

L'anima inquieta di Gualtiero



Un'avventura di Stefano Lorenzi



L'anima inquieta di Gualtiero

An'avventura di Stefano Lorenzi
utilizzabile con qualsiasi gioco di
ruolo storico o fantasy
liberamente adattata alle regole di
Basic[®] - Gioco di Ruolo Universale

Copyright © 2014 CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

Italia, maggio 1187

An remoto convento benedettino del
XII secolo nasconde un efferato
delitto, compiuto per la superbia
dell'uomo sulla volonta' di **D**io e
nascosto agli occhi dei monaci da
una crudele diffamazione del
monaco ucciso. **R**iuscirai a risolvere
il mistero di **C**olmagro?

Fonti delle **I**llustrazioni:

In Copertina: San Benedetto da Norcia scrive la regola benedettina, ritratto nella chiesa di Heiligenkreuz Abbey vicino a Baden bei Wien, Bassa Austria. Ritratto (1926) di Herman Nieg (1849-1928).

Nel Testo: Bibbia del 1574, Biblioteca del Convento di S. Matteo a San Pietro in Lamis.
Immagine di S. Benedetto.
Pergamena Miniata.
Dettaglio miniato dal Book of Kells, manoscritto irlandese, c. VIII-IX sec.

Premessa

Questa avventura è stata studiata per un'ambientazione storica medievale. Essa può essere facilmente adattata a qualsiasi sistema di gioco di ruolo storico o fantasy (AD&D, Ars Magica, Gurps, ecc.). Spetta al Master il compito di adattare l'avventura al gioco che più preferisce. I riferimenti ai lanci di dadi sono volutamente generici e possono essere variati dal Master in funzione del sistema di gioco adottato.

La versione originale dell'avventura è stata giocata in solitario fra un Master e un giocatore che interpretava un monaco benedettino. Se al Master l'avventura pare troppo facile per un gruppo di giocatori, può tranquillamente aumentare i pericoli e i rischi dell'indagine.

Convenzioni di Gioco

Nel seguito del testo, sono state utilizzate le regole relative al sistema di regolamento Basic – Gioco di Ruolo Universale. È possibile scaricare gratuitamente una versione semplificata del regolamento in italiano visitando i seguenti collegamenti:

<http://www.basicrps.com/core/basic-it.pdf>

<http://www.roleplaying.it/basic/basic.pdf>

Tutte le statistiche e le regole presentate fanno pertanto riferimento al suddetto sistema di gioco che, in quanto semplice ed immediato, favorisce il gioco di ruolo e pone l'enfasi sull'ambientazione dell'avventura piuttosto che sulle regole e sui tiri di dado.

Spetta al Master decidere eventualmente come risolvere le varie

situazioni e dettagliare le statistiche dei vari personaggi, nel caso in cui decida di utilizzare un sistema di gioco differente. Essendo stata originariamente scritta per essere un'avventura tra il Master ed un solo giocatore, questa avventura è particolarmente indicata quando viene giocata con un unico personaggio, il monaco benedettino la cui scheda pregenerata viene fornita di seguito.

Il Personaggio

Questa è la scheda del personaggio già pronta per l'avventura. Basta che il Master ne consegna una copia al giocatore e si potrà iniziare senza ulteriore indugio.

Frate Teodosio, monaco benedettino

† Caratteristiche:

Forza	13		
Costituzione	13		
Taglia	12		
Intelligenza	15	Tiro Idea:	75 %
Volontà	13	Tiro Fortuna:	65 %
Destrezza	12	Schivare:	60 %
Carisma	13	Persuadere:	65 %

☠ Punti Ferita (PF): 13

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

☆ Punti Volontà: 13

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

✋ Abilità:

Arrampicarsi	40%	Medicina	45%
Ascoltare	55%	Nascondersi	30%
Botanica	55%	Nuotare	45%
Individuare	50%	Psicologia	55%
Intrufolarsi	25%	Religione	70%
Lanciare	25%	Saltare	35%
Latino	75%	Seguire Tracce	10%
Legg./Scrivere	75%	Storia	50%
Lottare	13%	Storia Naturale	55%

⚔ Armi:

Pugno (50%), danno 1d3

Bastone (40%), danno 1d6+2, 20 punti rottura

Luogo e **T**empo

Maggio 1187, monastero benedettino di S. Agata di Colmagro, situato su un colle a pochi chilometri dal villaggio di Desenzano, nella parte più meridionale del Lago di Garda.

