



VILEBORN

MATER SANGUINE

UN'AVVENTURA FAN-MADE
SCRITTA DA MICHELE MASSEI

NOTA DELL'AUTORE DI VILEBORN

Quando Michele mi ha mostrato Mater Sanguine, mi sono entusiasmato. Michele non aveva gli strumenti per scrivere quest'avventura, eppure lo ha fatto.

Il quickstart di VILEBORN è un tutorial per imparare a giocare, ma non ti fornisce strumenti per creare avventure. Non ti spiega come creare un Vileborn, una sfida, né come muoverti nel mondo di Egas. Eppure, ecco qui un'avventura. Non è meraviglioso?

Alcune note:

- *Questo non è materiale ufficiale. Lo abbiamo impaginato sul formato standard di Vileborn per rendere omaggio al lavoro di Michele.*
- *Quest'avventura è compatibile con i pregen del quickstart, anche se non c'è alcun legame tra gli eventi del quickstart e quest'avventura.*
- *Mater Sanguine non fa parte della lore ufficiale di VILEBORN. Ho curato personalmente l'editing di Mater Sanguine, ma solo per rendere il materiale organico e fruibile. I luoghi, i personaggi e le sfide qui presenti sono creazioni uniche di Michele.*
- *Le SFIDE hanno un formato un po' diverso rispetto al quickstart, sono una via di mezzo tra quelle che conoscete e quelle che troverete nel core book di Vileborn.*

Nel suo stato più puro ed elegante, quest'avventura è un'opera originale, liberamente ispirata a VILEBORN. E quando qualcosa di bello e spontaneo germoglia da un'altra opera, anche in questa triste landa senza sole, dovremmo sorridere e rallegrarci.

– Claudio Pustorino

INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione	4
Antefatto.....	4
Come giocare quest'avventura.....	5
Cronologia degli eventi	6
Personaggi secondari	8
 Luoghi	 10
Bosco di Vendôme.....	11
Vendôme - Città bassa	12
Vendôme - Città alta	15
Chateau Vendôme	17
 Sfide	 19
La Progenie	20
La Lamia.....	21
L’Ombra di Père Bernard.....	22
Lo spirito del figlio di Sophie	23
 Materiali digitali.....	 24

INTRODUZIONE

Benvenuto in **Mater Sanguine**, un'avventura fan made per **VILEBORN** che parla di amore tradito, promesse infrante e nera disperazione.

ANTEFATTO

È dall'arrivo dell'Oscurità che **Charlotte**, un tempo levatrice rispettata, viene sempre più spesso additata come strega da **Père Bernard**, frate Luminarista posseduto segretamente da un'Ombra, che sta seminando terrore e paranoia nei cuori degli abitanti di Vendôme.

Nonostante le dicerie, Charlotte riesce a evitare ritorsioni grazie alla protezione del Barone **Vincent de Vendôme**, che vede in lei l'unica speranza di aiutare sua moglie **Sophie** a concepire un erede maschio.

Dopo anni di costanti contatti, il Barone rivolge le sue attenzioni a Charlotte, con cui intreccia una relazione clandestina. Quando Charlotte scopre di essere rimasta incinta, lo confessa al Barone, assicurandogli che crescerà il figlio da sola. Meno di un mese dopo, anche Sophie rimane finalmente incinta, con grande sorpresa e gioia per l'intera famiglia Vendôme.

Mesi dopo, Charlotte partorisce **Martin**, lontana dagli occhi della nobiltà. Pochi giorni dopo, Sophie entra in travaglio, ma il bambino non sopravvive. Sconvolto dalla perdita, Vincent compie un atto terribile: invece di affrontare la tragedia, strappa Martin a Charlotte e lo mette nella culla accanto alla moglie ancora incosciente e inconsapevole di aver perso il bambino, determinato a farlo passare come suo figlio legittimo.

Per evitare scandali, il Barone fa allontanare Charlotte da Vendôme. Lei si oppone, ma viene trascinata via con la forza. Durante il viaggio, la carrozza su cui si trova esce di strada e si schianta rovinosamente. Tradita e morente, Charlotte si trasforma in una Lamia affamata di vendetta.

COME GIOCARE QUEST'AVVENTURA

Oscurità, ecco alcuni consigli su come approcciare i contenuti di **Mater Sanguine** e metterli in gioco assieme ai **Vileborn**.

IL RUOLO DEI VILEBORN

Una volta arrivati in città, i Vileborn dovranno farsi strada in una rete di segreti e menzogne, cercando di capire cosa è accaduto e cercando di evitare che altre tragedie si verifichino in città.

Indagando sui terribili eventi che stanno accadendo a **Vendôme**, i Vileborn scopriranno che l'Oscurità non è la radice dei problemi della città, ma un catalizzatore per i lati più oscuri dei suoi abitanti.

LA STRUTTURA DELL'AVVENTURA

L'avventura è una sandbox che si svolge nella città di **Vendôme**. In ogni punto di interesse si trovano SFIDE, indizi e personaggi secondari con versioni diverse della verità. Starà ai **Vileborn** raccogliere le informazioni e fare luce su quanto accaduto. Se vuoi, fai agire gli Oscuri secondo le loro agende o sposta le informazioni da una zona a un'altra per tenere alto il ritmo della narrazione.

