





[...] I cadaveri delle vittime hanno qualcosa in comune: il loro corpo e' cosparso di tagli superficiali sparsi su tutto il corpo, praticati con qualcosa di simile ad un coltello molto affilato. Guardando bene, si notera' una logica nei tagli, come se fossero stati praticati per realizzare disegni o lettere di qualche genere... un simbolismo complesso ed arcano.



Avventure

Vedi l'ombra all'angolino, oh simpatico bambino? Salta lesto verso il fosso, giocheremo a più non posso!

Potete vivere migliaia di Avventure diverse nel mondo di Cielo Cremisi, ma se la vostra fantasia dovesse ancora essere un po' confusa dal manuale base, in questo capitolo vedremo di approfondire alcuni punti fondamentali.

Leggendo quanto segue, vi capiterà senza dubbio di avere a che fare con creature bizzarre che non vengono descritte dettagliatamente nel manuale di Cielo Cremisi, dal momento che verranno trattate in altri manuali separati. Ma possiamo comunque approssimare le capacità speciali di tali creature con quello che abbiamo già a disposizione! In questo capitolo vi insegneremo come fare.

Fate

Sono tra le principali creature con cui si può avere a che fare nel Cosmo di Destino Oscuro. Nel Quinto Secolo dopo la Caduta della Terra i confini tra **Bosco Fatato e Piano Materiale** si sono parecchio avvicinati, rendendo la **Notte Onirica** una dimensione magica molto influente sulla vita dei Geofront. Lo stesso si può anche dire, naturalmente, per la **Notte Inquieta** e l'**Abisso**, ma di questo parleremo più avanti.

Le **Fate** sono creature particolari, spiritelli immortali che non possiedono un concetto di vita o di morte simile a quanto inteso da noi. Il corpo di un mortale si deteriora, viene ferito e marcisce, dopo la morte. Il corpo di uno spiritello è pura energia, non possiede una componente materiale.

Le Fate vivono in una dimensione completamente magica detta **Bosco Fatato**. In quel mondo, tutto è diviso tra **Giorno e Notte**, in modo netto: si può passeggiare per un **Sentiero Dorato** e vedere il limite tra Notte e Giorno, come una demarcazione fissa. La Notte è proprio quella che abbiamo già conosciuto come Notte Onirica, una dimensione di passaggio tra Piano Materiale e Bosco Fatato: capirete dunque che, visto l'instabile sistema di energia spiritica presente oggi nei Geofront, per le Fate non è improbabile perdersi in una Notte Onirica per poi sbucare da qualche parte nel Piano Materiale.

Nel nostro mondo, una Fata non ha aspetto, non ha voce, passa inosservata da chiunque non possieda una sensibilità estremamente elevata, o non sia dotato di **Patologia ESP Pixie**. Nonostante questo, le Fate possono bisbigliare alle creature materiali mettendo loro in testa idee strane, desideri che non credevano di avere, fantasie talvolta perverse o estreme, secondo i nostri standard materiali.

Se un essere vivente si lascia ubriacare di **Linfa dei Sogni**, l'essenza stessa delle Fate, può finire per confondere il bene ed il male, mescolarli tra loro, perdere il senso della realtà, credere di poter fare cose folli senza pagarne le conseguenze:

“perché non gettarsi dal ponte, il sole splende così caldo! Il momento perfetto per fare un piccolo volo, no?”

Ma badate bene! Le Fate che avrebbero ispirato tali azioni non sarebbero certo da condannare: nella loro mente non ci sarebbe nulla di male, niente di sbagliato!

“Quella bevanda è così saporita e più ne mando giù, più mi sento volaaaaare!”

Non ci sarebbe poi da stupirsi di trovare un individuo morto o in coma etilico in seguito ad un'esagerazione nel bere alcolici. Come poteva la Fatina al suo fianco sapere che quella bevanda avrebbe potuto fare del male? Trasmetteva sensazioni così positive! Bere Linfa dei Sogni senza porsi alcun limite non fa certo male ad uno spiritello!

Certo, perché le Fate si nutrono di questo genere di sensazioni e, quindi, incontrando gli esseri mortali, non fanno che stimolarli a divertirsi, a perdere le inibizioni ed a darci dentro il più possibile. In questo modo, le Fate accrescono il loro **Astro Dorato**, l'energia fatata che le anima e da loro potere magico.

Fate Oscure

Così come esistono le Fate della luce e del divertimento, vi sono anche quelle più tette ed ossessive, le **Fate Oscure** delle tenebre, del tormento e della follia, che traggono il loro potere dal disperato dolore, dalla paura, dalla disperazione. In questo, non sono molto dissimili dai **Demoni** in quanto, come loro, si nutrono di sentimenti negativi: ma per alimentare l'**Oscura Follia**, l'energia magica di queste Fate perverse, non sono sufficienti lucidi sentimenti negativi. Ci vogliono sensazioni e ragionamenti animati dalla pazzia.

Nel momento in cui una Fata oscura decide di bisbigliare alle orecchie di un mortale per farne la propria marionetta ed alimentarsi della sua pazzia, quel mortale si sente spinto a compiere azioni totalmente folli ed illogiche che, al momento, gli sembreranno assolutamente ragionevoli! Rendendosi conto delle sue azioni, poi, il mortale inizia a dubitare della propria lucidità mentale ed a disperarsi, per la felicità della Fata Oscura.

“Non sarebbe bello tagliare il corpo di mia moglie, sentire il calore del suo sangue, la sua linfa vitale sul mio corpo? Assaporarne il gusto, magari! Oh, la amo così tanto.”

Ed al momento, il mortale sarebbe felice di compiere tali azioni, rischiando magari di uccidere la persona da lui amata. Solo in seguito si renderebbe conto della follia e della disperazione procurate dai suoi gesti.