Il monastero è abitato da 14 monaci più un abate ed è praticamente autosufficiente, coltivando i monaci le terre attigue.

Nella piccola biblioteca del monastero vi sono copie di manoscritti piuttosto antichi e poco conosciuti, in particolare varia corrispondenza fra il santo e il vescovo S. Ambrogio di Milano riguardante l'eresia manichea (IV secolo), ancora diffusa in Africa settentrionale.



Storia per il **M**aster

Nel monastero risiede un giovane miniatore, certo Gualtiero da Vercelli di 21 anni, amico del personaggio, che sta appunto ricopiando alcuni testi per il monastero di S. Benedetto di Vercelli.

Una notte d'estate, Gualtiero ha una visione mistica e gli appare in sogno Gesù Cristo in persona, che gli indica

un luogo specifico dell'abbazia in cui egli dovrà scavare un pozzo. Cristo dice che l'acqua di quel pozzo diverrà famosa nei secoli e permetterà a folle immense di guarire dal male. Inferborato dalla visione, Gualtiero riferisce il sogno all'abate, Odorico da Monaco, il quale lo riprende per aver usato la figura di Gesù in modo così superbo.

Nelle settimane che seguono la notizia si sparge e fra i monaci c'è una certa irrequietezza. Odorico è invidioso del miniatore, in quanto ritiene che le visioni mistiche debbano essere riservate a chi da trent'anni professa la fede (come lui stesso) e non al primo monachello venuto. La situazione è tesa e si percepisce che i monaci vogliono dare abbozzo allo scavo del pozzo.

Odorico però è accecato dall'invidia ed inizia a odiare Gualtiero, convocandolo spesso in colloquio privato per convincerlo a rinnegare pubblicamente e di fronte a tutti la visione. Il giovane rifiuta sempre, e infine Odorico decide che il monaco deve essere punito per il suo peccato di superbia.

Assieme a frate Michele, suo fedele assistente e responsabile della biblioteca, una sera va nella cella di Gualtiero e lo fustiga per la sua arroganza. Il giovane tenta di difendersi, ma i due più anziani hanno la meglio su di lui e lo colpiscono alla nuca con un bastone, spezzandogli involontariamente l'osso del collo.

Per non essere ritenuti colpevoli, i due gettano il corpo dalla finestra della cella e simulano un suicidio. Accuseranno poi Gualtiero di essersi gettato dalla finestra per il rimorso della sua

menzogna e lo seppelliranno fuori dalle mura del monastero, in terra non consacrata.

Introduzione

Vi sono vari modi di introdurre l'avventura al personaggio, che dovrà comunque arrivare al monastero.

Un rapporto di amicizia con il monaco morto Gualtiero non è strettamente necessario, ma sarà di stimolo per avviare un'indagine. Altri espedienti efficaci per dare il via all'avventura possono essere i seguenti:

† Il personaggio si trova in prossimità del monastero e vuole passare a trovare l'amico Gualtiero, che da tempo non vede;

† Il personaggio va al monastero per studiare antiche lettere di S. Ambrogio di Milano riguardanti l'eresia manichea del IV secolo d.C.;

† Il personaggio giunge al monastero accompagnando qualcun altro, un monaco importante, una lettera, ecc.

Il convento si trova in cima alla collina chiamata Colmagro, a cui si arriva seguendo un sentiero in mezzo a una fitta foresta di querce e frassini, in cinque ore di cammino dal villaggio più prossimo. Il colle è stato disboscato ed è ora un insieme di campi, coltivati dai monaci per il loro sostentamento.

L'edificio è un unico maniero piuttosto possente, in pietra chiara e con le finestre piccole. Attaccata al muro di ponente (dalla direzione da cui arriva il sentiero) c'è una stalla in legno, in cui i monaci tengono due asini, alcuni maiali e le galline.

