

Il Volere delle Fatima

Ambientazione: Vimary
Avventura per massimo 8 giocatori

Scritta per Ambercon/Undicecon 23-24 Febbraio 2002 da

Andrea MechVigiak Vigiak

per l'Italian Pod Corps

Basato su un'idea originale

Ringrazio Paolo 'Novembre' Robino per le traduzioni alle profezie e alla poesia della rimembranza, Daniele 'Humano' Lostia per alcune correzioni e i ragazzi della mailing list DP9Italia per i contributi e lo stimolo ad interessarmi e tradurre il mondo dei Tribe 8, i ragazzi della Stanza Dei Sogni per i playtest che mi hanno aiutato a definire e verificare l'avventura.

Indice

IL VOLERE DELLE FATIMA	1
INDICE	2
INTRODUZIONE	3
L'ANTEFATTO.	6
LA TRAMA IN SINTESI	7
I PERSONAGGI	9
SALOMONE DI ERODE SAGGIO'DDI SHEBANO	10
ZACCARIA DI GIOBBE VETUSTO'DDI YAGANO	11
SERENITÀ DI COESIONE DOLCE'DDA MADDALITA	12
PIERO DI LUCIGNOLO GIOCU'DDI AGNITA	13
ESSENZA DI GINEVRA PARTORI'DDA EVANA	14
SANSONE DI AIACE SPADA 'DDI GIOVANNITA	15
ALLEGRA DI ZANNI FESTE'DDA DALILIANA	16
FRIDO IL RICCO, IL COLTIVATORE.	17
APPENDICI	18
APPENDICE A: LE CARTE	18

Introduzione

In questa sezione trovate un racconto e due profezie, tradotte direttamente dai manuali, al solo scopo di aiutare i master nella spiegazione del mondo di Tribe 8. Vi invitiamo a confrontarle con i manuali originali della DP9, e variarne il contenuto nel caso non rendessero le vostre sensazioni e comprensioni dopo la lettura degli stessi.

Il mondo di Prima

I Coltivatori ci guidano tra quanto rimane del Mondo di Prima. Con i loro occhi vediamo quanto i padri dei nostri padri ci hanno lasciato: pilastri di cemento, intrighi di tubi, storture di metallo, malformazioni plastiche. Quello che ora intravediamo sono i resti di una civiltà elaborata, dove vivevano innumerevoli persone, qualcuno dice che era prosperosa e gaia, altri che consumava e spremeva, opprimendo. Non so dove si trovi la verità, ma e' certo che li' colpi' il disastro, gli Z'Bri.

Potenti, pazzi e magici signori ubriachi di lussuria, cosi' inumani da far collassare la civiltà. I pochi sopravvissuti furono portati nei campi, per danzare, urlare e morire per il piacere dei padroni Z'bri. Una schiavitù apparentemente senza fine, tanto da farci dimenticare le vestigia del Mondo di Prima.

Ma ci fu chi mantenne la speranza, e prego gli dei affinché ci aiutassero. E loro inviarono otto stranieri, i Nomadi, che insegnarono come evocare le manifestazioni degli dei, le avatar, per la nostra salvezza. Così nacquero le Fatima, gloriose, imbevute del santo potere e della giustizia divina.

Prima venne Baba Yaga la Megera, anziana ed avvizzita fin dalla sua nascita, con lo spettro della morte alle sue spalle. Conosceva la via dello spirito, ed invio il messaggio di libertà tra i campi. Quindi arrivò Eva La Madre, dolce e premurosa, che riportò l'energia vitale in una landa morta. Seguì Maddalena L'amante, erotica e misteriosa, che rianimò quanti erano vittime. La quarta fu Tera Sheba, la saggia. Rigida e glaciale, donò la legge e l'ordine agli sbandati. Allo stesso istante giunse Dalila la zingara, che diede speranza e meraviglia. Maria la Consolatrice, affermò la promessa di pace e il sollievo dopo una strenua lotta. Poi giunsero Giovanna la guerriera e Giorgio il distruttore, e furono ferro e fuoco, e alzarono le loro spade e divenne decisa la lotta per la liberazione

La vittoria non fu semplice ne completa. Il signore degli Z'bri trafisse Giorgio nello scontro finale, i mostri furono relegati a nord dell'isola di Vimary, ma non sono distrutti. Perfino la festa per la Liberazione fu guastata, Maria si accasciò colpita da chissà quale male, e dalle sue ceneri nacque Agnese la Bambina.

Le sette Sorelle sopravvissute formarono le sette Tribù, la nuova nazione dell'umanità

Fummo liberati, ma non siamo ancora liberi..
Dal racconto di Nonna Ebe ai giovani.

Liberamente tradotto da pag. 5 del manuale base

La Profezia di Giosue' (Giorgio).

La mia vendetta e la mia salvezza proverranno dai miserabili. La mia Tribù, l'Ottava, proverrà dai reietti. Essi saranno sudici, soli e potenti, legati alla Dea come solo Essi potranno essere. Sarà loro sputato addosso, verranno ingannati, giudicati ed uccisi. Ma essi saranno il futuro.

Essi saranno messi duramente alla prova. Dai loro nemici e dai loro alleati. Libereranno la daga che mi uccise e con essa come il fuoco fenderanno la terra. Il sangue ricoprirà le loro case, ed essi emergeranno forti e temuti. Nella seconda città troveranno fallimento nel successo, tracotanza nell'orgoglio, follia nella vittoria.

Essi saranno ciechi finché io non verrò a dir loro la verità. Temeranno l'ira della saggezza e impareranno la saggezza dell'ira. Vedranno la gioventù crescere e conoscere il suo destino.

Essi vivranno nei sogni e vedranno morire i fantasmi. Troveranno la barriera alla verità e la saneranno con una ferita.

Nella terza città essi daranno battaglia a ciò che fu predetto e forgeranno ciò che dovrà essere. Creeranno libertà per tutti, ma essa nascerà da sangue e sacrificio.

Sangue e sacrificio!"

la Supplica della Rimembranza

"Ricordale,

Le tue amanti, sorelle, madri,
Che perirono sui Letti,
I loro padroni Z'bri sopra di loro;
Ricorda la Rosa della Carne,
E la Nascita di Maddalena.

Non dimenticare la Simmetria della Carne,
Il luogo natale di Eva, mia Sorella,
E le grida angosciose di madri
Cui strapparono i figli, tolti per sempre,
Divorati da una fame aliena.