“Fa così freddo in questa casa, il caminetto non basta più! Ora do fuoco al soggiorno ed il gioco è fatto, perché non



ci ho pensato prima?” O ancora: “mi piace tanto quella ragazza ma lei proprio non mi vede. Ha occhi solo per quel Dave! Beh, ma allora a che le servono gli occhi? Forse se non potesse vedere nulla, le andrei bene anche io! Ma che idea!”

Le Intenzioni delle Fate

Nel nostro mondo, le Fate, siano esse della luce o dell'oscurità, finiscono quasi sempre per provocare guai, proprio per via del fatto che il loro unico scopo è divertirsi con i mortali! Non potendo interagire a livello fisico con il Piano Materiale in prima persona, hanno bisogno di un tramite. Devono dunque nutrirsi facendo agire i mortali al loro posto! Ed ecco perché sussurrano alle orecchie della loro anima, convincendoli ad agire in modo folle.

Non è necessario gestire in gioco la capacità delle Fate di nutrirsi di emozioni per accrescere il proprio potere, quello che dovete sapere per creare Avventure credibili ve lo abbiamo appena spiegato: lasciate che le Fate agiscano sempre per ottenere la propria egoistica soddisfazione. Se un mortale “si rompe” (muore) nel corso del loro divertimento, o diventa inutilizzabile (finisce ricoverato in una Capsula Medica in ospedale), le Fate cambiano semplicemente bersaglio e mai e poi mai riescono a capire da sole che certe cose proprio non si possono fare.

Gli ESPer **Pixie** hanno un vantaggio nell'interazione con le Fate. Se sono in grado di utilizzare efficacemente i propri poteri, difficilmente si lasciano andare alle lusinghe degli spiriti magici: li possono vedere, parlarci, provare a farli ragionare ed a controllarli. Possono persino materializzarli e dar loro consistenza reale! Ed a questo proposito diventa importante sapere come gestire la magia delle Fate in gioco.

Magia Cromatica

Le Fate sono creature di puro spirito. Così come gli ESPer, che possiedono una grande energia spirituale rispetto alla loro massa materiale, le Fate possono alterare enormemente la realtà sfruttando la **Magia Cromatica**, basata sul potere delle energie luminose e delle variazioni cromatiche.

Esistono principalmente due tipi di Magia Cromatica: quella **Positiva** e quella **Negativa**. In questo capitolo vedremo come approssimare l'uso di tale magia in gioco, dal momento che le regole vere e proprie vengono descritte nel manuale di **Bosco Fatato**, un altro Gioco di Ruolo appartenente alla cosmologia di Destino Oscuro.

La **Magia Cromatica Positiva** si basa sull'idea che in principio vi è il nulla, il buio, quindi il colore **Nero**. Un **Mago Cromatico Positivo** aggiunge i colori uno alla volta al Nero, in una scala basata sui tre colori fondamentali: **Rosso, Verde e Blu**. Quando si utilizzano insieme tutti i tre colori, si ottiene il **Bianco**, la somma di tutto! Si tratta di un tipo di Magia molto positivo, in grado di generare e scatenare il potere di qualunque elemento, che apparirà sfolgorante e pieno di energia.

Al contrario, la **Magia Cromatica Negativa** considera il mondo come tendenzialmente in grado di esprimere tutto il potere della luce, un universo **Bianco**, in partenza. Ogni colore utilizzato dal **Mago Cromatico Negativo** va a sottrarre energia dal mondo che lo circonda, privandolo di quel colore. Man mano che si sottraggono tutti e tre i colori fondamentali, il **Ciano, il Magenta ed il Giallo**, come su un foglio di carta bianca, si ottiene il **Nero**, il colore del nulla e dell'oscurità, ovvero quel colore che è in grado di sfruttare tutta l'energia del mondo che lo circonda!

Come avete potuto leggere, la Magia Cromatica Positiva dona energia al mondo, fino ad ottenere la massima combinazione di colori, ovvero il Bianco. Quella Negativa, invece, sottrae energia al mondo fino a ridurlo al nulla, all'oscurità inerte, che è in grado di risucchiare tutto il potere dell'universo. Proprio per questa ragione, la Magia Cromatica Positiva è molto meno efficace di quella Negativa quando si tratta di distruggere, ma vale anche il contrario: la Magia Cromatica Negativa non esprime il massimo del suo potere se si tratta di riparare o guarire.

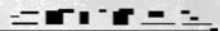
Non è detto che una Fata malvagia debba utilizzare necessariamente la Magia Cromatica Negativa, così come non è detto che una fata buona usi quella Positiva: ambedue i sistemi magici possono essere usati per il bene o per il male, tutto dipende dall'uso che se ne fa.

Demoni

Esseri spaventosi, spesso completamente inumani (e neppure simili ad alieni conosciuti, a dirla tutta) sia nell'aspetto che nel comportamento, voraci divoratori di anime e spietati predatori. I **Demoni** sono quasi tutti privi di una qualche coscienza o di veri e propri sentimenti che non siano semplici pulsioni estreme: sono come bestie prive di logica o di consapevolezza, bramano nutrimento, caos e distruzione. Solo i più potenti tra loro riescono a sviluppare una propria coscienza, diventando senzienti. Ed anche in quel caso, i loro sentimenti non possono che essere negativi e votati alla distruzione ed al soddisfacimento dei propri desideri.

