

IL COLPO: LA 25^A ORA

“Per me, che si parli di Filosofo della mente o di schizofrenico, di maniaco o di Alienista è la medesima cosa: sono tanti i ruoli, all'interno di un sanatorio, che non si sa più chi è il sano o il malato.”

—PROF. FRANCIS BAXTER, DIRETTORE DEL DIPARTIMENTO DI IGIENE MENTALE, ACCADEMIA DI DOSKVOL.

L'Henwell Asylum è un ospedale che è stato fondato all'interno di quella che un tempo era la tenuta di Lord Henwell, a nord del parco Mistshore, nel distretto delle Sei Torri.

Si mostra come un palazzo fatiscante che attira l'attenzione grazie alle alte guglie ornate di statue di animali mitologici e demoni; una antica fissazione della famiglia Henwell.

Negli ultimi decenni pare essersi specializzato nell'ospitare principalmente pazienti che presentano affezioni della mente.

Si dice, per le strade, che l'istituto abbia ospitato e continui ad ospitare pazienti illustri e facoltosi, le cui ricchezze rimangono a disposizione dell'amministratore dell'ospedale, il Capo Cerusico Dorian Helker.

IERI NOTTE

Avete ricevuto una lettera attraverso il solito canale sicuro tramite cui solo i vostri potenziali clienti e gli alleati possono contattarvi (Vedi pagina successiva).

Qualcuno sta chiedendo il vostro intervento. *Inoltre sono giorni che non dormite, cosa vi tiene svegli?*

USIGNOLO

Chi si nasconde dietro il nome di Usignolo, e perché ha bisogno di voi? Perché avete accettato di investigare? Quale debito vi ha spinto, o quale ricompensa vi attira? (Scegliete una delle seguenti opzioni. Poi raccontate al GM in quale modo è legato a voi e perché ha bisogno della vostra Banda).

◆ **Francis Baxter, Direttore del Dipartimento di Igiene Mentale, Accademia di Doskvol** (*ossessivo, paziente, connesso*). Un uomo convinto che tutti i sanatori nascondano in realtà orrori indicibili perpetrati dai Cerusici e dagli inservienti. *Chi di voi ha un debito nei suoi confronti? Come vi siete incontrati la prima volta?*

◆ **Harriet Willoughby, solitaria professionista del furto** (*schizoide, paranoica, efficace*). Si dice che agisca da sola perché in realtà è posseduta da diversi spiriti che la portano a considerarsi da sola come un'intera Banda. *Uno di voi conosce Harriet ma non l'ha più vista per anni. Avete fatto un colpo assieme, com'è andato a finire?*

◆ **Donald Lang, Capo Sacerdote del Tempio di Nukkua** (*visionario, calcolatore, affascinante*). Il culto sostiene che l'unica via per raggiungere l'illuminazione sia attraverso i sogni. Gli iniziati assumono

droghe per non dormire e raggiungere stati di alterazione cosciente. *Uno di voi faceva parte del Tempio di Nukkua. Come ne sei uscito?*

CARISSA

Carissa Decoy (determinato, audace, incantevole) è il vostro contatto all'interno dell'Henwell Asylum. Chi è veramente? Da chi è manovrata? E come?

◆ **Da uno degli Dei Dimenticati.** Il GM vi dirà quale Dio Dimenticato in realtà manovra Carissa e quali sono i suoi obiettivi. *In che modo il comportamento di Carissa vi fa sospettare di questa sua affiliazione?*

◆ **E' posseduta dal Demone Setarra.** Avete già incontrato Setarra, cosa vi ha chiesto di portare la prossima volta che vi sarete incontrati?

◆ **Una spia di un'altra fazione.** Il GM vi dirà 3 fazioni con cui sospettate che lei sia collusa. *Cosa vi ha fatto sospettare questa collusione? Perché, questa, è un'inaspettata opportunità?*

L'HENWELL ASYLUM

Cosa si nasconde nelle segrete dell'inquietante edificio che ospita l'Henwell Asylum? Cosa si apre allo scoccare della 25a Ora? Scegliete una delle seguenti opzioni.

◆ **Un portale verso una città sommersa nel Mare Vuoto.** Quali pericoli vi si possono trovare? Quali ricchezze?

◆ **Un portale verso una città popolata dagli Incubi.** La città al di là del portale vi chiama con la sua voce suadente. Cosa vi promette?

◆ **Un portale verso una Doskvol di un altro tempo.** La porta si apre verso il passato oppure verso il futuro?

DOMANDE PER IL GM

Quali Incubi abitano l'immaginario dei membri della banda?

Fatteli raccontare e usali come suggestioni quando la banda si aggira per l'Asylum

Cosa tiene svegli i membri della banda da diversi giorni?

Usa queste ossessioni per spingere i giocatori ad addentrarsi sempre di più nell'Henwell Asylum.

Cos'è veramente la 25a Ora?

Con questo colpo vogliamo darvi la possibilità di scivolare oltre i confini di Doskvol, fin dentro Mad City. Sentitevi quindi liberi di spaziare nelle diverse ispirazioni che plasmano i due mondi, poiché il confine del proibito, nei sogni, è molto labile



HANDOUTS

Stampate il contenuto di questa pagina e usatelo come materiale di gioco.

*Ho bisogno di aiuto, per le strade si dice
che tu sia la persona giusta, mi manda Usignolo.*

*Sono sicura che in città non se ne parla, ma succedono cose strane all'
Asylum Henwell: i pazienti da giorni rifiutano di dormire per timore di
quella che chiamano La Venticinquesima Ora. Il Personale sta perdendo
il senno senza apparente motivo, ed ora che il Capo Cerusico Helker ha
tentato il suicidio la situazione è completamente fuori controllo. Sono
sola.*

*Qui c'è tutto il necessario per raggiungermi, ma devi fare presto.
E soprattutto: RESTA SVEGLIO.*

*Carissa Decoy,
Cerusico dipartimento di Igiene Mentale.*

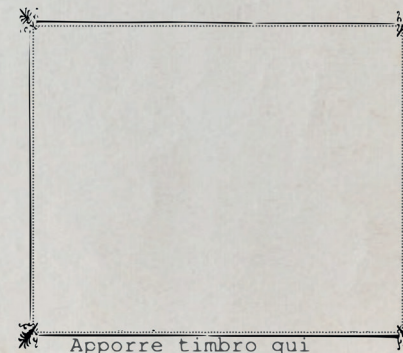
CARTA N° 1165378



Accademia di Doskvoll Collegio di Studi Immortali

La commissione per la gestione degli istituti
di igiene mentale di Doskvoll accorda al portatore
di questo documento appropriatamente timbrato
l'accesso alle proprie strutture in quanto personale
qualificato al trattamento degli infermi mentali.

**Esibire il documento
All'ingresso dell'istituto**



Apporre timbro qui