L'Età della Carne, un campo di Morte,
Senti il ronzio delle mosche,
Il pungente fetore del marciume,
Le urla torturate,
Il terrore della morte, e ricorda
Poiché Baba Yaga è eterna.

Il cozzo delle spade, lo spruzzo del sangue,
L'urlo della vittoria e il rombo della folla
Tutti echeggiano nell'Arena, dove Giovanna,
Insanguinata e vittoriosa si levò e guidò la carica valorosa.
Ricorda il suo sacrificio.

La severa mano del cieco giudizio che colpisce
Con peso di selvaggia tradizione.
Innocenza compensata con tortura,
Colpa con morte, così l'infernale legge fu pronunciata,
Nella Corte della Carne, e
Da queste ingiustizie Tera Sheba nacque.

Ombre e sussurri,
Risate e pianti, non è nulla se non quel che non è;
Il Velo della Carne, dove il dolore fu piacere e il piacere dolore
E Dalia tutt'altro ancora.

Ricorda Colei che Perdonò, Maria e la Sua
Figlia perduta nata in un tempo
In cui non v'era pietà, eccetto il dolore;
Lei è andata, ma Agnese resta.

E di Giosuè, le sue urla di morte ancora tormentano il vento,
L'estremo memento del Suo sacrificio,
E la nostra vittoria.

Ricorda la tua libertà, e il nostro sacrificio,
Amaci, non dimenticarci,
Sempre ricorda
E vivi per sempre."

L'antefatto.

Dintorni di Vimary

Campo di raccolta 28

Un antico viale. Sera. Scuro. Bagliori sporadici illuminano i resti dei lampioni usati per impalare teste. Colonne di umani vuoti e rassegnati ondeggiavano in direzioni contrarie. Recinti di donne, bambini e vecchi, ora uomini magri ora bassi, prima bianchi e poi neri. Classificazioni. Un complesso. Industriale ? Ruote stridenti innalzano corpi, magri e grassi. Uccelliere di ferro ritorto si fanno sfrigolanti, istigano canarini umani urlanti al richiamo. Punte orrende ornano ingressi, membra lacerate disposte in forme aliene, geometriche o meno, insieme affascinanti e disgustose. Puzzo. Decomposizione ma anche fiori, marciume misto a spezie. Desolazione e ineluttabilità. Un gruppo di esseri, ondeggia il capo avanti e indietro su quel che resta di un bus scoperchiato, seguendo il ritmo di una macabra danza ancora sospesa nell'aria, alimentata chi sa come dalla radio del mezzo bruciacchiato.

Sfoghi e vampate. Tubi di sfiato di gas organici, spandono odori deretani illuminando di bagliori azzurri e multicolori il cielo plumbeo. Residui gocciolanti piovono da enormi contenitori roteanti, macinanti, tritanti. In basso, sul pavimento, un uomo. Una scopa. Sulle spalle uno zainetto, Invicta, giallo un tempo, ora piu' che altro nero. Pulisce e rastrella. Insensibile.

La Trama in sintesi:

L'avventura è di atmosfera, e se avete a disposizione un dark punk non troppo scatenato o una cupa musica gregoriana o qualche colonna sonora di cinema horror, vi consiglio di utilizzarla in sottofondo. Questo il breve tracciato:

- ✓ I personaggi vengono vestiti dei cappucci e il carretto si avvia alla foresta a nord ovest di Vimary
- ✓ Ai rappresentanti dei tribali viene mostrato il video 3d con uno strumento a manovella; il video mostra uno z'bri e lascia intendere un legame con l'8va tribù.
- ✓ Si apre una discussione tra i rappresentanti. Editto contro caduti? caccia alla caduta? Il tema della sintesi nell'8va tribù? Il rapporto tra z'bri e Fatima e umani?
- ✓ Improvvisamente giunge uno z'bri incatenato, spaventa il gruppo ma poi misteriosamente come era giunto si allontana.
- ✓ Compare il padrone T'Saulus.
- ✓ Il massacro giovanita,
- ✓ alzati strumento, non ho ancora finito, e Frido raccoglie il suo zaino invicta giallo sporco

Il viaggio: nel corso della demo vale semplicemente come descrizione dell'allontanamento da Vimary, per molti si tratta del primo viaggio fuori dai confini. Potete lasciare spazio ad una discussione sul carretto, dato che il viaggio non è breve e i vari rappresentanti delle tribù sono uno accanto all'altro: un po' come un viaggio tra pellegrini che forzatamente iniziano a parlare tra loro. Nei boschi a Nord Ovest di Vimary, trovano, tra i numerosi edifici diroccati su cui cresce la vegetazione, un edificio praticamente intatto, una ampio palazzo, su cui spicca al centro una grossa cupola trasparente, si direbbe di un vetro molto resistente. La Cupola ha un diametro di una 10na di metri.

La Sala di proiezione: Il motivo per cui è stato Frido ad accompagnarli è legato alla sala di proiezione. Il soffitto a cupola in 'plastica' permette di utilizzare il proiettore, che dà un'immagine olografica di quanto registrato. Frido dimostrerà poi con la sua videocamera, appesa al collo, di riuscire a realizzare una presa diretta del gruppo e proiettarla. Non registra le illusioni, ha provato. Arricchite la sala di gargoyle e sculture, ornamenti gotici. Potranno tornarvi utili. Ricorda un po' una delle scene dell'esercito delle 12 scimmie, se avete bisogno di riferimenti. Se l'agnita maneggia particolarmente lo strumento questo si rompe, con somma rabbia di Frido, che è attaccatissimo alle sue reliquie. In particolare a questa, una delle più rare e incomprensibili, una reliquia che gli permette di essere superiore alla magia delle illusioni dei daliliani. La sala è piuttosto ampia (15x30m almeno). Al centro si trova il grosso tavolo ovale in legno, con gli 8 scranni con i simboli delle tribù. Tranne uno che è vuoto (è quello riservato a Frido). Al centro del tavolo la reliquia, uno strano parallelepipedo, arricchito di ruote e pulegge, alto 1.5m, largo 80cm e lungo un metro. Quando Frido muovendo la manovella darà energia allo strumento, si accenderanno numerosi led e indicatori. Ci sono numerose finestre, piuttosto ampie (direi almeno 6, larghe 2 metri e alte altrettanto). Appena giunti fate chiudere a Frido le imposte, per proteggersi da eventuali pericoli della notte (i giocatori arriveranno al tramonto all'edificio). In realtà servirà per limitargli i movimenti con gli incontri con gli Z'bri (Groad prima e T'Salus poi). Per illuminare Frido userà una decina di Torce, le cui fiamme contribuiranno all'aspetto tetro della stanza, non potendo il fuoco illuminare tutto l'alto soffitto, e unendo nei riflessi e nelle ombre le decorazioni gotiche all'atmosfera.