Nel Piano Materiale è difficile incontrare Demoni in carne ed ossa (si fa per dire, visto che sono creature interamente spirituali) poiché l'essenza stessa del loro spirito viene attirata con estrema intensità dall'**Abisso**. Non è facile descrivere l'Abisso e, d'altronde, non è neanche utile ai fini di questo capitolo. Quello che dovete sapere è che si tratta di una dimensione parallela in cui si accumula, sotto forma di energia spirituale negativa, tutto il male degli altri Universi del Cosmo.

Non si sa bene come tutto ebbe inizio, ma il **Nero Spettro** è sempre esistito ed alla morte di una creatura vivente, quest'energia negativa restava probabilmente latente attorno al luogo del decesso. Ad un certo punto, evidentemente, il Nero Spettro di svariati esseri defunti avrà iniziato ad unirsi in un'unica massa, fino a perforare lo spazio-tempo e generare una dimensione a sé stante. Ora, non appena una creatura vivente muore, il suo Nero Spettro viene attirato dall'Abisso, che lo



risucchia a sé in modo quasi istantaneo. Certo, non si tratta di un processo sempre identico: alcune volte, il Nero Spettro dei defunti continua ad aggrapparsi al Piano Materiale, dando origine a **Spettri** ed altre entità spaventose ed infestanti... ma, nella maggior parte dei casi, finisce nell'Abisso.

In questa dimensione demoniaca, il Nero Spettro si fonde con il resto dell'energia negativa fino a comprimersi a dismisura e dare forma alla **Fiamma Nera**, un'energia spaventosamente più intensa e malefica del Nero Spettro. I Demoni sono sostanzialmente agglomerati di Fiamma Nera.

Per un Demone, passare nella nostra dimensione è un'operazione che richiede l'impiego di tantissima energia spirituale ed è, per certi versi, come fare un salto: la forza di attrazione che l'Abisso esercita su di lui, lo costringe ben presto a ricadere dentro, proprio come farebbe con noi la forza di gravità dopo aver spiccato un balzo. Più potente è il Demone e maggiore è la sua massa spiritica, tra l'altro, più difficile è per lui entrare nel nostro Piano Materiale e soprattutto restarci a lungo.

Quando un ESPer in grado di manipolare i limiti tra le dimensioni, come fanno alcuni alieni **Gharghsyth**, utilizza i suoi poteri per evocare una creatura infernale nel Piano Materiale, è come se gli desse un dispositivo antigravità temporaneo! Il Demone, in altre parole, smette di subire quella forte attrazione verso l'Abisso per qualche tempo, sentendosi libero di scorrazzare per il mondo. I **Bagliori dell'anima** come le **Catene degli Abissi** sono così efficaci nel ricacciare i Demoni nell'Abisso proprio perché sfruttano il potere di attrazione extradimensionale che li vincola all'Inferno!

Le Intenzioni dei Demoni

Com'è facile intuire dai discorsi fatti in precedenza, lo scopo di un Demone è quello di **nutrirsi di Nero Spettro**. Per raggiungere questo scopo, utilizzano svariate tattiche. I meno potenti tra loro si limitano a cercare di **violare la Notte**



Inquieta, la dimensione di separazione tra il Piano Materiale e l'Abisso, così da potersi avvicinare alla nostra dimensione. Con estremo sforzo, raramente, riescono a fare un balzo nel nostro mondo, così da poter assalire le persone direttamente. Solo le creature senzienti, infatti, possiedono livelli di Nero Spettro interessanti per i Demoni.

Nutrirsi direttamente, però, magari maciullando la vittima per strapparle l'anima dal corpo in modo fisico e diretto, non è una pratica molto furba, visto che richiede la spesa di grandi quantità di energia. Tra l'altro, non sarebbe neppure praticabile se non ci trovassimo in un periodo di confusione ed estrema intensità di energia spirituale nel mondo. Il clima di terrore, incertezza e ricchezza di sentimenti negativi in generale, qui nelle Necropoli, rende molto sottili le barriere di separazione tra Piano Materiale e Notte Inquieta, avvicinandoci moltissimo all'Abisso.

Molti Demoni tra i più deboli finiscono per imparare la lezione e smettono di "saltare" nel nostro mondo direttamente, cercando, invece, di corrompere l'animo delle loro vittime direttamente dalla Notte Inquieta! Da lì è possibile bisbigliare all'orecchio dei mortali, corrompere il loro animo e spingerli ad azioni aberranti. Lo **Spirito Primario**, in questo modo, degenera sempre più in Nero Spettro, del quale il Demone può nutrirsi spingendo il mortale alla morte in qualche modo ed impossessandosi della sua anima martoriata prima che raggiunga l'Abisso (passando rigorosamente per la Notte Inquieta). Si tratta, comunque, di un processo lento ma non troppo dispendioso in termini energetici. Bersagliando più di un mortale alla volta, un Demone può mettere insieme una sorta di allevamento di corrotti bastardi pronti a maturare come frutti fino a cadere dall'albero e marcire, diventando il cibo perfetto per un essere demoniaco.

Altri modi per far degenerare più in fretta l'animo umano consistono, ad esempio, nella possessione dell'ospite! Saltare nel Piano Materiale non è facile per un Demone, ma farlo *all'interno* di un mortale può essere più semplice: d'altronde si tratta di un involucro preposto per natura ad ospitare energia spirituale... anche se la Fiamma Nera, solitamente, non è contemplata da Madre Natura. La possessione demoniaca è possibile per qualche tempo e garantisce una rapida degenerazione dello Spirito Primario in Nero Spettro, del quale il Demone prontamente si nutre! Anche solo la vicinanza alla Fiamma Nera è sufficiente a corrompere l'anima della vittima.