La Lapide

A metà strada fra la foresta e il convento, fra i campi, c'è ancora un gruppetto di alberi secolari, circondati dai rovi. Visibile dal sentiero c'è una lapide in legno, posta proprio vicino ai rovi.

Effettuando un **Tiro Seguire Tracce** è possibile capire che di recente qualcuno è stato qui, viste le impronte lasciate sulla terra davanti alla lapide. Si capisce anche che la sepoltura è avvenuta da poco tempo (in realtà, circa due settimane fa). Ci sono dei fiori freschi e una scritta in latino è stata incisa nel legno:

*Qui giace Gualtiero da Verelli,
noto miniatore, che tornò suicida
alla gloria di Nostro Signore alla
giobane età di anni ventuno*



Frate Battista, il frate sacrestano e campanaro, era molto affezionato a Gualtiero ed ogni giorno porta dei fiori freschi sulla sua tomba.

Accoglienza dei Frati

L'abate Odorico da Monaco e il suo assistente Michele accolgono cortesemente il personaggio nel convento e, se questi ha qualche raccomandazione ed intende studiare l'archivio del monastero, daranno la disponibilità della biblioteca sotto la guida di frate Michele.

Se interrogati su frate Gualtiero, essi racconteranno che il giovane si è suicidato lanciandosi dalla finestra della sua cella e, come tutti i suicidi, ha dovuto essere seppellito in terra sconsecrata (il cimitero dei monaci è sul lato orientale del monastero, recintato). Sulla motivazione essi saranno un po' vaghi, ricordando che il giovane aveva strane idee e, pur essendo un bravo miniatore, era troppo superbo.

Per il momento essi non diranno nulla della visione del monaco.

Il personaggio sarà quindi ospitato in una cella al primo piano dello stabile e potrà rivolgersi a frate Michele per qualsiasi necessità.

Primi Indizi

I monaci non sono molto loquaci, ma il personaggio riuscirà subito a fare amicizia con frate Battista, un poderoso omaccione dal sorriso gioviale. Egli è il sacrestano e il campanaro del monastero. Racconterà al personaggio che l'amico Gualtiero, prima di morire, aveva avuto delle visioni e che in convento si parlava di un luogo mistico in cui era celata una fonte miracolosa. Di più egli non dirà, almeno all'inizio.

Se il personaggio chiede di Gualtiero agli altri monaci, questi lo ricorderanno con disprezzo, vista la sua brutta fine, e parleranno di lui come un mentitore, uno che raccontava cose non vere. Da questi non si riuscirà a cavare di più.

Delitto nella Notte

La seconda notte in cui il personaggio è nel convento avviene un efferato delitto a scapito di frate Michele. Svegliati dalle grida di frate Battista ai laudi (cioè alle funzioni religiose dell'alba), i monaci trovano frate Michele appeso a testa in giù nella campana del convento, che si trova in cima all'edificio, in una cella campanaria di legno.

Con una certa difficoltà i monaci riusciranno a recuperare il cadavere, che penzola a testa in giù, con le braccia libere, a più di un metro dal tetto. Le mani gli sono state tagliate e sul suo corpo ci sono vari tagli fatti con una lama, che formano sulla schiena una rudimentale scritta: "Gualtiero".

Indizi sul luogo del delitto:

† Il frate è stato ucciso con numerose coltellate alla schiena, che gli hanno ripetutamente trapassato i polmoni. In seguito, è stato portato sul campanile e legato al batocchio della campana.

† Un **Tiro Individuare** permette di notare che le mani della vittima sono state recise con difficoltà, come se il coltello avesse una lama non affilata, e che l'amputazione è comunque successiva alla morte del monaco. Nella cella campanaria c'è sangue

dappertutto, ma le mani mozzate non si trovano. Sono state infatti portate nella cella occupata un tempo da Gualtiero e poggiate sul davanzale della finestra da cui il miniatore è stato fatto precipitare.