Il filmato: mostra caduta che offre qualcosa, sembra carne (i giocatori potrebbero immaginare che si tratti di cibo), in un bosco, ad uno z'bri incatenato in un albero contorto, una quercia (a dimostrazione è a fianco ad una più antica e non contorta, normale). L'energia che il cibo dà allo Z'bri permette a questo di energizzarsi (alone dorato intorno), e poi dopo un po' si mantiene l'inquadratura sulla caduta, che grazie al potere scambiato distrugge con un gesto rituale, come se si trattasse di sintesi, una pianta. Questo dovrebbe far supporre molte cose al consiglio, tra cui:

- Potrebbe immaginare che sia il modo con cui normalmente i caduti attingono potere, da cui proposta editto contro caduti.
- Potrebbe pensare che la singola caduta agisca in Hom, da cui perorare una caccia contro la stessa.
- Interrogarsi sul chained, in una forma tanto rara, legata ad una pianta.
- Chiedersi del potere, se questo è in qualche modo sintesi, e che rapporto c'è con le Fatima.
- Il cercatore può suggerire di agire, c'è un campo di prigionia, lui sa dove si trova, potrebbe fare da guida. Perché le tribù hanno rinunciato a terminare la lotta contro gli Z'bri?
- Se serve rendere animata la discussione il coltivatore potrebbe provocatoriamente suggerire che in fondo fatima e z'bri sono uguali..
- Altro, ovviamente

Osservando attentamente il filmato, e andando avanti indietro (Frido non sa zoomare), si comprende che è una ex Daliliana, e che gli dà da mangiare un brandello di carne. Altri motivi di inquietudine. Il fatto che sia una donna ex daliliana aiuterà prima a supporre che il legame possa anche essere nato prima della caduta, anzi sia il motivo della

stessa caduta, e una daliliana grazie al suo girovagare e' sospettabile. Poi verrà utilizzato da T'Saulus per indicarla come colpevole: e' un personaggio tipicamente debole e spensierato che avvertirà tutto il peso della nuova scoperta su di lei alla rivelazione di T'Saulus. In qualche modo assomigli ad Allegra (non e' cosi' un caso, Frido ha scelto su indicazione.. descrivetela proprio come il giocatore nel caso sia una ragazza).

Groad l'incatenato: una fiera (pantera ? trattandosi di nord america un puma dovrebbe essere la soluzione migliore) con sulle spalle una forma quasi umana, ribaltata, il teschio osserva al contrario i personaggi, una lunga coda scheletrica 'preistorica' li osserva, alla fine una punta che puo' aprirsi a raggiera (quattro spuntoni tipo fiore o bocca). Dopo un po' che e' presente coi pg (entrata drammatica nella scena, sfondando una delle finestre cui sono stati fissati gli scuri), annusa l'aria, avvertendo la presenza di T'saulus, per cui temendolo e riconoscendolo superiore scapperà prima di infliggere del male ai pg. Se avete bisogno di farlo parlare mantenete un tono aggressivo ma lasciate trasparire una forma di intelligenza ridotta, frasi molto semplici e magari poco articolate, curiose ma primitive, elementari.

T'Saulus – Dopo il chained saranno tutti poco inclini alla discussione, lasciate un po' di spazio per comprendere gli animi dei tribali e poi fate agire T'Saulus, facendo venire i brividi e sudori freddi a tutti, poi uno di questi quasi collassa (pupille bianche e convulsioni), poi le dita di uno invecchiano e diventano artritiche, poi quando il convulso si riprende e' Frido a svenire, preludio alla comparsa di T'saulus.

Nella discussione precedente T'Saulus e' pronto a sollecitare emozioni (vedi carte), soprattutto verso quei tribali meno coinvolti e partecipi. Per arricchirlo ho inteso che avesse il potere di fondeersi con i materiali: primo playtesting esce dal tavolo di proiezione. Poi vi e' risprofondato e ha soproso la maddalita da un gargoyle in alto sul soffitto, mentre questa cercava una via di fuga "si cosi' grazie" le ha dato sorridente il gargoyle, e lei è precipitata dal soffitto schiantandosi. In un altro caso all'arrivo dei giovaniti un caduto potrebbe decidere di nascondersi sotto il tavolo, ma dalla superficie traspare la sagoma di T'Saulus che gli sorride beato, mentre si gusta le sue paure. Potrebbe arrivare ad abbracciarlo e fonderlo nel legno.

In generale si aspetta di cogliere e nutrirsi di emozioni, sorride all'arrivo dei giovaniti mentre scompare nel tavolo (come gli z'bri li teme, ma sa che attaccheranno i caduti e si riterranno soddisfatti).

Appena rivelatosi commenterà sulla prestazione dei personaggi, se gli hanno regalato emozioni come si aspettava o no. Poi per far riprendere il dibattito toglierà il cappuccio alla Daliliana per cogliere le emozioni degli altri: il riconoscimento della caduta, e il legame con lo Z'bri pianta (verrà identificata con la daliliana del filmato! Sugeritelo). Ulteriormente, come avviene per le foto per i primitivi, la Daliliana potrebbe pensare che gli hanno rubato lo spirito e agire di conseguenza.

T'Saulus deve apparire come molto piu' sofisticato del precedente Z'bri. Tra l'altro Groad si e' allontanato velocemente proprio perche' ha avvertito la presenza di T'Saulus e ne ha riconosciuto il potere. Dategli modi affettati, un piacere subdolo nelle frasi e nei comportamenti, ricordate che ogni emozione e' per lui estasi e nutrimento. Uscendo dal legno apparirà come un lungo e secco umanoide, flebile e sinuoso, magrissimo, alto 3 metri e mezzo, come del resto appare T'phalus a pag. 73 del manuale base, essendo anche lui un Sangis. Nelle descrizioni l'ho reso coperto di legno, e se qualcuno appicca il fuoco dalle torce, ho fatto sì che assorbisse le fiamme, espandendo il fuoco su di lui, senza bruciare il legno, ma mostrandosi come una creatura di fuoco e legno ai caduti.