Nei rari casi in cui un posseduto dovesse salvarsi, ci sarebbero due conseguenze principali in lui: diventerebbe incredibilmente più buono (perché il suo Nero Spettro sarebbe comunque stato divorato da un Demone) ma meno sensibile (per via della perdita di energia spirituale) e, negli anni a venire, rischierebbe molto più facilmente di essere posseduto nuovamente. Una volta che un Demone riesce a possedere un individuo, esso diventa una sorta di ricettacolo per la Fiamma Nera e sarà preposto a livello naturale ad ospitarla. Una gran brutta sorte.

Nutrimiento Demoniaco in Gioco

In gioco potrebbe capitarvi di dover simulare un certo genere di interazioni tra **Demoni e Mortali**. Ricordate che il tutto si riassume nella perdita da parte del PG di **Ellissi di Spiritualità** e nel guadagno di altrettante **Ellissi di Nero Spettro**, tutto qua. La possessione diretta è molto efficace per i Demoni, ad esempio, ma si tratta del più potente mezzo di corruzione spirituale che hanno a disposizione. Fate conto che un mortale posseduto possa perdere fino a **30 Ellissi di Spiritualità al giorno** (che si trasformeranno subito in altrettante **Ellissi di Nero Spettro guadagnate**). In un breve periodo di tempo, la sfortunata vittima diventerebbe malvagia, fino alla completa corruzione della sua anima e la conseguente morte.

Può succedere che un ESPer o un esorcista di qualche genere riescano a liberare la vittima dalla possessione. In quel caso, tutto il suo Nero Spettro verrebbe istantaneamente divorato dal Demone poco prima di venire scacciato. La persona posseduta, dunque, si ritroverebbe completamente priva di Nero Spettro alla fine del trattamento.

Per il resto, ad esempio per quanto riguarda la capacità dei Demoni di saltare nel Piano Materiale o di bisbigliare ai mortali trasformandoli in orribili e perversi psicopatici, si tratta di spunti per le vostre Avventure. Fate subire alle vittime dei Demoni un **Test di Spiritualità + Resistenza a Difficoltà Media**. Se lo perderanno, inizieranno a dare retta alle voci maliziose delle creature infernali. Inizieranno a perdere qualche Ellisse di SP e ne guadagneranno un equivalente numero in NS con ogni interazione, niente di più.

Stregoneria

I mortali, loro malgrado, hanno inventato un altro geniale metodo per nutrire i Demoni! Privati nei tempi del mito del privilegio di usare la **Magia Titanica**, essi cercarono un modo per sfruttare poteri magici di qualche genere e finirono per trovarlo codificando varie **Vie della Stregoneria**. Questo genere di magia malefica, in pratica, sfrutta il potere dei Demoni dell'Abisso per generare miracoli nel nostro mondo. Vi starete chiedendo come sia possibile per un mortale assoggettare un demone senza poteri ESP particolari, così da poter usare i suoi poteri...

Ecco, in realtà, che che ne dicano **Streghe e Stregoni**, questo genere di magia instaura proprio un legame all'inverso: sono i Demoni ad assoggettare i mortali donando loro poteri incredibili. Di fatti, più **Malie** utilizzano gli Stregoni, tanto più il loro spirito si corrompe trasformandosi in Nero Spettro! Questo, ovviamente, accresce sempre più il loro potere elevandoli ben oltre i comuni mortali e rendendoli al contempo sempre più corrotti e malvagi. Alla fine del processo di mutazione, all'apice del suo potere magico, lo Stregone viene ritenuto maturo ed i Demoni aprono le barriere della Notte Inquieta per rapirlo e nutrirsi della sua anima e, spesso, anche delle sue carni. Oppure, trovano un modo per farlo morire di morte violenta, così



da potersi appropriare indirettamente della sua anima... sempre che lo Stregone non si ammazzi da solo in qualche modo creativo.

Questo genere di poteri demoniaci vengono prestati ai mortali da intere schiere demoniache spesso capeggiate da mostri parecchio potenti e senzienti. Si tratta di un sordido piano, in effetti, per far contenti tutti: stolti mortali in cerca di potere e Demoni famelici.

Esistono molte differenti Vie della Stregoneria ed ognuna utilizza un diverso tramite per manifestare i propri poteri demoniaci e realizzare Malie: alcune utilizzano il potere del **Sangue o delle Rune**, ad esempio, altre si appellano a quello della **Parola o della Scrittura**. Potrete scoprirle nel dettaglio leggendo il manuale **Trappola Oscura**, ma per approssimarle in gioco riferitevi al paragrafo **Magia e Malia in Gioco**.

Malia Demoniaci

Ogni Demone è costituito da Fiamma Nera, un concentrato del Nero Spettro di tantissime creature mortali, per cui, i suoi poteri possono essere veramente di ogni genere. La **Malia Demoniaci** può essere sfruttata dai Demoni come un qualcosa di completamente naturale. Per uno di loro, respirare o sputare fuoco non fa alcuna differenza, mentre lo stesso effetto realizzato dalla Stregoneria richiederebbe molta più concentrazione ed un qualche rituale di attivazione!

In altre parole, se gli Stregoni utilizzano le Malie in modo indiretto, evocandone i poteri dai Demoni, questi ultimi le praticano più rapidamente, come fossero veri e propri doni posseduti fin dalla nascita.

La Malia Demoniaci è anche più rapida della Magia Cromatica per le Fate: esse, di fatti, spendono parecchio tempo per realizzare una **Danza Spettrale**. I Demoni, invece, esercitano il loro potere in modo istantaneo.

Magia e Malia in Gioco

In assenza delle regole di **Bosco Fatato**, **Trappola Oscura** o di **Fiamma Nera**, useremo la Magia Cromatica e la Malia Demoniaci approssimando il tutto con i **Bagliori dell'anima** di Cielo Cremisi. Prima di tutto, quando create un **Personaggio Non Giocante** Fata, Stregone o Demone, assegnategli un elemento principale ed uno secondario: ci riferiamo agli elementi descritti nel capitolo di Gestione dei PNG che potete scaricare dalla pagina di download del sito web www.destino-oscuro.com!

