Il popolo di Demetra

Autore	Andrea Carbone
Realizzato in collaborazione con	Marko M. Sekul, Zoltan Lečei
Revisione	Mario Ferrentino
Impaginazione	Luca Scelza
Artwork copertina	Kristina Toxicpanda
Layout e Design	Ivan hlušička (www.hysteria.hr)

www.isolaillyonedizioni.it

COPYRIGHT © 2018 THE GAMES COLLECTIVE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. CONTENUTO GRATUITO.
NESSUNA PARTE DI QUESTA PUBBLICAZIONE PUÒ ESSERE OGGETTO DI VENDITA O DI QUALUNQUE TIPO DI TRANSAZIONE E COMMERCIO. QUESTO CONTENUTO È UN PRODOTTO DI FANTASIA, OGNI RIFERIMENTO A PERSONALITÀ ESISTENTI, ORGANIZZAZIONI, LUOGHI, NOMI O EVENTI È PURAMENTE CASUALE. EDIZIONE ITALIANA © 2018 ISOLA ILLYON EDIZIONI DI LUCA SCELZA & C. S.A.S. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. QUESTO CONTENUTO È PUBBLICATO CON IL CONSENSO DI 'THE GAMES COLLECTIVE'.

'**La Dama Nera**' è l'avventura cartacea protagonista (ma ce ne sono altre due!) della nuova campagna Kickstarter dedicata ad Awaken, aiutaci a realizzarla!

Sostienici su Kickstarter: **https://kck.st/2Pd9JRm**

Il popolo di Demetra

Introduzione

Il Popolo di Demetra è un'avventura per il GdR Awaken, pensata per introdurre **La Dama Nera**, la prima delle tre nuove avventure cartacee di Awaken protagoniste della nuova campagna Kickstarter. Questa avventura è stata ideata per essere portata a termine in una o al massimo due sessioni: in essa i giocatori vengono introdotti ai temi principali che saranno poi approfonditi nel corso de **La Dama Nera**. Questa avventura può essere utilizzata sia come one-shot per far conoscere il gioco, sia come punto di partenza e collegamento con **La Dama Nera**, dando vita ad una campagna più lunga che terrà impegnati i giocatori per molte sessioni, potendo inoltre contare su alcuni Doni inediti e incontrando creature non presenti nel Manuale Base di Awaken.

Il Popolo di Demetra è pensata per essere giocata da personaggi che hanno subito il risveglio da circa 5-10 anni (vedi pag. 101 del Manuale Base per la distribuzione dei punteggi relativi).

Antefatto

Le tensioni e gli scontri tra i vari Ordini presenti a Salvora sono ormai sempre più frequenti e, sebbene questi conflitti non avvengano mai alla luce del sole, anche i comuni cittadini si sono accorti di come l'equilibrio dell'Alleanza si stia indebolendo. Aumentano ogni giorno le scissioni, nascono nuovi gruppi e ne muoiono di altri, e chi sta al potere sembra tramare continuamente nell'ombra.

In una situazione così delicata, l'**Ordine del Cerchio** è interessato a mantenere il suo predominio religioso sulla popolazione, portando avanti la parola di **Azimoth**. Ma anche al suo interno sono nate correnti di pensiero diverse al riguardo, e tra queste, nel giro di pochi anni, ha preso rapidamente piede quella chiamata **L'Abbraccio**.

Questa fazione nasce con lo scopo di promuovere la chiesa di Azimoth, ma si contraddistingue per la sua apertura e vicinanza al popolo, che diventa ai loro occhi il punto focale attorno al quale far ruotare il credo. **"Azimoth siamo noi"** è la frase tipica dei suoi portavoce, che credono fortemente nel potere delle persone intese come gruppo, e soprattutto sostengono che il Cerchio debba abbandonare quell'aura di esclusività e aprirsi maggiormente alla gente comune, in modo che tutti possano godere dell'amore di Azimoth come accadeva all'alba dei tempi.

La fazione è guidata da **Demetra**, una donna originaria di Bastilla cresciuta con gli insegnamenti di **Jerome**, Vicario di Jarillo che si era stabilito lì per motivi commerciali. L'uomo ha visto in lei una Risvegliata estremamente devota ad Azimoth, incredibilmente carismatica e in grado di coinvolgere con facilità le persone che la ascoltavano. Nel giro di un decennio Demetra, nominata nel frattempo **Vicaria di Bastilla**, è divenuta nota per la sua opera di predicazione in città e nei dintorni, convincendo tanta gente a seguire gli insegnamenti del Cerchio, fino ad arrivare a formare la fazione **L'Abbraccio**, che però non si è mai posta in opposizione al Cerchio, ma anzi, ne è divenuta una sorta di compensazione.

La Sacerdotessa Demetra, così come è stata chiamata in seguito, ha deciso poi di voler iniziare un viaggio per tutto il continente, così da portare gli insegnamenti di Azimoth in tutta Salvora, partendo da **Jarillo**, la città in cui si dice che il dio riposi, e dove il Cerchio è stato fondato.