Il Massacro Giovannita. Quando ritenete concluso l'intervento di T'Saulus, questi scompare, sprofondando nel legno cosi' come era venuto, o immergendosi in un muro. Scompare per l'arrivo dei giovaniti. Attendete un attimo, e poi iniziate a dare i segni di una caccia, il rumore dei tamburi o urla tribali di caccia, un po' come indiani. Il giovanita riconoscerà presto le indicazioni di una battuta di caccia, un inseguimento a z'bri orchestrato da cacciatori giovaniti. In pochissimo tempo la casa sarà circondata e uno dopo l'altro, a secondo delle vie che scelgono, i vari caduti (che probabilmente nel frattempo si saranno rivelati), vengono trucidati, o feriti a morte. Coplevoli di aver tramato con degli z'bri agli occhi dei giovaniti non meritano altro che la morte, ancora di più se palesemente caduti. Poiché qualcuno per poter partecipare al consiglio ha fatto intervenire la sua cellula o ha direttamnte ucciso un legittimo tribale, si e' rapidamente organizzata un'inchiesta, che per le rivelazioni dei caduti catturati o le tracce seguite ha portato a seguire il carro, e ha consentito di trovare le tracce frammiste a quelle dell'incatenato Groad avvistato nelle vicinanze. La fuga e' prova di colpevolezza, i resti del bue, i segni della caduta, bastano a condannare a morte i personaggi. Quanti feriti gravemente verranno crocifissi alle pareti, a monito per altri servitori. Comunque alcuni dovrebbero avere modo di vedere la scena conclusiva.

Conclusion: Frido, dimenticato accasciato sul tavolo si rianima, mentre T'Saulus compare dal tavolo, o da una parete. Appoggiando una mano sul coltivatore, T'Saulus lo invita ad alzarsi, 'Alzati, strumento. Abbiamo ancora qualcosa da fare', e a quel punto, da una nicchia segreta il coltivatore raccoglie uno zainetto invicta, giallo una volta, ma ormai nero per lo sporco, e si incammina lungo il sentiero.

I Personaggi

Inserirò solo le descrizioni, dato che l'avventura si svolgerà diceless, come vuole l'appuntamento della Undicecon per cui viene preparata questa avventura. Ho indicato solo le eminenze e qualche tratto particolare, tanto per sottolineare di cosa sono capaci i personaggi.

Salomone di Erode Saggio di Shebano

Gli shebani sanno di essere giusti. Sono sicuri di essere giusti. La via che intuisce lo shebano e' sicuramente quella giusta, e il legame con la fatima gli consente di non fallire. Ordine e disciplina, etica e rettitudine, solo gli insegnamenti di Tera sheba possono condurre alla via. Giudici, avvocati e procuratori sono Tera shebani, studiano i propri codici e sono insigniti del dono della conoscenza e della verità.

Ma tu sai che tutto questo non e' vero. Questo e' quello che sanno i Tera shebani, tra i quali una volta ricoprivi il ruolo di avvocato. Valutavi e incontravi i membri delle altre tribù, a volte interferendo con il loro pensiero, per il bene della comunità. Eri bravo a comprendere la natura degli indagati. Troppo bravo. Accusasti un importante Agnita, legato al cerchio della fatima, di aver complottato la distruzione di un gruppo di Daliliani. Lui si difese affermando che si trattava di un gioco. La tua reazione scomposta, giustificata se vuoi, visto che molti membri di una tribù avevano perso la vita, ti fece dimenticare il codice di Agnese, e così opponendoti al gioco ti opponevi al volere della fatima. Finisti in uno dei circoli minori degli interrogatori. Continuamente gli interrogatori con i caduti, con i servi o con i melmosi erano portati con disprezzo e senza considerazione. Giudizi sommari erano elargiti e mai la feccia ascoltata, ma questa era la prassi. Il tuo profondo senso di giustizia ti porto' ancora una volta a schierarti. L'ultima. I giudici non sopportarono l'affronto di vedere un altro Shebano infangato e tacciato di errore solo per accreditare un caduto, e subisti il destino degli stessi caduti: cacciato dalla tribù.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa e' venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido e' stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù. Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia da comunicare alla tua cellula.

Purtroppo il tempo per prepararsi è stato breve. I membri della tua cellula si sono impegnati per bloccare il giudice tera shebano prescelto, in modo da consentirti di sostituirti a lui. Non sai se ce l'hanno fatta, spero che almeno l'abbiano rallentato quanto basta per sostituirti a lui sul carretto.

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito e' trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata. Attento che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula. Senza dimenticare i rischi per l'altro caduto, e i sospetti che già ci sono tra i tribali.

Il tuo ruolo come Tera Shebano e' particolarmente delicato. Sai che normalmente sono gli shebani a condurre la discussione, e quindi dovrai essere molto presente. Frido ti ha confidato che in relazione a qualcosa che e' stato trovato, un Giudice Tera Shebano ha proposto questo incontro. E nel discorso inveiva contro i caduti. Probabilmente tutti si aspettano di discutere un editto contro i caduti e l'8va tribù, almeno secondo quanto ti ha rivelato Frido.

Eminenze: Verità, Convinzione

Attributi: sei particolarmente abile nell'apprendere e nel percepire. Hai una Psiche forte ma non una Volontà altrettanto determinata.

Abilità: Conoscenza della strada, lotta armata e legge, interrogare e investigare

Zaccaria di Giobbe Vetusto'ddi Yagano

Gli yagani sono il pilastro delle tribù. Baba Yaga fu la prima fatima a mostrarsi, e portò il rispetto per la morte e insieme l'accettazione della stessa. Il clan e la famiglia sono diretta conseguenza dei suoi insegnamenti, in cui l'anzianità rappresenta la maturità e il giusto potere. Senza gli yagani le tribù non avrebbero consapevolezza della vita, non temendo la morte, né rispetto per la struttura, non comprendendo gli anziani.