Il PNG avrà a disposizione un qualunque numero di Bagliori dell'anima relativi all'elemento scelto (ad esempio, tutti i Bagliori che hanno a che fare con il fuoco, con il vento, con la terra e la gravità, con la luce o le tenebre, etc.) come primario più **3 Bagliori** dell'anima a scelta tra quelli relativi all'elemento secondario. Tutti questi Bagliori dovranno essere acquistati tramite apposita spesa di **Punti Creazione Antagonista**, ma i **primi 3** dell'elemento primario saranno gratuiti, così come **uno a scelta** dell'elemento secondario.

Fatta questa assegnazione, va specificato che Fate,

Demoni e Stregoni utilizzano tipi di magia in grado di improvvisare **Danze Spettrali** (i singoli incantesimi di Magia Cromatica delle Fate) e Malie Demoniaci (i poteri dei Demoni) al momento. Sebbene questo non sia possibile con i Bagliori dell'anima, potete comunque utilizzare lo stesso Bagliore dell'anima in modi differenti, cambiandone l'effetto narrativo a vostro piacere! Il meccanismo del Bagliore potrà essere modificato anche esso semplicemente scambiando il Danno con l'Assorbimento, per far sì che un **Soffio del Drago** si trasformi, ad esempio, in una **Barriera di Fuoco**, oppure facendo diventare le **Catene degli Abissi** un qualcosa di simile a viticci vegetali che avvolgono e rallentano l'avversario! Nel primo caso abbiamo cambiato un effetto che normalmente infliggerebbe Danni trasformandolo in una Barriera che ne assorbe, nel secondo caso abbiamo lasciato inalterato l'effetto delle Catene Abissali a livello di meccanismo e siamo andati a cambiare solo l'aspetto narrativo. Quindi, spazio alla fantasia e cambiate questi dettagli in gioco quando usate Magia Cromatica e Malia Demoniaci! Quel che conta è che rispettiate le regole descritte nel Bagliore e specificate in questo paragrafo.

Una distinzione fondamentale va fatta tra la Stregoneria ed i **Poteri Demoniaci**. Ambedue utilizzano Malie Demoniaci, ma gli Stregoni necessitano di una certa ritualistica per attivare le loro Malie. Questo si traduce in una perdita di tempo. Ogni **Malia** impiegata da uno Stregone costerà un numero di PA pari al Bagliore dell'anima usato per approssimarla **maggiorato di 5 PA**. I Poteri Demoniaci, invece, costano tutti un numero di PA pari a quello del Bagliore usato per approssimarli **diminuito di 5 PA** (non possono avere un costo negativo ma possono arrivare a costare **zero Punti Azione**!).

Per quanto riguarda la differenza tra Magia Cromatica Positiva e Negativa, fate in modo che qualunque Bagliore dell'anima usato per simulare una **Danza Spettrale Positiva** perda un Livello di Potere se usato per l'**offesa** e resti invariato se usato per la difesa. Al contrario, i Bagliori usati per le **Danze Spettrali Negative** perderanno un Livello di Potere quando li userete per la **difesa** e resteranno alterati quando li userete per l'**offesa**.

Attenzione! Per **difesa ed offesa** si intende l'intenzione vera e propria del PG o del PNG! Se il Personaggio sta svolgendo un ruolo offensivo nella Scena, sia che esso stia attaccando o si stia difendendo, l'azione va comunque considerata offensiva. Al contrario, se il Personaggio attacca l'avversario durante una Scena in cui non sta facendo altro che difendere i propri compagni (e quindi attacca per proteggere), l'azione si considera difensiva! Se siete in dubbio, chiedete il giudizio del resto del **Gruppo di Gioco**. In generale, comunque, ricordate che non esiste il concetto di "guerra preventiva". Se il Personaggio attacca con il chiaro scopo di distruggere, danneggiare, fare del male a qualcuno o qualcosa senza esserne stato costretto, sta svolgendo un'azione offensiva. Cosa che riesce meglio alla Magia Cromatica Negativa.



L'Amico Immaginario

di Michele Zanni

Molti di noi, da piccoli, hanno avuto amici immaginari, con cui poter parlare dei propri problemi, delle proprie esperienze. Solitamente succede ai bambini con tantissima fantasia ed a quelli un po' soli, in cerca d'affetto. Alcuni casi del genere, in passato, sono persino divenuti celebri. Altri sono stati alla base della trama di romanzi, film e racconti di varia specie.

Qualcuno di voi conosce la storia delle foto scattate da **Elsie Wright** e da **Frances Griffiths** attorno al 1920? Tutto partì, probabilmente, come un gioco di due bambine che dicevano di vedere le fate, ma poi il caso di allargò a dismisura arrivando a coinvolgere persone del calibro di **Sir Arthur Conan Doyle**! Ancora oggi, ci sono dubbi sul fatto che le foto non fossero uno scherzo ma qualcosa di più, nonostante le parole proferte dalle due donne, ormai in età avanzata.

E se nell'epoca di Cielo Cremisi vostro figlio dovesse venire da voi dicendovi di avere un amico immagino, o doveste sorprenderlo a parlare da solo in un angolo buio ed inspiegabilmente freddo della casa... cosa potreste pensare? Non si potrebbe forse trattare di un **ESPer**, in grado di dialogare con chi sa quali creature paranormali? E da un tale evento, come difendereste voi stessi ed il vostro figliolo?