In questo stesso periodo a Jarillo si dovrebbe tenere il **Consiglio dei Grandi Inquisitori**, la riunione che vede incontrarsi tutte le cariche più alte delle sedi del Cerchio sparse nelle varie Grandi Città del continente, che dovranno eleggere il nuovo Grande Inquisitore di Jarillo, a seguito della morte di quello precedente. Per molti non è casuale il fatto che l'arrivo di Demetra in città coincida con questo evento, e in tanti sono certi che la donna aspiri alla carica, sebbene per i tradizionalisti il suo non rispettare rigidamente i dogmi del Cerchio non la renda il candidato ideale. In ogni caso la notizia del suo arrivo a Jarillo ha già scatenato l'entusiasmo dei fedeli, che sono pronti per accoglierla con tutti gli onori.

Il Padre Cittadino della Città, **Vino**, non può ignorare il fatto che la donna sia molto amata, dunque ha predisposto un'accoglienza di tutto rispetto lungo la strada che la porterà verso il Gran Tribunale, con paramenti e musicisti che accompagneranno la folla di curiosi e di devoti che da tempo l'attende. Ha tuttavia dovuto assecondare le richieste della giovane che intende fermarsi a proclamare la parola nella zona periferica dell'Anello Esterno, come a voler ribadire la sua vicinanza al popolo, più che alle alte cariche. Questa scelta ha infastidito i Vicari del Cerchio, mentre è stata accolta con enorme gioia dal popolo.

Informazioni per il Narratore

I contenuti di questa avventura rappresentano la parte iniziale di una storia più ampia che vedrà coinvolta la Sacerdotessa Demetra, per alcuni considerata un'illuminata di Azimoth, mentre per altri un'arrampicatrice sociale che punta alla carica più alta del Cerchio.

Si comprende bene come ciò porterà a dei dissidi interni nell'Ordine, che rischia di assumere connotati diversi da quelli originali. La quest, inoltre, presenterà per la prima volta ai giocatori la Dama Nera, figura avvolta dal mistero, il cui nome potrebbe essere già noto a molti individui di dubbia moralità presenti a Salvora.

Le informazioni complete su quelle che saranno le conseguenze di questi avvenimenti e l'antefatto che le ha concepite si troveranno nell'avventura cartacea principale, "La Dama Nera". Questa avrà inizio proprio a seguito all'evento narrato in questa one-shot.

Trama

La Sacerdotessa Demetra è arrivata a Jarillo, dove intende probabilmente stabilirsi per parlare alle folle e proclamare la parola di Azimoth. È conosciuta in tutta la regione, e la sua fazione interna al Cerchio, L'Abbraccio, è divenuta nota per la sua vicinanza al popolo e per le sue idee di apertura.

La sua è stata una rapida ascesa verso le alte cariche dell'Ordine, e c'è chi non ha visto di buon occhio tutto ciò, ritenendola una minaccia per i sottili equilibri interni al Cerchio e di conseguenza anche per l'Alleanza. È innegabile, tuttavia, che la sua presenza sia galvanizzante per le masse, e che grazie a lei molte più persone si siano avvicinate al Cerchio e in generale alla chiesa. Non è difficile immaginare, dunque, come ci siano persone (non solo all'interno del Cerchio, ma anche negli altri Ordini, come Zorya) che avrebbero piacere nel vederla sottoterra, e altri che invece la ritengono fondamentale per il rafforzamento della presa che la chiesa vuole mantenere sulla politica di Salvora.

Vino, il Padre Cittadino di Jarillo, ha predisposto l'arrivo di Demetra sgomberando la via principale della città per fare in modo che il suo ingresso possa avvenire senza incidenti di sorta. È ben consapevole che sia possibile che qualcuno attenti alla vita della donna, e che il popolo di Jarillo si riverserà sulle strade per accoglierla, e di conseguenza si è assunto la responsabilità di far sì che tutto proceda senza intoppi, assicurandosi anche di ingaggiare più guardie possibili per l'evento.

I personaggi giocanti fanno parte di una squadra assegnata alla difesa della Sacerdotessa: nel momento in cui Demetra arriva a Jarillo loro sono già in città, **e devono scortarla lungo la strada verso il Gran Tribunale.**

Le preoccupazioni del Padre Cittadino si dimostrano presto fondate: poco prima di giungere al cancello dell'**Anello Esterno** con la sua carrozza, la scorta di Demetra è costretta a fermarsi per via di un ostacolo. Un carro coperto, privo di cavalli, si trova in mezzo alla strada, circondato da una folla di curiosi, attirati dagli strani versi che provengono dal suo interno. Investigando, i PG si accorgono che nello stesso si trova una creatura, una **Calcatrix**, che è stata evidentemente imprigionata lì, ma che in poco tempo riesce a saltare fuori squarciando col suo becco il fragile telo che ricopre il carro. I Risvegliati, chiamati a intervenire per proteggere non solo la Sacerdotessa ma anche i passanti, riescono a fatica a tenerla a bada e a farla fuori. Mentre Demetra viene portata in un luogo sicuro dalla sua scorta personale, ai giocatori viene richiesto di indagare per capire chi o cosa abbia portato lì la bestia.