Eppure tu avevi provato in tutti i modi a comprendere il nonno. Ti picchiava e maltrattava, ti insultava chiamandoti inetto e ti spaventava continuamente, minacciandoti di portarti davanti alla fatima per quanto eri inutile. Quando adolescente ti ribellasti la punizione furono 20 frustrate, di cui porti ancora il segno sulla schiena. Le vessazioni continuarono, fino a che, tornando dal consiglio, non portò la notizia che era giunto il tempo per tua madre di morire. Lei tentò di spiegarti quando vide che eri l'unico a non accettare il volere di Baba Yaga. Osservasti la sua pira ardente maledicendo il nonno, che ritenevi direttamente responsabile, aveva voluto uccidere tua madre per punirti ancora. Tornati a casa, nella notte, con 20 coltellate, una per ciascuna frustata, lo ammazzasti e scappasti nella notte. Ora sei un reietto, un caduto.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa e' venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido e' stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù.

Il coltivatore non sa chi sarà il caduto, ma sa che un'altra cellula cercherà di infiltrarsi, per far sì che le decisioni vengano riportate ai membri delle 7 tribù in modo favorevole ai caduti, e non contro di loro. Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia da comunicare alla tua cellula. I caduti sono la tua nuova famiglia, anzi la tua unica e vera famiglia. Non hai dovuto rispettare gli anziani solo perché tali, ma hai potuto conoscerne di saggi al di là del loro diritto presunto. Come hai incontrato fratelli ben più comprensivi e solidali. Collegandoti con un'altra cellula la tua potrebbe davvero aiutare i reietti a non subire un'altra vessazione, e magari cementare le basi per quella agonizzata unione tra i membri dell'8va.

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito e' trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata.

Attento che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula. Senza dimenticare i rischi per l'altro caduto, e i sospetti che già ci sono tra i tribali.

Gli Yagani sono temuti e rispettati da tutte le tribù, e questo potrebbe aiutarti. Lo Yagano cui ti sei sostituito, uccidendolo poco prima di arrivare al carro, temeva la morte più di quanto ti aspettassi, e per salvarsi ti ha implorato affermando che non era il suo momento. Che sciocco. Il momento lo decidono gli uomini, non le fatima. Scruta con attenzione i presenti, e rendili partecipe del timore per la morte, il loro destino e' nelle loro mani solo se sapranno uscire dalla piaga del volere delle fatima.

Eminenze: Morte, Libertà

Attributi : Non sei particolarmente agile né robusto, ma godi di grande conoscenza e carisma.

Abilità : intimidire, rituale e notare, danzare e sopravvivere

Serenità di Coesione Dolce'dda Maddalita

Spensierati e intensi, gioviali e felici, amanti estasiati. I maddaliti sono l'essenza stessa del sesso e dell'amore. La comunione che si respira e si avverte tra i fratelli non è paragonabile in nessuna tribù, e i maddaliti sono sempre ricercati per la compagnia e il convivio, per la passione e per il divertimento. Ma anche sensualità e trasporto.

E nel dolore non c'è amore? Quando hai perso tuo fratello e hai sofferto profondamente per la perdita, perché i compagni non capivano? Come potevano anteporre la festa dell'aggregazione al tuo dolore? Come essere gioviali in un momento tanto tragico? E così che dissero che eri stata abbandonata da Maddalena, e così accadde che fossi cacciata dalla tribù. Abbandonata tra i caduti, altro che legame tribale. La vera unione l'hai trovata tra i caduti, i soli a pensare a passato, presente e futuro, ad amare in toto, amare la vita e amare il prossimo, amore che non è solo lussuria ma è condivisione e comunanza, e comprensione oltre che passione.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa è venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido è stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatime, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù.

Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia da comunicare alla tua cellula.

Ora puoi ricambiare il favore ad un fratello caduto, e accoglierlo tramite te nella nuova famiglia, in una cellula. Frido ti ha detto che è sicuro che un altro caduto si infiltrerà, desideroso di comprendere la verità delle fatime e alla ricerca di un altro gruppo con cui collaborare, dato che la sua cellula è stata dispersa. Probabilmente si sente solo e spaesato, ma chi sostituirà? Sotto quali spoglie? E come fare per contattarlo?

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito è trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata.

Attenta che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula. Senza dimenticare i rischi per l'altro caduto, e i sospetti che già ci sono tra i tribali.

Impersonerai una Maddalita, come fosti in passato. In questo il tuo compito dovrebbe essere facilitato, e forse nessuno si preoccuperà più di tanto per la tua disponibilità e così potrebbe essere possibile avvicinarsi al fratello caduto. Ma attenta, i maddaliti non sono monogami, e se rivolgerai troppo le attenzioni in una sola direzione diverrai sospetta. Inoltre ad una riunione del genere Maddalena avrebbe inviato sicuramente un mediatore, un diplomatico, e non un'amante. Per cui il tuo compito sarà più quello di conciliare le parti, far da moderatore, più che appartarti ed esaltare l'animo dei singoli.

Eminenze: Sensualità, Unità

Attributi: Attraente e Agile, pecchi in decisione e determinazione

Abilità: Sedurre, recitare, ingannare, comportarsi e Acrobazia, Cucinare

Piero di Lucignolo Giocu'ddi Agnita

Infantili e petulanti, così vi vedono gli altri. Ma gli agniti sono l'essenza stessa della vita, la fanciullezza, il divertimento spensierato, la forza dell'istinto e dell'impulso primitivo, senza macchinazioni o falsità, semplici e splendidi. Ricchi come il sole al mattino o familiari come una serata al camino, a raccontare favole. Ma quello che più conta è il gioco, lo scherzo e la burla, e anche il desiderio, il piacere di avere e di essere accontentati, e la forza del gruppo festante e ridanciano.

Ma la fanciullezza finisce. Eri nel gruppo dei prediletti di Agnese, ma poi lei si è stufata. Così di botto, ha detto 'Basta, vattene'. Perché? Che avevi fatto? Non eri poi tanto vecchio, almeno non più vecchio di altri che ancora giocavano con lei. E poi potevi ancora servire alla tribù. Perché cacciarti così? Caduto. Ora sei un Caduto. Niente più giochi. Niente più gruppo. Ti manca il divertimento del parco giochi. I tuoi amichetti, tra cui eri ormai un capo, e i tuoi giocattoli, che avevi faticosamente trovato e scambiato.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa è venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido è stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù.

Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia da comunicare alla tua cellula.

Forse è l'occasione giusta. Potresti fare il volere della fatima, scoprire l'altro caduto infiltrato, e magari tornare nelle grazie di Agnese. Potresti finalmente diventare l'eroe di una di quelle belle storie, e individuare quanti attentano alla vita delle tribù. Non ti piace vivere tra i caduti, ti dicono di svegliarti, muoverti, ma tu non sei così. Non accetti questo 'dovere' a tutti i costi. Vuoi giocare e divertirti. E se becchi questo caduto infiltrato... potresti essere come uno di quei cacciatori di taglie. Forse è proprio per questo che Agnese ha fatto finta di ripudiarti. Sapeva che eri tra i capi migliori e ha pensato a questo compito!