- † Un **Tiro Idea** permette di capire che chiunque ha issato Michele fino a lassù deve aver avuto una notevole forza.
- † Per accedere al tetto è sufficiente passare per le scale interne ed aprire la botola. Sulle scale non c'è però traccia di sangue (questo indizio può venire notato con una semplice ispezione della zona oppure, se il personaggio non la esegue, effettuando un **Tiro Individuare**).

Indizi nella cella:

- † Nella cella di Michele ci sono tracce di sangue e colluttazione, e la finestra è aperta (la notte era comunque calda ed anche altri monaci hanno tenuto la finestra aperta).
- † Un **Tiro Idea** suggerisce che Michele deve aver fatto entrare il suo assassino, visto che il chiavistello è aperto dall'interno e non ci sono segni di scasso.
- † Un **Tiro Individuare** permette di notare che sul davanzale ci sono segni di sangue, più evidenti sulle pareti esterne del monastero.
- † Un **Tiro Medicina** consente di capire che nella cella c'è poco sangue rispetto a quello che avrebbe dovuto essere causato dall'amputazione delle mani. In effetti, a frate Michele sono state inflitte qui solo le mortali pugnalate alla schiena.

- † Un **Tiro Individuare** permette di notare, sul muro esterno del monastero, una scia di sangue che sale verso il tetto.

Meccanica del delitto:

Frate Battista, l'assassino, si è recato nottetempo nella cella di Michele e, dopo aver bussato, si è fatto aprire. Ha poi colpito a tradimento il frate con numerose pugnalate alla schiena ed ha legato il cadavere ad una corda che preventivamente aveva sistemato fuori dalla cella.

Ritornato sul tetto, Battista ha issato il cadavere fino lassù (da qui la sottile scia di sangue sulla parete, non visibile da terra), tranciandogli quindi le mani e scrivendogli il nome di Gualtiero sulla schiena, issando infine il cadavere dentro il campanone, legato per i piedi al batocchio.

Il coltello usato per il delitto è stato poi portato sulla tomba di Gualtiero e nascosto sotto la terra, ancora fresca di sepoltura.



Reazioni dei Monaci

Dopo una prima fase di sgomento generale, i monaci del convento grideranno allo spettro ed alla magia nera.

Secondo loro, lo spettro di Gualtiero, senza pace perché suicida, è ritornato per punire i monaci di non aver ascoltato la sua visione. Essi modificheranno gradualmente la motivazione del suicidio di Gualtiero, imputandolo alla disperazione per non aver potuto esaudire i desideri di Cristo espressi nella sua visione.

Dopo questo delitto i monaci saranno più loquaci in merito.

L'abate Odorico da Monaco si ritirerà in religioso silenzio e pregherà per tutto il giorno in cappella, sul luogo dove Gualtiero aveva predetto di scabare. Egli ha capito che qualcuno lo ha visto mentre uccideva Gualtiero e che ora sarà punito per i suoi peccati.

Deve scoprire in anticipo chi è il testimone. Con i monaci, però, sarà più mistico e li convincerà che Gualtiero è un'anima disperata in preda al Maligno. Si deve riesumare il cadavere del giobane e bruciarlo su un rogo purificatore, aggiungendo al fuoco rami freschi di salice nero.

Attraverso questa mossa egli intende scoprire, dalle reazioni dei monaci, chi è il colpevole, facendosi magari aiutare dal personaggio.

Di questa sua decisione farà partecipi tutti durante la messa funebre celebrata nel pomeriggio, prima della sepoltura di Michele.

Reazione di Battista

Il frate si recherà, dopo compieta (preghiera comune della sera), presso la tomba di Gualtiero per recuperare il coltello.

Il personaggio può intuire che c'entra qualcosa con il delitto di frate Michele, effettuando un **Tiro Psicologia** al momento del discorso di Odorico, oppure con un **Tiro Individuare** osservando eventuali movimenti sospetti nei dintorni del monastero dopo il calare della notte.

Se il personaggio coglie in flagrante Battista, questi dirà che vuole pregare per Guglielmo. In caso di flagranza evidente, Battista cercherà di mettere fuori combattimento il personaggio e di uccidere Odorico la notte stessa.