Scena 1 - Little Nest

I Personaggi vengono contattati per investigare su alcuni omicidi irrisolti (ed inquietanti) dal preside di una scuola elementare. L'uomo si dice estremamente preoccupato, ci sono stati una serie di decessi molto sospetti e tutte le vittime avevano a che fare con la sua scuola. I genitori dei bambini, giustamente, stanno minacciando di ritirare i loro figli se la faccenda non verrà risolta immediatamente.

La **Little Nest** è una prestigiosa scuola privata, il preside è quindi disposto ad assumere degli investigatori indipendenti che facciano indagini più approfondite ma parallele a quelle delle Fenici. Il suo timore è che le forze di polizia siano troppo impegnate su vari fronti per risolvere il problema da sole. Un timore molto frequente nella popolazione! Non è raro che gli individui facoltosi cerchino di risolvere i casi più gravi affidandosi a dei professionisti prezzolati.

Tra i Personaggi potranno esserci individui d'ogni professione possibile, purché abbiano avuto a che fare con la risoluzione di casi di vario genere o siano amici o consulenti di altri PG investigatori. Fenici, Investigatori privati comuni o dell'Occulto, Cacciatori Liberi, esperti di criminologia: la richiesta d'aiuto sarà aperta a quanta più gente possibile.

I Personaggi si incontreranno dunque con **Mr. Gu-ther Brown**, il preside della scuola, all'interno dell'edificio a tre piani, dalla caratteristica forma a "C" che va a formare una corte interna con giardino lussureggiante ed una grande fontana al centro, in stile barocco

e molto arzigolato. Un delfino di acciaio intelligente animato continua ad emergere dai flutti, saltere oltre i due metri di altezza formando dietro di sé una scia di acqua sintetica anch'essa in acciaio intelligente, per poi ritornare in acqua e simulare uno spruzzo nella zona circostante della fontana. Il tutto è circondato da un fitto colonnato le cui architravi sono finemente decorate in motivi floreali ed avviluppate in veri rampicanti di bouganville di colore rosa intenso, bellissime.

Lo studio del preside è stato progettato per trasmettere agli osservatori un senso di austerità, non v'è dubbio. Pesante mobilio in legno scuro, svariati libri olomaterici presenti negli scaffali, evidentemente costosissimi ed in grado di esercitare della **materializzazione olomaterica reale**. Dietro le spalle dell'uomo, un Umiano bianco e corpulento, sulla sessantina, calvo e vestito d'abiti eleganti e dall'aspetto soffocante, in piena estate, vi è una sorta di rosone vetrato e sfaccettato in un mosaico dai motivi floreali. Il preside accoglierà i Personaggi, grondante sudore ed impaziente di esporre loro i fatti ma non prima delle dovute presentazioni.

- Quando i Personaggi vengono contattati ci sono già stati tre morti. Tutti i decessi sono avvenuti per dissanguamento, eppure sulla scena del crimine non c'è mai stata la minima traccia di sangue.

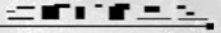
- La disposizione dei tagli è sempre uguale, studiando i segni tramite le olografie tridimensionali si potrebbe pensare ad un qualche omicidio rituale: **Test su Occulto a Difficoltà Facile**.

- Tutti gli omicidi sono concentrati nel quartiere residenziale di **Violin Chord** (x31,y27) o nelle sue immediate vicinanze. Basterà un **Test su Intelligenza + Volontà a Difficoltà Facile** per rendersene conto.

- **Brian Smith**, 12 anni, è stato la prima vittima. Ucciso due settimane fa: mentre tornava a casa da scuola, pare essersi inoltrato nel parco e lì è stato assassinato. Nonostante si trattasse dell'ora di punta, verso mezzogiorno, nessuno dice di aver sentito o visto niente di strano. Anche un **Test di Telepatia** sulle persone eventualmente interrogate non potrebbe che confermare la loro sincerità.

- **Patricia Kelly**, 11 anni, uccisa una settimana fa durante la notte è stata ritrovata nel suo letto la mattina dopo dalla madre; neppure i suoi stessi genitori hanno sentito nulla.

- **Eric Cattlebourg** 55 anni, ucciso solo ieri, è un insegnante di Matematica della scuola elementare vicina alle due scene dell'omicidio, è stato ritrovato morto in sala professori dove era andato non più di 10 minuti prima per ritirare dei compiti in classe. Nessun testimone anche in questo caso.



Dopo il colloquio con il preside, i Personaggi potrebbero voler scambiare quattro chiacchiere anche con i professori. Due di loro in particolare forniranno indizi molto interessanti. Si tratta di **Gaery Leaf**, insegnante di Musica Antica e **Lianne Powel**, insegnante di Lingue Antiche e Moderne.

- **Brian Smith** era un bambino problematico, non socializzava ed il suo rendimento scolastico era piuttosto scarso.
- **Patricia Kelly** era una studentessa modello, non aveva apparenti punti in comune con Brian. Si trattava di una ragazza molto ben voluta e piena di amiche.
- **Eric Cattlebourgh** era un insegnante severo e distaccato dagli studenti. Un po' tutti i professori avevano avuto la sensazione che non gli piacesse i ragazzi.

Per riuscire ad interrogare anche gli studenti, che si dimostreranno piuttosto indimiditi dagli investigatori e restii a parlare con loro, i Personaggi dovranno superare anche le resistenze dei genitori. D'altronde, però, si tratta del bene dei loro figli, per cui sarà sufficiente superare un **Test su Persuadere a Difficoltà Facile**. Ecco la versione degli studenti:

- **Brian Smith**: era il bulletto della scuola, prendeva di mira soprattutto i ragazzi più piccoli.
- **Patricia Kelly**: era molto popolare, di famiglia ricca e molto apprezzata dai ragazzi, un paio di loro lasceranno intendere che era anche una stronza.
- **Eric Cattlebourgh**: era un professore odiato e temuto, estremamente severo.