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito è trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da scovare i contatti della cellula e la capacità di azione della stessa cellula, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata, in modo da informare Agnese.

Attento che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e per la tua causa. Agnese non darebbe mai l'appoggio ad un caduto. Forse uno degli altri membri del consiglio dei giovani potrebbe poi aiutarti. I sospetti che già ci sono tra i tribali verso l'altro caduto inoltre giocano a tuo favore. Basta individuarlo per primo. Potresti anche rivelargli poi di quello che tramano quei caduti che hanno detto di volerti aiutare, salvo poi non lasciarti più giocare. Egoisti. E la prova della tua fedeltà sarebbe sicuramente scovare l'infiltrato. Frido aveva bisogno di un'agnita perché sapeva che il vero incaricato non si sarebbe mai presentato... ma certo ecco perché te, e Agnese sa tutto, per questo non ha mandato nessuno dal parco giochi.

Eminenze: Capriccioso, vendetta

Attributi: Tamto sei creativo e vigoroso, quanto poco saggio e sensibile. Ti consideri carismatico, almeno lo eri tra gli agniti, ma ora non puoi dirti anche forte, come invece eri sicuramente tra i bambini di Agnese.

Abilità: combattere, avvertire il combattimento, tirare con l'arco, costruire castelli di sabbia, intrufolarsi

Essenza di Ginevra Partori'dda Evana

Gli evani sono il legame con la natura, la terra, la vita. Tutto ciò che cresce, quello che prospera e vive e' amato da Eva, la madre. Dalla nascita fino al momento prima della morte e' la armonia con Eva a permettere di vivere, in salute. Ma c'e' l'equilibrio, e anche la dove si potrebbe intervenire, occorre a volte lasciare che il destino, il corso degli eventi deciso dalle fatima sia compiuto.

Come l'hai imparato. La tua natura gioviale e amichevole aveva presto stretto contatti anche fuori dal tuo clan. Il rispetto per le matriarche era sommo per te, e il tuo legame con la tribù forte e sincero. Quel giorno, ti chiamarono, come era già successo, per aiutare dei giovaniti feriti. Ne avevi già aiutati altri in passato, ma mentre stavi guarendo un giovane, non hai potuto fare a meno di osservare le sofferenze di un forte guerriero, che si trovava alla tua sinistra. Nessuno lo stava aiutando. Le sue ferite erano profonde, e si lamentava, ma nessuno lo stava curando. Ci doveva essere un motivo, ma il tuo istinto fu prima quello di aiutarlo e guarirlo. Lui cercò di impedirtelo, e mentre il giovane salvato ti scongiurava "Smettila, lui e' il nostro capitano Eracle, si è sacrificato per salvarci, non puoi impedirgli di affrontare il destino che lui e Giovanna hanno scelto". Ma le sue sofferenze erano sincere, e non potevi concepire che qualcuno avesse scelto di spontanea volontà di soffrire così. E infatti lui si sentì a breve meglio, e ti ringraziò. Ma fu il solo. Vennero gli Yagani e lo portarono via, altri giovaniti ti imprigionarono, e uno Shebano ti condannò all'esilio, non prima di averti inferto una dura lezione: osservasti la pira funebre di quel poveretto, circondato dagli yagani che proferivano le loro sentenze di morte. Che dolore. Che astio. Perché Eva ha permesso che ti succedesse tutto questo ? Ti manca la tua famiglia, il tuo clan. E per quanto i nuovi fratelli, i caduti, siano buoni amici, non sono la tua famiglia, che ti manca immensamente.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa e' venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido e' stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù. Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia da comunicare alla tua cellula.

Non sai chi sarà l'altro caduto, Frido non aveva altri dettagli, ma sapeva come intercettare l'evano, e così ha aiutato la tua cellula a imprigionarlo. Gli hai parlato, si e' commosso per il tuo destino, e ha capito il tuo gesto, ma ti chiede di smettere, e lasciarlo andare. Ora non puoi, sei un caduto e la tua cellula e' la tua nuova famiglia, almeno così ha deciso il tribunale. Lui non ha voluto rivelare nulla sulla missione, ma hai capito che malgrado i suoi dinieghi capitava qualcosa di importante. Negava con troppa foga un qualsiasi coinvolgimento, per essere credibile.

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito e' trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata.

Attenta che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula. Senza dimenticare i rischi per l'altro caduto, e i sospetti che già ci sono tra i tribali.

Se però perorerai la giusta causa di Eva, e i suoi insegnamenti, forse la madre potrebbe riaccoglierti. Espiando le tue colpe con le tue giuste azioni, e magari salvando il prigioniero evano dopo la riunione, forse... e poi, magari l'altra cellula ha intenzioni più distruttive della tua, forse e' pericolosa. Magari ci sono gli Eredi, che odiano tutte le 7 Tribù, e non capiscono che la via giusta è la conciliazione. Ci sono molte strade per crescere, forse la tua e' stata difficile, ma questa potrebbe essere un'occasione di riconciliazione. Almeno pensare di avere in cambio il favore di rivedere la tua vera famiglia...

Eminenze: Vita, Mistero.

Attributi : Sensibile e Florida, ma non sempre sufficientemente Determinata. Non sei certo agile, ma almeno discretamente forte.

Abilità : Trattare e accudire animali, Soccorrere, Leggere e Scrivere, Raccontare, Agricoltura

Sansone di Aiace Spada'ddi Giovannita

I Giovanniti sono i nobili guerrieri. Coraggiosi fino alla pazzia, Obbedienti fino alla schiavitù, Determinati fino all'ottusità, Maestri fino al fondamentalismo. Non tutti comprendono l'arte della perfezione, e considerano deviazioni le devozioni estreme dei giovanniti, che però solo così sanno e possono essere un corpo unico con Giovanna contro gli orrori Z'bri.

Forse.

I tuoi primi dubbi emersero quando eri nella Ronda. Dietro ai giudici e agli avvocati Shebani, compivi arresti e punizioni, meccanicamente, ma progressivamente ti accorgesti che il tuo animo rimaneva turbato. Certo erano solo reietti, caduti e feccia, ma quegli occhi che ti osservavano mentre tagliavi, ferivi, martoriavi o uccidevi.