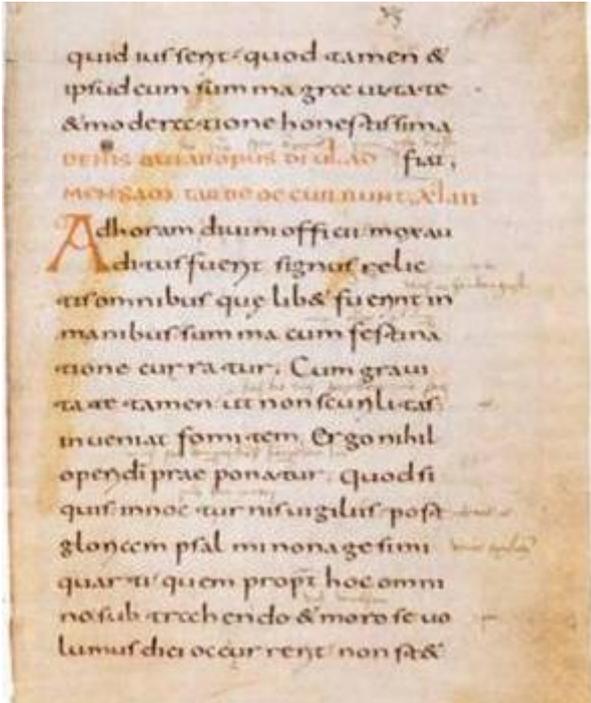
Il Rogo Purificatore

Il giorno seguente scende una leggera pioggia, ma Odorico incarica comunque alcuni frati di cercare legna di salice nero nel bosco e di preparare la pira. Un **Tiro Botanica** permette di ricordare che la pianta ha funzioni magiche per scacciare il male.

Alla vista dei preparativi, qualcosa avviene nell'animo di Battista, che inizia a pentirsi della sua azione. Colpito dal rimorso ma ancora desideroso di punire anche frate Odorico, Battista studia la sua prossima mossa.

Se la sera prima non ha avuto modo di recuperare il coltello dalla tomba di Gualtiero, i monaci troveranno l'arma mentre disseppelliscono il morto.

Ma è troppo tardi! Battista, prima che venga l'ora del rogo, preleva frate Odorico dallo scriptorium (sala di scrittura), davanti a tutti i tre frati che stanno scrivendo, lo stordisce e lo porta di peso sul tetto del monastero.



Un suono continuo di campana richiamerà l'attenzione di tutti i monaci e Battista, dall'alto, chiamerà a gran voce tutti i religiosi, annunciando loro che è giunta l'ora della verità, l'ora in cui i giusti potranno riposare nel regno dei cieli:

Beati gli assetati di giustizia, perché saranno saziati; beati i miti perché di essi è il regno dei cieli; beati voi... perché da oggi sarete liberati dalla malvagità e il volto di Cristo potrà di nuovo risplendere su questo colle!

Battista rivelerà ciò che sa ai monaci e costringerà Odorico, in bilico sul ciglio del tetto, a confessare il suo peccato. Dopo una scena drammatica, Battista

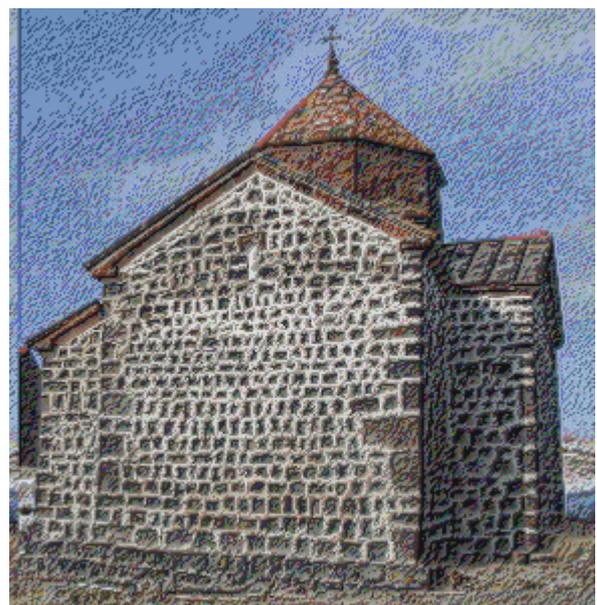
cercherà di trascinare con sé Odorico nel vuoto, uccidendo entrambi. Le sue ultime parole saranno:

Non posso vivere con questo dolore... Iddio avrà pietà di me! Fratelli, completate l'opera di Gualtiero: scavate l'acqua miracolosa nel pavimento della cappella!