Cercando informazioni sul carro, il gruppo raggiunge una fattoria presente nella zona periferica della città, in cui sembra da poco essersi consumato un altro crimine efferato: tre persone sono state uccise, e i loro cadaveri giacciono sul pavimento, sgozzati. Fortunatamente qualcuno si è salvato, il piccolo **Tobias**, che è riuscito a nascondersi tra alcune balle di fieno e sfuggire agli assassini. Il giovane, in lacrime e terrorizzato, racconta di aver visto un paio di uomini, **ammantati di nero e con delle strane maschere**, entrare di soppiatto in casa da una finestra, uccidere i genitori e la sorella e rubare un carro, facendo riferimento a un nascondiglio nel bosco lì vicino. I personaggi dunque si dirigono ai margini dello stesso. Seguendo alcune tracce, arrivano fino a una radura dove trovano **i resti di un piccolo accampamento**, segno che probabilmente qualcuno abbia trascorso la notte lì. Pochi attimi dopo, però, cadono vittima di un'imboscata tesa loro da alcuni individui mascherati.

Questi indossano **una maschera a forma di civetta** che i PG non sembrano riuscire ad accostare a nessun ordine o setta noti. Lo scontro è duro, ma sopraffatti gli avversari i personaggi riescono a tornare a Jarillo per raccontare quanto accaduto alla Sacerdotessa Demetra. La donna, ascoltato il racconto, decide di fidarsi di loro e, utilizzando i suoi Doni, li rende partecipi di una visione: a quanto pare le strane maschere a forma di civetta appartengono a degli individui che lavorano per una donna nota come **Dama Nera**, che nella visione è intenta a eseguire un rito raccapricciante. Demetra svela dunque loro la sua vera missione: salvare l'Alleanza dagli oscuri piani della Dama Nera, che ormai da tempo sta operando nell'ombra per distruggerne le fondamenta e portare il caos.

Ma chi è la Dama Nera? E perché Demetra è stata presa di mira dai suoi seguaci? Queste e altre domande troveranno risposta nell'avventura completa 'La Dama Nera'.

Coinvolgere i Personaggi

I personaggi di questa avventura potrebbero avere diverse motivazioni per trovarsi a Jarillo e interessarsi all'arrivo della Sacerdotessa. L'opzione più verosimile li vede come **appartenenti all'Ordine del Cerchio** inviati per sorvegliare e seguire Demetra durante l'ingresso in città, in considerazione dei possibili incidenti e attentati alla sua vita.

Se si sceglierà di non giocare come membri del Cerchio, si potrebbe allora far parte dei **Siebog**, oppure essere **mercenari senza Ordine** (oppure di Morana, ma in questo caso ingaggiati dal Cerchio in segreto) pagati per assicurarsi che in città non si creino problemi. L'importante è che, nel caso non siano di Jarillo, abbiano in qualche modo a disposizione un permesso giornaliero per accedere alla città (vedi pagina 35 del Manuale Base).

Un'aggiunta valida che si consiglia di tenere in considerazione è quella di creare per i PG un background che possa essere in qualche modo connesso alla Sacerdotessa Demetra o alla Dama Nera. Queste due donne, che saranno presentate in maniera più approfondita nell'avventura completa, saranno tra le protagoniste della storia, e avere PG che in qualche modo siano legati ad esse potrebbe riservare dei risvolti interessanti ai fini della narrazione e della loro evoluzione.

Ad esempio, un personaggio potrebbe aver già incontrato la Dama Nera in un'occasione tragica, come la scomparsa dei genitori, e potrebbe avere dato a lei la colpa, desiderando vendetta. O ancora, un personaggio potrebbe aver risvegliato i propri poteri a seguito di un incontro con Demetra, legandosi in qualche modo a quella figura che pare promettere una nuova speranza per l'umanità.

Prima Scena

La Sacerdotessa **Demetra**, Vicaria di Bastilla e a capo della fazione interna del Cerchio chiamata **L'Abbraccio**, ha programmato il suo arrivo a Jarillo per le prime luci dell'alba. Non è la prima volta che la donna visita la città, ma questo rappresenta il suo primo ingresso ufficiale nelle vesti di Vicaria, quello che può essere visto come un segnale di apertura molto importante da parte del Cerchio, che pare essersi deciso finalmente a dare credito alla donna, che fino a quel momento non aveva goduto di una buona fama tra le alte cariche dell'Ordine, per via delle sue idee troppo vicine al popolo.