Progressivamente te ne rimasero impressi troppi per poter continuare. Così domandasti di essere trasferito tra i corpi di caccia, all'esterno, a combattere solo Z'bri e i loro ignobili servitori. Ma quando osservasti gli occhi imploranti di un servitore, uno schiavo dei demoni, comprendesti che era solo una vittima, soggiogato al volere del demone e schiavo del suo destino, non era quella la sua volontà. Allungasti il braccio per aiutarlo, e metterlo a cavallo. Poteva essere salvato. Ma gli altri giovanniti non la pesavano così: il tuo gesto li sconvolse, e dopo un attimo di gelo, in cui l'intero gruppo di caccia ti osservava, prendesti la tua via: spronasti il cavallo all'impazzata, tra i boschi, segnando il tuo destino di caduto. Lo schiavo si è unito a te, e' riuscito con la lontananza a liberarsi del giogo dello z'bri e si è unito alle fila dei caduti, alla tua cellula.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa e' venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido e' stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù.

Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia che ti potesse interessare.

Hai mandato l'ex schiavo a fare da esca, si è fatto inseguire dal giovannita incaricato di andare al consiglio, e tu ti sei sostituito a lui. Ora si tratta di individuare l'altro caduto. Se e' coraggioso quanto te, da inserirsi in un consiglio tanto importante, probabilmente e' un buon elemento, e potrebbe essere utile alla tua cellula, e unirsi a voi. Hai già avuto contatti con altri caduti, ma alcuni sono cechi nel loro odio per le tribù, altri visionari di destini irrealizzabili, o che senza azione non vedranno mai l'alba.

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non toglieretelo. Tuo compito e' trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata.

Attento che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula. Senza dimenticare i rischi per l'altro caduto, e i sospetti che già ci sono tra i tribali.

Non usi le armi con facilità, le hai quasi rinnegate. La forza di un braccio teso piuttosto che di una lama che taglia e' stata emblematicamente chiara nella tua vita. Colpisci solo se necessario e solo quando diviene l'unico modo, anche perché i tuoi colpi sono purtroppo quasi sempre letali. Non te ne sono stati insegnati di meno cruenti. Un altro segno delle deviazioni delle tribù, ceche nei loro precetti.

Eminenze: Devozione, Ombra

Attributi : Forte, Agile e Vigoroso, sai anche essere sensibile e percettivo. Pecchi in forza di Volontà e Carisma, come pure la tua saggezza e conoscenza non si possono dire eccelse.

Abilità : Combattere, Senso del pericolo, Sopravvivere, Conoscere la strada, Notare

Allegra di Zanni Feste'dda Daliliana

I Daliliani sono l'anima della festa: L'allegria che comunicano, la danza, la musica, i racconti, la gioia di vivere, muoversi spensierati, anche quando il territorio ostile vorrebbe far pensare il contrario. Dalila e' anche sotterfugio, camuffamento, e' attrice e autrice, e' il soggetto e l'oggetto della rappresentazione: e' la completezza che si manifesta per insegnare. La carovana e' l'essenza della vita, il gruppo unito e festoso, che affronta compatto le avversità e gioisce delle novità.

La carovana, quanto ti manca. Da quando sei caduta non hai più potuto frequentarla. Si perché tu sei una reietta, ora appartieni ai Caduti, all'8va tribù. Ma era necessario fare quello che hai fatto, non sei pentita. Oriana era da troppo tempo appiccata al tuo ragazzo, e l'avevi già mesa sull'avviso. Lui non la degnava più di tanto, ma conoscevi Mario e temevi che prima o poi sarebbe caduto, come in fondo aveva fatto con te. Quella sera ballò con lui di fronte a tutti, sfacciata, rendendoti ridicola agli occhi della carovana. Perciò ha pagato. Certo la legge vuole che chi disgrega la carovana sia allontanato, ma perché non hanno capito le tue ragioni? Perché non hanno allontanato prima quella smorfiosa? Ora non hai più ne Mario ne la Carovana.

Frido, un coltivatore, ti ha recentemente contattato. Un'occasione. Alcuni giorni fa e' venuto nella tua casa giù a Hom, e ti ha prospettato la possibilità di incontrarti con un altro caduto, e contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Frido e' stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù. Frido ha colto nei discorsi dei giudici che si aspettavano la presenza certa di un caduto, per cui ha pensato che fosse una notizia da comunicare alla tua cellula.

Un invito a nozze per un Daliliano: recitare, inserirsi, simulare e ingannare. Magari portare anche via qualcosa. Ancora di più: coprire un altro caduto, probabilmente meno bravo di te, anche se sicuramente audace. Occorrerà individuarlo prima degli altri, prima dei tribali, e fare in modo che non commetta errori e non si scopra.

Frido ti ha procurato un copricapo identico a quello che avrebbe dovuto indossare il prescelto. Lui ne ha avuto uno simile con il simbolo del keeper, e così ha capito come realizzarne un duplicato. Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito e' trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata.

Attenta che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula. Senza dimenticare i rischi per l'altro caduto, e i sospetti che già ci sono tra i tribali.

La tua arte recitativa dovrebbe aiutarti, e sostituirti all'altro Daliliano non è stato difficile. Era giovane e non si aspettava lo scherzo che gli hai fatto. Un semplice cambio di direzione, qualche indicazione poco chiara, e poi un paio di paroline sussurrate a qualche altro caduto, e via, quello chissà dove si trova ora. Forse al consiglio ci sarà da divertirsi, essere ancora la splendida attrice che inganna tutti. E l'altro caduto? beh l'unico testimone della tua impresa verso gli altri caduti, il tuo nuovo pubblico. E speriamo che non ti tocchi salvarlo.

Eminenze : Illusione, Coraggio

Attributi : Agile, bella e in forma. Ispiri energia, ma difficilmente riesci ad essere convincente e determinata, anche perché spesso ti sembra di non capire (o il prossimo o quello che ti viene detto).

Abilità : Giocoleria, Teatro e Danza, Miti e leggende, Trattare e scambiare, Camuffarsi.

Frido il ricco, il Coltivatore.