Il personaggio può agire, eventualmente assieme ad Odorico, per fermare Battista. Ci sarà una colluttazione in cui gli altri monaci resteranno in disparte, allibiti e perplessi.

Epilogo

Se frate Odorico si salva, cercherà di imporre la sua autorità e la sua volontà per insabbiare la cosa e far passare da pazzo Battista. Si dimostrerà estremamente severo con chiunque lo contraddica e, se il personaggio vuole approfondire la cosa, lo tratterà in modo scortese e lo allontanerà dal monastero.



Personaggi del Dramma



Abate Odorico da Monaco

È un uomo di circa sessant'anni, frate devoto e autoritario, con una bella capigliatura bianco latte ed una lunga barba. Ha una smisurata stima in sé stesso ed è terribilmente invidioso di tutti. Se non viene mai contraddetto è paterno e cortese, ma se ciò che afferma è messo in dubbio, si inalbera e fa pesare la sua autorità, attaccando l'abbersario senza riserve.

† Caratteristiche:

FOR 11, COS 12, TAG 14, DES 11, INT 14, VOL 13, CAR 15.

☠ Punti Ferita (PF): 12

□□□ □□□ □□□ □□□

✋ Abilità:

Ascoltare 45%, Individuare 30%, Latino 70%, Leggere/Scrivere 70%, Psicologia 60%, Religione 75%, Storia 40%, Storia Naturale 20%.



Frate Battista

Un omone alto più di 1,90 m, dal fisico corpulento e dalle braccia forti. È il sacrestano ed il campanaro del monastero, sempre sorridente e dal volto gioviale. Dentro di sé cova però il rancore verso Odorico e Michele, che non tarderà a manifestare.

† Caratteristiche:

FOR 15, COS 14, TAG 17, DES 11, INT 10, VOL 9, CAR 12.

☠ Punti Ferita (PF): 14

□□□ □□□ □□□ □□□ □□□

✋ Abilità:

Ascoltare 55%, Individuare 45%, Latino 50%, Leggere/Scrivere 35%, Lottare 25%, Medicina 25%, Religione 55%, Storia Naturale 30%.



Frate Michele

Figura misera del topo di biblioteca, non molto alto, leggermente gobbo, di età indefinibile. I suoi capelli variano dal castano al grigio, con sfumature difficili da identificare. La sua voce è monotona e noiosa e non pare avere sentimenti predominanti. È un fedele servo di Odorico, che asseconda in tutto. Si tratta di una persona piuttosto ambigua e codarda.

† Caratteristiche:

FOR 10, COS 8, TAG 9, DES 7, INT 13, VOL 8, CAR 9.

☠ Punti Ferita (PF): 8

□□□ □□□ □□□

✋ Abilità:

Ascoltare 55%, Individuare 55%, Latino 65%, Leggere/Scrivere 65%, Psicologia 35%, Religione 45%, Storia 60%.

Frate Alfonso

Il cuoco del monastero, calmo e riflessivo. E' uno dei confratelli più attenti nel non rivelare le proprie impressioni al nuovo arrivato e cerca sempre di mantenere un contegno distaccato.

† Caratteristiche:

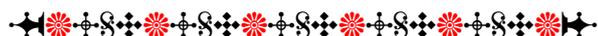
FOR 11, COS 11, TAG 11, DES 10, INT 12, VOL 10, CAR 8.

☠ Punti Ferita (PF): 11

□□□ □□□ □□□ □□

✋ Abilità:

Ascoltare 45%, Botanica 25%, Cucinare 70%, Individuare 15%, Latino 60%, Leggere/Scrivere 60%, Psicologia 40%, Religione 55%, Storia Naturale 30%.