Nonostante l'orario, la città sembra essere già attiva e pullulante di vita. Per le strade si è riversata una folla che attende trepidante l'arrivo di Demetra. La Via degli Scudi è una delle strade principali di Jarillo, quella che collega la periferia e oltrepassa il cancello dell'Anello Esterno, congiungendosi poi con quello dell'Anello Interno. Le bancarelle dei venditori ambulanti sono state spostate dal percorso in modo da permettere alla carrozza della Sacerdotessa di passare indisturbata, e un lungo tappeto rosso che ricopre tutta la strada principale fino al Gran Tribunale è stato posizionato dalle alte cariche del Cerchio come segno di benvenuto. Si prospetta una giornata serena.

Uno dei responsabili della sicurezza del Cerchio inizia a dare istruzioni ai PG, chiedendo loro di mischiarsi in mezzo alla folla, tenendo così sotto controllo lo spostamento della carrozza di Demetra. La donna non è ancora arrivata: se il gruppo dovesse chiedere in giro alle persone cosa pensino dell'evento, noteranno che la stragrande maggioranza della popolazione sia eccitata dall'arrivo di Demetra, attesa da tempo a Jarillo. La sua politica di grande apertura verso il popolo ha acceso la speranza di una vita migliore soprattutto negli individui meno abbienti.

L'arrivo di Demetra viene presto annunciato dalle urla di alcune persone: non appena entra in città, **la folla accoglie con uno scrosciante applauso la candida carrozza di legno**, con le ruote e le rifiniture dorate, trainata da due cavalli bianchi. Una scorta di una decina di uomini cammina al suo fianco. A un'analisi più attenta, sembrano membri della Chiesa piuttosto che vere guardie del corpo. Demetra si intravede all'interno della carrozza, e quando si sporge per salutare la gente, tutti possono godere della sua visione.

La donna non dimostra più di vent'anni; il suo corpo sembra esile, ma trasmette comunque molta forza e lei sembra molto sicura di sé. Lunghi capelli ramati circondano un viso aggraziato e vispo, caratterizzato da una bocca sottile e occhi assai particolari. Una prova superata con successo di **Intelletto + Percezione** può far notare ai giocatori che le classiche iridi dorate tipiche dei Risvegliati presentano al loro interno delle piccole macchie nere distribuite quasi in maniera casuale. La donna non sembra avere Segni di Sangue.

Demetra ordina ad un certo punto al cocchiere di fermare la carrozza. Dopo essere scesa, alza una mano per chiedere un attimo di silenzio e la folla obbedisce.

Quindi pronuncia le seguenti parole:

"Noi siamo Azimoth! L'avete sentito dire molte volte, non è così? Noi siamo Azimoth. Ma vi siete chiesti cosa significhi veramente? Qualcuno vuol provare a indovinare? Alzate la mano! Sì, tu piccolino, dì pure."

Un bambino, tra le braccia della madre, ha alzato la mano.

"Vuol dire che Azimoth si chiama anche Timoty?". La folla inizia a ridere, così come la sacerdotessa, che si avvicina al bambino.

"Hai ragione, sai? Azimoth ha tanti nomi. Ha tutti i nostri nomi. Lui è in noi e noi siamo in lui, perché ci ama così come siamo. Signora, ha un lavoro?"

La donna bassa, dal viso leggermente sporco, risponde timidamente: "Sono una lavandaia."

"Azimoth ama le lavandaie e i membri del Tribunale allo stesso modo. Per questo noi siamo Azimoth. E oggi arrivo a Jarillo per far sì che questa parola possa restarvi impressa. Ma che ne dite se ora riprendiamo il cammino? Non vorremmo mica far preoccupare quei brontoloni del Cerchio?"

Mentre la folla scoppia nuovamente a ridere, Demetra rientra nella carrozza, ma non prima di aver abbracciato la lavandaia e il suo bambino, scatenando altri applausi. La carrozza quindi riparte, avvicinandosi alle mura dell'Anello Esterno.

Poco prima di arrivare al cancello, però, la carrozza è costretta a fermarsi di nuovo: una piccola folla si è radunata attorno a un carretto, lasciato incustodito proprio sul percorso della Sacerdotessa. Il carro ha un aspetto molto comune, ed è coperto da un telo bianco.

Se i PG dovessero avvicinarsi per indagare, sentiranno alcuni strani versi provenire dall'interno, e il rumore di qualcosa che gratta contro le pareti dello stesso.

A un certo punto il telo del carro viene squarciato dall'interno, e una creatura ne esce fuori, balzando addosso a una delle persone lì vicino e scaraventandola per terra.

Si tratta di un essere dalle zampe possenti e dotato di artigli che ricordano quelli di un uccello. Anche il resto del corpo sembra quello di un volatile, ma sia il busto che le ali sono prive di piume e ricoperte invece di scaglie simili a quelle di un rettile e da protuberanze carnose. La testa, che è la visione più raccapricciante, è dotata di un becco aguzzo. La creatura si avventa sull'uomo atterrato, dilaniandone il torace con grande facilità. La gente intorno, terrorizzata, inizia a fuggire dalla zona, mentre la bestia, con i suoi occhi gialli e sgranati, fissa ciò che la circonda, puntando poi verso la carrozza di Demetra.