Scena 2 - il Tempio del Fuoco

Mr. Guther Brown si rivelerà essere un individuo molto potente ed immanicato nella politica della città di New Topeka. Grazie alla sua intercessione, i Personaggi otterranno il permesso di recarsi nel **Tempio del Fuoco delle Fenici**, così da poter analizzare il corpo da vicino, direttamente nell'obitorio.

I cadaveri delle vittime hanno qualcosa in comune: il loro corpo è cosperso di tagli superficiali sparsi su tutto il corpo, praticati con qualcosa di simile ad un coltello molto affilato. Guardando bene, si noterà una logica nei tagli, come se fossero stati praticati per realizzare disegni o lettere di qualche genere... un simbolismo complesso ed arcano.

Solo con un **Test su Occulto o Magia a Difficoltà Media** i Personaggi potranno scoprire che gli omicidi sembrano in effetti legati a rituali magici. Con un **Test a Difficoltà Difficile**, invece, i Personaggi riusciranno addirittura a collegare il simbolismo usato per incidere il corpo con il mondo delle **Fate** ed in particolare della **Magia Cromatica**.

Scena 3 - le Scene del Crimine

Visitando i luoghi degli omicidi, i Personaggi non troveranno nulla, tranne che nella camera di Patricia. Un **Test su Investigare a Difficoltà Facile** farà notare ai Personaggi un diario nascosto semplicemente sotto il letto della ragazza. Si tratta di una sorta di quaderno cartaceo, al cui interno i Personaggi troveranno un collage di semplici fotografie ricordo. Alla pagina corrispondente al giorno della morte della ragazza, i PG troveranno incollata una lettera d'amore cartacea **firmata V**.

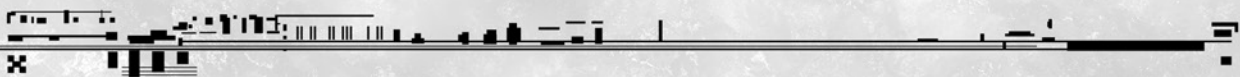
- Nella classe della ragazza defunta ci sono solo due studenti il cui nome inizia per V.
- Confrontando la calligrafia degli studenti con quella della lettera d'amore, i PG potranno facilmente individuare l'autore della lettera.
- Si tratta di **Vincent Makrey**, 12 anni, è il figlio di un ufficiale delle Fenici del vicino Tempio del Fuoco (lo stesso in cui i PG si sono già recati).
- Il ragazzo non sembra proprio un potenziale colpevole, anche perché, interrogandolo, i Personaggi lo vedranno immediatamente scoppiare in lacrime: poveretto, è distrutto per la morte della sua amata compagna di classe.
- Per quanto riguarda le altre due vittime, invece, i PG verranno a sapere che Brian Smith (il bulletto) prendeva sempre di mira Vincent e che i voti in matematica di quest'ultimo parlano chiaro su quanto poco fosse portato per la materia.

Scena 4 - il Ragazzo non Solo

Visti gli indizi, i Personaggi potrebbero decidere di tenere sotto osservazione Vincent, o di pedinarlo. In questo caso si renderebbero conto di come il ragazzo parli spesso da solo, tornando verso casa o isolandosi in posti tenebrosi dai quali tutti gli altri compagni sembrano tenersi alla larga istintivamente.

- Un Personaggio dotato di **Sesto Senso** percepirebbe subito sensazioni molto particolari provenire dai luoghi in cui il ragazzo sembra ritirarsi spesso a parlare da solo: il PG avverterà forti brividi, l'impressione di essere osservato e di non sentirsi al sicuro.
- Un Personaggio **ESPer Pixie** vedrà in questi luoghi una forte presenza di **Oscura Follia** (l'energia spirituale prevalente nelle Fate Oscure) e continuerà ad udire risate lontane, bisbigli, gridolini di piacere. Attorno al ragazzo, l'ESPer vedrebbe sempre fluttuare una piccola fata dalle ali da falena, scure, vestita di drappi tenebrosi come un cielo senza stelle. Che il ragazzo sia un **ESPer Pixie** a propria volta?

I Personaggi potrebbero decidere di prendere di petto il ragazzo, tirando fuori l'argomento delle sue conversazioni solitarie, oppure direttamente quello dell'esistenza della Fata, se se ne saranno resi conto. Mettere alle strette il ragazzo, tuttavia, farà sì che la **Fata delle Tenebre**, una temibile **Exvivas**, continui a sussurrare al ragazzo che deve fare qualcosa per liberarsi dei PG ficcanaso.



I Principali Personaggi

- **Mr. Guther Brown**, il preside della scuola **Little Nest**, lo scenario attorno al quale sembrano ruotare tutti i delitti.
- **Brian Smith**, 12 anni, è stato la prima vittima. Ucciso due settimane fa, era un ragazzo problematico ed un bullo.
- **Patricia Kelly**, 11 anni, uccisa una settimana fa durante la notte. Era una ragazza molto ben voluta, ottima media e tanti amici.
- **Eric Cattlebourg** 55 anni, ucciso solo ieri, è un insegnante di Matematica della scuola elementare vicina alle due scene dell'omicidio, è stato ritrovato morto in sala professori. Individuo burbero e che non aveva simpatia per gli studenti.
- **Vincent Makrey**, 12 anni, è il figlio di un ufficiale delle Fenici del vicino Tempio del Fuoco. Pessimi voti in matematica, pazzo di Patricia.
- **Tony Makrey**, il padre di Vincent, è un ufficiale delle Fenici.