Frate Abelardo

Uno degli scribi del monastero, ormai anziano e quasi cieco dopo anni di lavoro sulle pergamene miniate. Appare virtuoso e diplomatico, anche se è intimamente geloso dei suoi confratelli scribi più giovani.

† Caratteristiche:

FOR 8, COS 9, TAG 13, DES 8, INT 13, VOL 13, CAR 13.

☠ Punti Ferita (PF): 9

□□□ □□□ □□□

✋ Abilità:

Ascoltare 35%, Individuare 55%, Latino 65%, Leggere/Scrivere 65%, Miniare 70%, Psicologia 45%, Religione 55%, Storia 35%.

Frate Ludovico

Un altro degli scribi, ormai al monastero da quasi un lustro. E' molto timido e gentile con tutti. Un uomo sulla quarantina, con il naso aquilino e senza l'orecchio destro, perso in gioventù.

† Caratteristiche:

FOR 12, COS 13, TAG 12, DES 10, INT 12, VOL 10, CAR 9.

☠ Punti Ferita (PF): 13

□□□ □□□ □□□ □□□ □

✋ Abilità:

Ascoltare 25%, Individuare 45%, Latino 60%, Leggere/Scrivere 60%, Miniare 65%, Psicologia 20%, Religione 65%, Storia 50%, Storia Naturale 40%.



Frate Matteo

Un giovane di poco più di vent'anni, da poco al monastero nelle vesti di scriba. Proviene da una nobile famiglia e per questo è talvolta altero, cosa che assieme alla sua natura sospettosa lo rende talvolta antipatico ed indisponente.

† Caratteristiche:

FOR 13, COS 15, TAG 14, DES 13, INT 9, VOL 11, CAR 13.

☠ Punti Ferita (PF): 15

□□□ □□□ □□□ □□□ □□□

✋ Abilità:

Ascoltare 25%, Individuare 25%, Latino 45%, Leggere/Scrivere 45%, Lottare 26%, Miniare 40%, Religione 40%.

Frate Sebastiano

Magro ed allampanato, è lo scriba che da oltre dieci anni assiste Frate Abelardo. È goffo ed impacciato, tranne quando viene lasciato al suo lavoro, ed il fatto di balbettare non aiuta certo la sua integrazione, specie con gli stranieri.

† Caratteristiche:
FOR 10, COS 8, TAG 8, DES 14, INT 13, VOL 10, CAR 8.
☠ Punti Ferita (PF): 8
□□□ □□□ □□
✋ Abilità:
Ascoltare 25%, Individuare 50%, Latino 65%, Leggere/Scrivere 65%, Miniare 60%, Religione 50%, Storia 45%.



Frate Luca

Il responsabile del bestiame del monastero, questo giovanotto trascorre la gran parte della giornata all'aperto ed è poco interessato alle faccende del monastero, di cui ama soprattutto la quiete e la relativa agiatezza.

† Caratteristiche:
FOR 14, COS 15, TAG 13, DES 11, INT 8, VOL 10, CAR 11.
☠ Punti Ferita (PF): 15
□□□ □□□ □□□ □□□ □□□
✋ Abilità:
Allevare Animali 55%, Ascoltare 35%, Botanica 25%, Individuare 40%, Latino 40%, Leggere/Scrivere 20%, Orientamento 40%, Religione 50%, Seguire Tracce 35%, Veterinaria 45%, Zoologia 25%.

Frate Seberino

Un giovanotto dalle maniere rudi e sbrigative, che lavora nei campi del monastero. È comunque un bravo frate, attento ai bisogni dei confratelli e del prossimo. Alto, grosso e con la pelle abbronzata per il lavoro nei campi.

† Caratteristiche:
FOR 15, COS 15, TAG 15, DES 9, INT 11, VOL 10, CAR 10.
☠ Punti Ferita (PF): 15
□□□ □□□ □□□ □□□ □□□
✋ Abilità:
Agricoltura 45%, Ascoltare 25%, Botanica 40%, Individuare 30%, Latino 55%, Leggere/Scrivere 25%, Religione 50%.