La bestia è una **Calcatrix**, nota per la pericolosità dei suoi artigli e del suo becco, in grado di secernere una saliva tossica che altera la cicatrizzazione delle ferite, rallentandola o addirittura bloccandola per via di una pietrificazione dei lembi lacerati che lasciano scoperto lo squarcio.

I PG potrebbero riconoscerla effettuando con successo una prova di **Intelletto + Istruzione**. Se dovessero esserne spaventati, è possibile far compiere loro una prova di Coraggio per decidere se possano o meno agire.

Nel caso dovessero affrontarla, la Calcatrix cercherà di assestare un colpo di becco a ciascuna delle sue prede, in modo da aprire ferite sanguinanti, e solo in un secondo momento, dopo aver indebolito tutto il gruppo, si concentrerà su un bersaglio alla volta.

Calcatrix giovane

SOCIALITÀ -	INTELLETTO 1	FISICO 3
Commercio Empatia Espressività Oratoria2 Performance	Artigianato Conoscenza Istruzione Medicina Percezione 1	Agilità 3 Distanza Furtività Mischia 3 Sopravvivenza 2
Armatura Naturale +1	Vitalità 6	Equipaggiamento Artigli +2 (Arma Doppia)
Disarmato -	Mischia 12	A Distanza -
Speciale: Morso pietrificante		

Morso pietrificante: le ferite inferte dal becco del mostro tendono a pietrificarsi e impiegano più tempo per guarire. La vittima può guarire al massimo di 1 punto vitalità per 8 ore. Eseguendo prove di cura, o usando il dono Rigenerazione, si avrà un dado in meno da lanciare.

Seconda Scena

Nel frattempo, le guardie del corpo della Sacerdotessa provvedono a far deviare la carrozza da quella zona, conducendola in direzione di un edificio militare poco distante. Queste guardie si dedicano unicamente alla salvaguardia di Demetra, senza interessarsi alla Calcatrix, a meno che questa non riesca in qualche modo ad arrivare a loro.

La folla ormai si è diradata. Dopo aver messo al sicuro la zona sconfiggendo la creatura, i personaggi vengono avvicinati da una delle guardie di Demetra, che chiede loro di aiutarli a investigare sull'accaduto, per comprendere se la bestia, come sospettato, sia stata piazzata lì per attentare alla vita della donna.

Se il gruppo tenta di parlare con la Sacerdotessa, le sue guardie glielo impediscono per motivi di sicurezza: la donna, infatti, deve restare al sicuro all'interno dell'edificio militare fino a quando non sia chiaro cosa sia successo, per evitare di esporla a ulteriori pericoli.

Se provano a chiedere in giro informazioni sul carretto che conteneva la Calcatrix, possono compiere una prova di **Socialità + Empatia**: in caso di successo, qualcuna delle persone che si trova in zona può confermare di aver visto un ragazzino lasciare là il carro e poi fuggire via di corsa. Era scalzo, sporco e mal vestito.

Continuando a interrogare persone, i giocatori vengono indirizzati verso una zona particolarmente povera della Periferia, a est di Jarillo. La descrizione sommaria del ragazzo non permette un'identificazione, ma PG con un livello di Ricchezza pari almeno a 3 possono pagare per avere informazioni più specifiche, venendo indirizzati verso un ragazzo chiamato **Tauro**: il giovane è stato visto infatti partire quella notte con un carretto e dirigersi verso il centro della città. Viene indicata loro anche la posizione dell'abitazione di Tauro, una catapecchia ben nascosta in un vero e proprio labirinto di vicoli sporchi e maleodoranti. Una volta raggiunto il posto, se il gruppo tenta di infiltrarsi nella sua casa, il ragazzo li noterà e cercherà di fuggire. Il Narratore può inserire qui un rocambolesco inseguimento attraverso le strette strade del quartiere, al quale i PG possono partecipare eseguendo delle prove di **Fisico + Agilità**. Per rendere più difficoltoso e coinvolgente l'inseguimento è possibile **inserire anche vari ostacoli**, superabili con altrettante prove.

Una volta fermato il ragazzo, il gruppo può interrogarlo intimidendolo con una prova di **Socialità + Espressività** o **Fisico + Espressività**. In caso di successo il gruppo scoprirà che Tauro sia stato pagato la notte prima da un paio di uomini vestiti di nero, che gli hanno chiesto di posizionare quel carretto lungo la via principale a un'ora stabilita, senza fare caso a eventuali rumori che sarebbero provenuti dall'interno. Giura di non aver avuto idea di cosa contenesse, né di conoscere lo scopo di quei loschi individui.