A meno di trovare il modo di stordire Vincent in qualche modo, magari anche tramite l'impiego di un qualche **Bagliore dell'anima** (da utilizzare in un **Test contro la Resistenza** del ragazzo **priva di Malus**, poiché un Bagliore tipico degli **ESPer Pixie** come lui è **Iper Coscienza**, che garantisce una fortissima resistenza agli attacchi mentali), il ragazzo cederà alle lusinghe della Fata un'altra volta, utilizzando il **Magiarcadia** e trasformandosi in un potente essere fatato, la fusione tra lui e l'Exvivas, in grado di adoperare a piacere una potentissima **Magia Cromatica Negativa** basata sui poteri delle **Tenebre e dei Sogni**.

Scena 5 - La Caccia

Nel caso in cui i Personaggi dovessero arrivare ad un blocco nell'investigazione, non sospettando nulla di Vincent, quest'ultimo, di notte, cercherebbe comunque di uccidere uno di loro. Sicuramente, i Personaggi avranno interrogato il ragazzo, per cui, la Fata Oscura sua amica inizierà a sussurargli la necessità di assassinare i PG per impedire che possano arrivare alla verità.

Ma quale PG verrà attaccato? Semplicemente, quello che si sarà dimostrato più antipatico o pericoloso durante l'interrogatorio con Vincent. Il ragazzo inizierà tentando di uccidere lui nel sonno e poi passerà agli altri Personaggi.

Tenete presente che Vincent apparirà già in forma di **Magiarcadia** nel suo tentato omicidio! Se il combat-

timento non dovesse finire con la sua cattura, dunque, i Personaggi non potrebbero riconoscerlo immediatamente. L'aspetto di Vincent quando è in forma di **Magiarcadia** è completamente diverso da quello che ha normalmente: la fusione fatata conferisce al ragazzo una presenza più adulta, tenebrosa, decisamente spaventosa. Con lunghe ali da falena dietro la schiena, capelli castano scuro invece che chiaro ed occhi totalmente vitrei, Vincent sarà irriconoscibile. A prescindere dal successo del suo primo tentativo di omicidio, Vincent ritornerà la notte successiva provando ad uccidere un altro dei PG, se non verrà fermato prima.

Fenici

Se i Personaggi riusciranno a sconfiggere il ragazzo ed a salvarlo in qualche modo dall'influsso malefico della Fata delle Tenebre, oltre alla parcella professionale garantita dal Preside Brown, otterranno anche i ringraziamenti del padre del ragazzo e godranno, da quel momento in poi, di un'ottima reputazione verso le Fenici.

Tony Makrey, il padre di Vincent, da quel momento in poi sarà sempre disponibile ad aiutare i PG ed a venire loro incontro per eventuali richieste di permessi speciali d'ogni genere: li aiuterà a visionare prove, scene del crimine ed altro, sfruttando la sua influenza di **Sergente delle Fenici**.

Se non riusciranno a salvare la vita del ragazzo, al contrario, i Personaggi si faranno un bel nemico. Pur essendo consapevole delle atrocità commesse dal figlio, infatti, Tony Makrey continuerà ad essere divorato dal tarlo di una precisa idea: Vincent non era cosciente di quello che faceva, la sua mente era plagiata da una creatura magica. Gli investigatori la pagheranno. Ebbene sì, Tony diventerà un acerrimo nemico dei PG e questo potrebbe anche aprire le porte ad una prossima Avventura!

Destino Oscuro

Nome Vincent Magiscardiala Fis / Azione 0
 Natura Umano Prat / Reazione -1
 PA 60 PB Soc / Forza -2
 DEX +2 AEX +2 Ment / Resistenza +1
 Salute +7 Comb / Abilità +4

Note

Quando Vincent si fonde con Cerkeia, la Fata delle Tenebre Exivras sua "amica", diventa una creatura in grado di utilizzare la Magia Cromatica e di volare (Classe di Volo A), un Magiscardiala Normalmente, Vincent è solo un comune ragazzo senza alcun potere speciale e non è certo in grado di affrontare un combattimento.

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione PA TD GIZ Mod
 Magia Cromatica Negativa Elemento principale: Tenebra Secondario: Vento
 Color della Notte 20 / 1Km/si /
 Catene degli Abissi 10 / 50/si M4
 Forma di Tenebra 5 -12p / M1
 Vento Tagliente 5 5 100 M2

Bagliori posseduti anche da Vincent: giro di Magiscardiala:

Fascino Ipnotico 10 / 10/si M1
 Neutralizza Magia 15 / 50/si /
 Assottigliare il Velo dei Sogni 15 / 10/si /

Armi e Protezioni

Arma / Protezione PA DEX Aex M/PA

Destino Oscuro

Nome Cerkeia Fis / Azione +2
 Natura Fata - Exivras Prat / Reazione -1
 PA 70 PB Soc / Forza -3
 DEX +2 AEX +2 Ment / Resistenza +2
 Salute +2 Comb / Abilità +4

Note

Cerkeia è una Fata, per cui, pur riuscendo a comunicare con Vincent a livello telepatico, non può entrare nel nostro mondo a meno che non sia Vincent stesso ad aiutarla tramite il Bagliore dell'anima: Assottigliare il Velo dei Sogni.
 Naturalmente, Cerkeia sa volare (Classe di Volo S)

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione PA TD GIZ Mod
 Magia Cromatica Negativa Elemento principale: Tenebra Secondario: Vento
 Color della Notte 20 / 1Km/si /
 Catene degli Abissi 10 / 50/si M4
 Forma di Tenebra 5 -12p / M1
 Vento Tagliente 5 5 100 M2

Armi e Protezioni

Arma / Protezione PA DEX Aex M/PA