Frate Damiano

Un frate contadino di mezza età, dalla pelle rubizza e con le mani callose. A parte la tonaca, nulla lo distingue da un contadino plebeo. È incline all'ira, che spesso gli costa lunghe veglie di preghiera e penitenza.

† Caratteristiche:
FOR 13, COS 14, TAG 12, DES 11, INT 9, VOL 9, CAR 10.
☠ Punti Ferita (PF): 14
□□□ □□□ □□□ □□□ □□□
✋ Abilità:
Agricoltura 65%, Ascoltare 15%, Botanica 45%, Individuare 20%, Latino 45%, Leggere/Scrivere 20%, Religione 45%, Veterinaria 25%, Zoologia 15%.

Frate Anselmo

Un robusto frate di mezza età, ancora vigoroso ed in piena forma fisica, che si occupa del lavoro nei campi. E' lamentoso e pessimista, ma nasconde un carattere altruista ed è sempre pronto a dare una mano al prossimo.

† Caratteristiche:

FOR 14, COS 14, TAG 11, DES 10, INT 11, VOL 11, CAR 12.

☠ Punti Ferita (PF): 14

□□□ □□□ □□□ □□□ □□

✋ Abilità:

Agricoltura 65%, Ascoltare 30%, Botanica 35%, Individuare 40%, Latino 55%, Leggere/Scrivere 30%, Religione 55%, Veterinaria 15%.



Frate Felice

Un altro dei frati che si trova al monastero da più tempo, ormai giunto alla veneranda età di 60 anni ed ancora abile agricoltore. Ama la quiete ed il lavoro a contatto con la natura, ed i tragici avvenimenti lo turbano molto.

† Caratteristiche:

FOR 11, COS 13, TAG 11, DES 11, INT 10, VOL 8, CAR 12.

☠ Punti Ferita (PF): 13

□□□ □□□ □□□ □□□ □

✋ Abilità:

Agricoltura 60%, Ascoltare 35%, Botanica 30%, Individuare 40%, Latino 50%, Leggere/Scrivere 35%, Religione 65%, Storia Naturale 15%.

Frate Francesco

Un omone grasso e calbo, sulla cinquantina, che passa le giornate sudando nei campi e la sera in preghiera. E' molto quieto e timorato di Dio, ed è benvoluto da tutti. E' cieco dall'occhio sinistro.

† Caratteristiche:

FOR 15, COS 16, TAG 13, DES 7, INT 11, VOL 14, CAR 13.

☠ Punti Ferita (PF): 16

□□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □

✋ Abilità:

Agricoltura 60%, Ascoltare 20%, Botanica 45%, Individuare 20%, Latino 55%, Leggere/Scrivere 35%, Religione 70%, Veterinaria 25%.



Frate Gaetano

Ormai sulla settantina, è il decano dei contadini del monastero, in cui vive ormai da quasi cinquant'anni. Non lavora più molto nei campi, ma la sua sapienza in campo agricolo è un bene inestimabile per gli altri frati.

† Caratteristiche:

FOR 8, COS 10, TAG 12, DES 9, INT 13, VOL 14, CAR 14.

☠ Punti Ferita (PF): 10

□□□ □□□ □□□ □□

✋ Abilità:

Agricoltura 80%, Ascoltare 15%, Botanica 55%, Individuare 35%, Latino 65%, Leggere/Scrivere 35%, Religione 55%, Veterinaria 30%.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Basic – Gioco di Ruolo Universale è un marchio registrato della *Chaosium Inc.* ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale BASIC ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

L'anima inquieta di Gualtiero

Un'avventura di Stefano Lorenzi
utilizzabile con qualsiasi gioco di ruolo
storico o fantasy liberamente adattata
alle regole di Basic® - Gioco di Ruolo
Universale.

Italia, maggio 1187

Un remoto convento benedettino del XIII
secolo nasconde un efferato delitto,
compiuto per la superbia dell'uomo sulla
volontà di Dio e nascosto agli occhi
dei monaci da una crudele diffamazione
del monaco ucciso. Riuscirai a risolvere
il mistero di Colmagro?



CHIMERA E