I PG possono ottenere maggiori informazioni sulla provenienza del carro effettuando con successo una prova di **Intelletto + Percezione**. Sul fondo dello stesso, infatti, sono presenti delle sigle numeriche di registrazione. Provando a interrogare i mercanti presenti a Jarillo (**Socialità + Empatia**), questi li inviteranno a recarsi presso la **Camera dei Mercanti** della città, dove nei registri dovrebbero trovarsi riportate tutte le transazioni commerciali della zona, compresa quella del carro.

Raggiunta la Camera, il gruppo deve in qualche modo convincere i responsabili della struttura a lasciar loro consultare i registri. Possono recarsi lì con un permesso del Cerchio, o di Demetra, o convincere le persone che lavorano lì intimidendole o manipolandole (con delle prove di **Socialità + Espressività** o **Fisico + Espressività**).

In caso di successo, il gruppo scoprirà che il carro fa parte di un lotto prodotto da un commerciante-costruttore che rifornisce le fattorie presenti nella zona periferica di Jarillo, e che quello specifico carro sia stato acquistato anni prima da un certo **Muppleton**.

Terza Scena

I Risvegliati a quel punto si dirigono verso la zona sud della periferia di Jarillo, là dove iniziano a sorgere fattorie e mulini a vento intervallati da grandi pascoli di animali. La zona è molto ben tenuta, e gli uomini che lavorano qui rappresentano un'importante risorsa per Jarillo e per il suo commercio.

Il gruppo non dovrebbe avere molte difficoltà a trovare **la fattoria dei Muppleton**, chiedendo magari informazioni in giro: questa si trova su una zona leggermente collinare, circondata da un grande campo coltivato di zucche e cocomeri, molto invidiato, pare, dagli agricoltori che abitano lì vicino. La famiglia Muppleton è composta dai coniugi e da due figli, un maschio e una femmina. Raggiunta la fattoria, il gruppo nota subito uno strano silenzio, e non scorge nessuno lavorare i campi.

Se dovessero provare ad aprire la porta d'ingresso della casa, ci riusciranno senza problemi, e all'interno si troveranno dinanzi a uno spettacolo raccapricciante: tre cadaveri con la gola sgozzata giacciono sul pavimento. Sono due adulti, probabilmente i coniugi Muppleton, assieme a una bambina, che è morta tra le braccia della donna. Un lago di sangue circonda i tre defunti.

Con una prova di **Intelletto + Medicina** e un buon numero di successi il gruppo può capire che le persone siano state uccise da poche ore, probabilmente la sera prima, e che l'unica ferita inferta loro sia quella alla gola, un taglio netto e preciso, quindi eseguito da assassini professionisti e non da semplici ladruncoli.

A conferma di ciò, possono notare che la donna indossi ancora una vecchia collana di famiglia, che dei ladri avrebbero sicuramente visto, e una ricerca approfondita nella casa può far scoprire loro che denaro e i pochi oggetti preziosi non siano stati trafugati. Il gruppo potrebbe notare la mancanza del quarto membro della famiglia, il figlio maschio: il bambino si trova nascosto dietro una balla di fieno, singhiozzante e terrorizzato, all'interno di un grosso capanno esterno all'abitazione.

Il ragazzino, **Tobias**, è in stato di shock e non riesce a parlare. Se i personaggi hanno Doni di tipo **Mente**, possono provare a scrutare tra i suoi pensieri; per calmarlo, invece, c'è bisogno di una prova di **Socialità + Espressività** effettuata con successo. In ogni caso, il gruppo scoprirà che il poveretto ha assistito all'assassinio della sua famiglia.

"Erano in due, vestiti di nero, in faccia avevano una maschera e delle lame al posto delle mani. Torneranno a prendere anche me, vero?"

La descrizione del bambino sarà ovviamente influenzata dallo shock, ma eventuali ricordi estrapolati confermeranno le sue parole: il bambino si trovava nei pressi del capanno quando ha notato i due uomini con le maschere a forma di civetta infiltrarsi in casa da una finestra. Avvicinandosi, ha assistito all'uccisione a sangue freddo dei genitori e della sorella, sgozzati dagli assassini con delle lame che questi celavano all'interno delle maniche dei mantelli neri.

Completamente impaurito, è scappato verso il capanno per nascondersi dietro una balla di fieno, ma gli assassini si sono diretti proprio verso di lui. Pensava di essere stato scoperto, ma in realtà i due hanno solo preso uno dei carri presenti lì, farfugliando qualcosa in merito a una creatura che avevano nascosto nel bosco lì vicino. A quel punto il racconto del bambino si farà frammentario, e il piccolo si agiterà ulteriormente rendendo impossibile ottenere altre informazioni.

Quarta Scena

In effetti vicino alla fattoria c'è un bosco, un luogo perfetto dove nascondersi e nascondere qualcosa.

Se il gruppo dovesse addentrarsi al suo interno, con una prova di **Intelletto + Percezione** potrà notare evidenti tracce di trascinamento di qualcosa di grosso: probabilmente la Calcatrix, legata o dormiente, a giudicare dalla grandezza dei solchi.

