

Atto III – Il Seme del Dolore

Per i giocatori

La pietra nera vibra tra le mani. I sogni diventano visioni. I vostri corpi si muovono, ma la mente vacilla: qualcosa vi guida.

All'interno delle rovine interdette dell'Acadamae, trovate una stanza sigillata. Tre cerchi concentrici di rune giacciono ai piedi di uno **specchio liquido sospeso nell'aria**. Quando la pietra entra in contatto con lo specchio... venite risucchiati.

Il mondo svanisce.

Vi risvegliate in un **paesaggio distorto**, dove i colori sono spenti e il cielo è un telo di carne pulsante. Al centro, un **bambino**: ha il volto cambiato, ma ognuno di voi vi riconosce qualcosa... un dettaglio personale, un ricordo perduto.

Accanto a lui, una figura incappucciata: parla senza emettere suono, eppure comprendete ogni parola.

"Il dolore è ciò che resta quando ogni menzogna è svanita. E voi siete qui per capire."

Per il master

I PG sono entrati in un frammento di semipiano legato a Zon-Kuthon, creato dai rituali incompiuti dell'Acadamae. Qui affrontano due fasi distinte:

Incontro Fase I: Ombra dell'Io Perduto

1x Ombra Riflessa (incarnazione del trauma di gruppo)

- **GS:** 6
- **CA:** 17 / **PF:** 52
- **Attacco:** +8 tocco (1d8 danni + 1d4 drain Carisma)
- **Difese:** RI 14, RD 10/bene o argento
- **Aura:** Aura del Silenzio Profondo (Volontà CD 16 o ammutoliti per 1d4 round)

Capacità speciali:

- **Specchio d'Anima:** una volta per scontro, obbliga un PG a combattere una copia illusoria di sé stesso (come *immagine speculare* avanzata, durata 1d4 round).
 - **Dolore Empatico:** ogni volta che colpisce un PG con il tocco, tutti gli altri subiscono 1 danno.
-

Transizione alla Fase II

Quando l'ombra viene sconfitta, lo specchio dietro il bambino si frantuma in mille schegge fluttuanti. Le rune esplodono di luce. Il bambino grida... ma senza voce.

Una voce femminile (la stessa della locanda) sussurra:

"Solo chi accetta il dolore può chiudere il cerchio."

Fase II: Il Sigillo Spezzato – La Scelta

I PG vedono un **sigillo fluttuante**, simile a quello visto nei sogni. Chi lo tocca dovrà **scegliere**:

- **Sacrificarsi**: il PG accetta volontariamente di perdere qualcosa (una parte del corpo, un ricordo, una capacità) in cambio della chiusura del portale. Guadagna una maledizione ma salva il bambino.
 - **Rifiutare**: il PG viene marchiato con un simbolo di Zon-Kuthon, e un incubo lo seguirà per sempre. L'effetto è narrativo ma permanente.
-

Conclusione

Il bambino svanisce tra le braccia di chi lo ha salvato. Il paesaggio si dissolve. I PG si risvegliano nel Silenzio della Settima Corda, soli, cambiati.

Ogni personaggio ora porta **un segno visibile o invisibile del passaggio nel semipiano del dolore**.

Fine.