I coltivatori non sono guardati di buon occhio, ma alla fine tutti hanno bisogno di un coltivatore. E tu sei tra i migliori. Esistete da prima delle tribù e affrontavate gli orrori degli Z'brì ancora prima che le fatima si manifestassero. Per questo occorreva sapersela cavare. E c'è chi ti ha insegnato. Per ottenere gli oggetti migliori, le cose più strane, per capire la vera storia, occorre andare là dove nessuno osa, e saperne uscire. Ma nessuno potrebbe sopravvivere a tante imprese quante ne hai compiute tu.

I coltivatori ti rispettano, ma nessuno sa che tu hai un segreto. Un patto, con T'Sautus. Servo? No non sei un servo, non uno schiavo, voi avete un patto! Non sei mica uno di quegli ignobili leccapiedi accecati: tu ragioni, hai autonomia, puoi muoverti, dai a T'Sautus quello che vuole, emozioni, e in cambio ottieni i tuoi splendidi, fantastici, unici oggetti del Mondo di Prima.

L'hai già fatto. Questa volta la scelta è stata attenta. Un caduto per ogni Tribù, un esiliato di ciascuna a impersonare quello che più vuole: se stesso quando ancora era un tribale! Chissà che emozioni regaleranno al tuo signore.. no al tuo amico. A tutti hai detto lo stesso, sei andato nelle loro case, a Hom, e gli hai prospettato la possibilità di incontrarsi con un altro caduto, anche lui sotto mentite spoglie, ma non sai quali, dipenderà dalla sua cellula, e inoltre potrai contribuire a cambiare qualcosa nelle tribù. Stasera infatti si incontreranno alcuni membri giovani delle 7 tribù, fuori dai confini della città, per discutere delle posizioni delle tribù su alcune importanti questioni. Tu, Frido, sei stato incaricato di accompagnare i prescelti in un luogo preciso, affinché possano osservare e discutere. Si tratta di una pratica inconsueta, normalmente sulle questioni importanti decidono le fatima, e quasi mai si parla di accordi così generali tra le tribù: è una grande occasione.

Hai procurato un copricapo per ciascuno, con il simbolo della antica tribù. Anche tu ne avrai uno, come keeper, coltivatore. Pensa che a loro hai detto che grazie a quello che ti era stato dato hai capito come realizzarne un duplicato per ciascuno di loro "Questo ti aiuterà a nascondere le cicatrici rituali della caduta, per cui non togliertelo. Tuo compito è trovare l'altro caduto infiltrato, in modo da rinforzare i contatti della cellula e la capacità di azione, e verificare il volere delle altre tribù sulla questione che verrà affrontata. Attento che gli altri membri delle tribù non ti scoprano, o sarà la fine per te e soprattutto per la tua cellula.". Come sembravi solenne nel dargli queste informazioni.

Tutto è pronto per dare le emozioni al tuo amico, quelle emozioni di cui si nutre. Con una delle reliquie più belle e interessanti presenterai il video di un caduto che si avvicina ad un Incatenato, uno Z'brì legato ad una creatura: una pianta, e questi gli darà nutrimento, mentre lo z'brì gli dona potere.. un attimo dopo con la magia distrugge una pianta poco distante. Questo dovrebbe farli sobbalzare: come tribali dovrebbero indignarsi, come caduti anche, e pensare da un lato, apertamente, di condannare i caduti, dall'altro chiedersi che fare, qual è la vera natura dei poteri che alcuni caduti hanno ancora, e capire se ostacolarli o seguirli, se disperarsi o esultare.

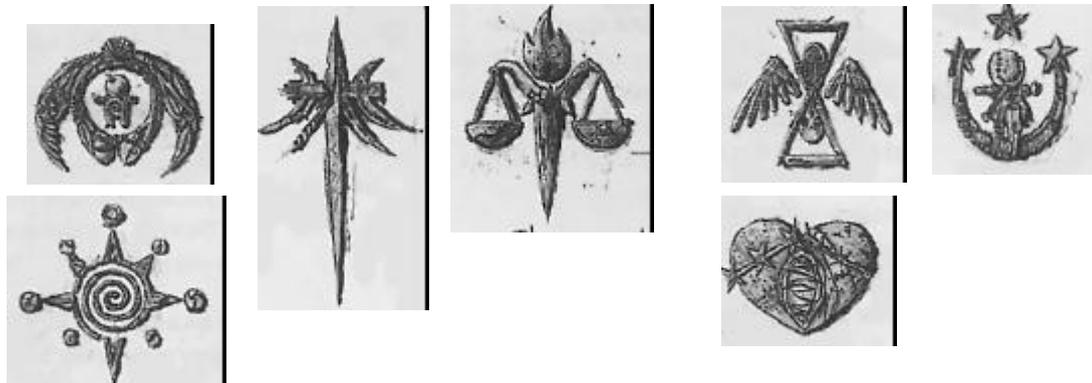
A questo punto spiegherai che gli Shebani cui hai fatto vedere il video hanno scelto loro per far sì che le Tribù decidessero il destino dei caduti, come reagire e che fare. E poi T'Sautus farà il resto. Li osserverà e deciderà il da farsi. Tu dovrai solo impedire che si allontanino, e con tutti i pericoli che ci sono nel bosco chi vorrà farlo senza la tua guida?, e che si rivelino prima di aver donato al tuo signore le loro emozioni, prima di averlo reso felice con le loro contraddizioni e le loro ansie. Solo quando saranno felici, e certi di aver trovato una soluzione, allora T'Sautus interverrà. Ha sempre saputo aspettare il tuo.... Amico.

Attributi : Vigoroso, pieno di conoscenza e determinazione. Manchi forse un po' in agilità e forza, e la tua psiche non è al massimo.

Abilità : Insegnare, Sparare con la pistola, Elettronica, Fisica, Computer, Meccanica, Notare. Leggere e Scrivere.

Appendici

Appendice A: Le Carte



Sono un espediente per indicare l'uso delle emozioni da parte di T'Saulus. Se ritenete di dover influenzare emozioni e comportamenti da parte di qualcuno, magari meno attento e partecipe, o che si stà muovendo nel senso sbagliato, mostrategli una delle combinazioni tra sentimento e un simbolo delle tribù.

ODIO	AMORE	AFFETTO	SIMPATIA	ASTIO
INSOFFERENZA		COMPLICITA'	DISPREZZO	COMPRESIONE
AFFASCINANTE		AMMIRAZIONE	SFIDA	AMMALIATO
ORRORE	PIETA'	DISGUSTO	INVIDIA	CONDIVISIONE