Le tracce terminano nei pressi di una piccola radura tra gli alberi, dove ci sono i resti di un fuoco da campo, e un'ulteriore prova di **Intelletto + Percezione** può far notare loro segni di lacerazioni come di artigli vicino ad alcuni grossi alberi. Gli uomini hanno certamente legato lì la creatura, quindi – dopo aver fatto fuori i Muppleton – hanno rubato il carro, posizionato la bestia al suo interno e l'hanno condotto in direzione di Jarillo, consegnandolo al ragazzo della periferia con l'ordine di abbandonarlo sulla strada che poco dopo avrebbe attraversato la Sacerdotessa Demetra.

Ma i personaggi non fanno in tempo a ricostruire i fatti che si ritrovano vittima di un'imboscata: alcuni uomini con la maschera da civetta si trovavano appollaiato sugli alberi della radura, e piombano sul gruppo per attaccarlo di sorpresa. Il numero di uomini dipenderà dal grado di difficoltà che il Narratore sceglierà per la scena. Gli Adepti della Civetta erano celati da un **Manto d'ombra**, e l'attacco a sorpresa può essere sventato solo se uno dei PG ha un livello di Illusione più potente di quello avversario: in quel caso l'effetto del Manto d'ombra non funzionerebbe, rendendo visibili gli Adepti.

Questi ultimi attaccheranno per primi i membri più isolati dal gruppo, e in generale tenderanno a concentrarsi su un bersaglio alla volta. Se il gruppo non dovesse notarli, il Narratore dovrebbe considerare il loro primo attacco come furtivo (vedi pag. 130 del Manuale Base). Gli Adepti della Civetta fanno uso del Dono **Allucinazione** per confondere i nemici durante lo scontro, ad esempio mostrando loro copie di altri uomini in modo da farli sembrare in superiorità numerica.

Adepto della Civetta

SOCIALITÀ 1	INTELLETTO 2	FISICO 4
Commercio	Artigianato	Agilità 3
Empatia 2	Conoscenza	Distanza
Espressività	Istruzione	Furtività 2
Oratoria2	Medicina	Mischia 3
Performance	Percezione 4	Sopravvivenza
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cuoio +1	7	Lama Celata +2
Disarmato 11	Mischia 13	A Distanza -
Categorie Doni: Illusione 4		
Doni: Manto d'ombra 2, Allucinazione 2		

Sconfitti gli avversari, il gruppo può osservare meglio la maschera e scoprire che si tratta di un oggetto in ferro rappresentante il **volto di una civetta**, che da quel che sanno non sembra essere legata a nessuna Setta od Ordine noto. Se dovessero togliere la maschera dal viso degli Adepti, vedranno la loro pelle consumata dai **Segni di Sangue**, con una carnagione pallida e piena di cicatrici.

Se il gruppo dovesse catturare uno degli Adepti vivo e tentare di estorcergli informazioni, egli non parlerà, ma spaccherà con i denti una piccola capsula contenente resina che teneva in bocca, liberando un gas tossico che lo ucciderà all'instante. Inoltre, chiunque dovesse trovarsi entro un metro da lui dovrà eseguire una prova di **Fisico + Agilità/Sopravvivenza**: in caso di fallimento, si subirà 1 danno alla vitalità.

Investigando nel campo non troveranno nulla di particolare, e gli Adepti uccisi non hanno con sé oggetti. Neppure le lame celate saranno utilizzabili: se il gruppo dovesse analizzarle, noterà come queste siano state praticamente impiantate sulla pelle degli Adepti, e legate alle terminazioni nervose muscolari con complessi interventi chirurgici. Per i PG rappresenteranno una buona prova delle capacità di questo gruppo, oltre che un cimelio di un certo valore.

Se il gruppo dovesse scegliere di continuare a indagare sugli Adepti, può spingersi verso l'altra estremità del bosco per provare a seguire altre tracce di esseri umani che sembrano partire sempre da quella radura, ma ben presto si accorgeranno che queste siano sempre più difficili da scovare.

Una serie di successi particolarmente elevata in **Intelletto + Sopravvivenza** può condurli fino all'estremità del bosco, ma da lì dovrebbero scoprire tracce di zoccoli, intuendo che gli altri Adepti siano fuggiti a cavallo, e che a quel punto siano ben lontani.

Se i personaggi dovessero scegliere di indagare sulla Calcatrix, il Narratore dovrebbe indirizzarli verso lo studioso **Berduin** (qualche persona in città potrebbe farlo, o se dovessero cercare in biblioteca, potrebbero trovare riferimenti a lui in qualche volume). L'uomo vive in una curiosa abitazione nell'Anello Interno di Jarillo, e da una vita si occupa di animali, studiandone storia, abitudini e caratteristiche. A lui si devono alcuni libri sulla tassonomia dei vecchi draghi e dei serpenti marini, e bizzarri studi sulle abitudini alimentari delle streghe delle Valle di Kring.

Se il gruppo dovesse andare a trovare Berduin, verrà accolto da uno dei suoi studenti, che informerà i PG della sua assenza: lo studioso ha lasciato Jarillo un mese prima per via di questioni urgenti che lo hanno portato a viaggiare verso est, per raggiungere Kayla. Alla richiesta di informazioni che riguardano la Calcatrix, lo studente dirà loro che si tratta di una creatura che solitamente non vive in queste zone, dunque sicuramente importata da qualcuno per vie illegali, in quanto esistono leggi che ne vietano la detenzione in luoghi cittadini, data la sua pericolosità.

A tal proposito, il cadavere della creatura è stato affidato al dipartimento faunistico dell'**Istituto di Scienze Naturali di Jarillo**, dove sarà conservato per essere ulteriormente studiato. Lo studente può essere convinto con una prova di **Socialità + Espressività** a fornire dettagli aggiuntivi sulla Calcatrix, o addirittura a portarli ad osservare la sua carcassa. Così facendo i PG possono scoprire dettagli aggiuntivi sul tipo di ferite che la creatura infligge, apprendendo la pericolosità della sua saliva in grado di pietrificare i lembi cutanei rallentando la guarigione. Lo studente non ha a disposizione antidoti, ma può crearne uno entro un paio di giorni.

Epilogo

Quando i PG tornano da Demetra con le informazioni raccolte, vengono accolti nella struttura militare dove si trova la donna, sotto sua stessa insistenza.

Si tratta di un edificio all'apparenza massiccio, probabilmente un deposito di armi, sebbene il gruppo non ne scorga durante il percorso che lo conduce verso la Sacerdotessa.

Una volta raggiunta la spartana stanza dove si trova Demetra, questa li ringrazia per tutto quello che hanno fatto per lei e, capendo di potersi fidare, decide di mostrare loro qualcosa che potrebbe chiarire meglio la situazione in cui sono incappati.

Estrae dunque da una borsa una sfera di un materiale trasparente, con riflessi verdastri, grossa all'incirca quanto il palmo di una mano di un essere umano adulto. Dopo averla toccata, la sfera inizia a alluminarsi e delle immagini sfocate appaiono al suo interno: si tratta probabilmente di un **Dono**, alla quale esecuzione il gruppo assiste per la prima volta in assoluto.

La donna inizia a parlare quasi sotto voce: "Sento che posso fidarmi di voi. Avete confermato i miei sospetti: quella creatura era lì esattamente per me. Vorrei mostrarvi questo per farvi capire il motivo."

All'interno della sfera le immagini iniziano a farsi piano piano più nitide, finché il gruppo riesce a distinguere più o meno chiaramente una persona vestita di rosso e dai capelli corvini, sorridente. Ella osserva in direzione dei PG: si tratta di una donna incredibilmente affascinante, probabilmente una Risvegliata, anche se la visione non permette di distinguere bene i suoi occhi.

Al gruppo appare chiaro che stia osservando una scena dal punto di vista di qualcun altro. Alla destra di quella persona, quando la visuale si sposta, notano un corpo... o quello che ne rimane: appeso al soffitto con un gancio conficcato sulla nuca, è stato squarciato sull'addome e sul torace.

La donna si ferma dinanzi al corpo mutilato, guarda verso i PG, sorride, quindi infila una mano all'interno del torace e ne prende il cuore, strappandolo dalle arterie senza turbamento alcuno. Lo soppesa, lo annusa, poi si avvicina sinuosa in direzione della persona tramite cui il gruppo osserva la scena e glielo offre, ancora grondante di sangue, affermando:

"Il cuore batte di notte per le persone che nel buio ne accolgono la passione".

Detto ciò, estrae una lama e trafigge anche questo individuo, ponendo termine alla visione.

"Vedete - riprende Demetra - questo è il vero motivo per cui mi trovo qui. La chiamano in diversi modi, ma gran parte della gente la conosce come la **Dama Nera**. È forse la peggiore calamità che sta per colpire Salvora dai tempi della Guerra Vargan, perché attingendo al potere di Zimitra sta minando direttamente le fondamenta della nostra società. Qualsiasi differenza di Ordine o ceto sociale diventerà presto superflua: che apparteniamo al Cerchio o ai Morana, che siamo ricchi politici o mendicanti che vivono alla giornata, cadremo tutti insieme, perché la Dama Nera punta direttamente all'Alleanza. Lei sa che voglio combatterla, e sta cercando di farmi fuori. Intendete aiutarmi? Ne va della salvezza del continente e delle nostre anime."

Risvegliati, questo è solo l'inizio di quella che sarà un'avventura epica che vi porterà a viaggiare per luoghi inesplorati, scontrarvi con sette sconosciute e incontrare creature straordinarie. Che vogliate seguire le indicazioni di Demetra o agire per conto vostro, una cosa è certa: **l'ombra della Dama Nera si staglia su di voi ed è certo che vi raggiungerà, come è certo che al giorno segue sempre la notte.**