CONTENUTI SENSIBILI E SISTEMI DI SICUREZZA

Mater Sanguine tratta alcuni argomenti sensibili come la violenza –non grafica– sui minori, descrizioni cruente, indottrinamento e condanna sociale.

Oscurità, leggi attentamente l'avventura e confrontati con i **Vileborn** sulle sue tematiche. Scegliete se ci sono argomenti da escludere o trattare con cautela, e quali strumenti di sicurezza utilizzare.

TEMPI E SESSIONI

Mater Sanguine può essere giocata approssimativamente 3 SESSIONI. Se vuoi giocare Mater Sanguine in una sola SESSIONE concentrati solo sulla vendetta di Charlotte ed elimina tutte le altre sottotrame.

CRONOLOGIA DEGLI EVENTI

Questa è una breve cronologia degli eventi che precedono l'avventura. I Vileborn dovranno ricostruirli da un'insieme di indizi sparsi nei luoghi di interesse.

PRIMA DELL'OSCURITÀ

Charlotte lavora come levatrice in città, combinando tradizioni popolari, erboristeria e rituali pagani per tutelare la salute di donne e nascituri.

5 ANNI FA

Con l'arrivo dell'Oscurità, iniziano a circolare maldicenze fomentate da **Père Bernard** sulle pratiche di Charlotte. Anche se ferita dalla cattiveria di queste voci, Charlotte evita ritorsioni grazie alla protezione del **Barone Vincent de Vendôme**. Il Barone vuole un erede maschio da sua moglie **Sophie**, e Charlotte frequenta spesso **Château Vendôme** per assistere Sophie con tonici e cure.

2 ANNI FA

Il rapporto tra **Charlotte** e **Vincent** si fa sempre più stretto. La frustrazione per l'assenza di un erede e la continua vicinanza tra i due sfocia infine in una relazione clandestina.

10 MESI FA

Charlotte scopre di essere incinta di **Vincent** e rivela la paternità della gravidanza solo a lui, promettendo di crescere il bambino senza chiedere aiuto.

9 MESI FA

Sophie rimane finalmente incinta. La famiglia Vendôme gioisce per la notizia.

3 SETTIMANE FA

Charlotte dà alla luce **Martin**, figlio illegittimo del Barone. Determinata a evitare scandali, decide di crescerlo da sola.

2 SETTIMANE FA

Charlotte viene convocata d'urgenza a Château Vendôme per assistere Sophie nel parto. Ancora debole per aver dato alla luce Martin, e non sapendo a chi affidarlo, lo lascia temporaneamente al Barone.

Il parto di **Sophie**, purtroppo, si conclude in tragedia: dopo aver dato alla luce con grande difficoltà un figlio maschio e averlo cullato per la prima volta, Sophie, confusa e sfinita, perde conoscenza. Il neonato, tristemente, muore poco dopo.

Sconvolto, il **Barone** prende una decisione mostruosa: non restituisce Martin a Charlotte e lo mette nella culla accanto alla moglie ancora incosciente. Pur legato a Charlotte, non è disposto a rinunciare a un erede maschio. Per mantenere il segreto, ordina a due armigeri di darle del denaro, metterla su una carrozza e allontanarla da Vendôme. Charlotte si ribella, ma viene trascinata via.

Durante il viaggio, Charlotte lotta contro gli armigeri per liberarsi, finché la loro carrozza precipita in un dirupo. Tradita dall'amante e dalla sua gente e allontanata da suo figlio, Charlotte muore, e si risveglia come una **Lamia** assetata di vendetta.

Nel frattempo, Sophie, convinta che Martin sia suo figlio, lo chiama **Veritas** e lo accudisce con amore materno, ignara che lo spirito del suo vero figlio, sepolto nel camposanto di Château Vendôme, la chiama disperatamente, incapace di trovare pace per non essere mai stato pianto da sua madre.

COS'È UNA LAMIA

Nella tradizione greca, la Lamia è una donna che, straziata dalla perdita dei figli, si trasforma in una creatura che si nutre del sangue degli infanti.

Col tempo, la figura della Lamia divenne un monito per i bambini, una seduttrice di giovani e, nel Medioevo, un sinonimo di strega.

Sebbene normalmente associate ai Serpenti, in quest'avventura Charlotte è descritta come una leonessa, disposta a tutto pur di vendicarsi.

Il manuale di gioco di **VILEBORN** non menziona le Lamie. Data la loro affinità con il sangue, sono qui classificate come Vampiri.

PERSONAGGI SECONDARI

Qui trovi elencati i persoaggi secondari con cui i Vileborn interagiranno nel corso dell'avventura.

VINCENT DE VENDÔME - IL BARONE

Vincent è un uomo abituato a ottenere quello che vuole. Governa per diritto di nascita e la sua autorità, a Vendôme, è legge. Dietro il suo aspetto autorevole, si cela un uomo fragile e insicuro, pronto a compiere atti immorali pur di ottenere ciò che desidera.

CHARLOTTE SIMON - LA LEVATRICE

Charlotte è una figura tragica, che ha dedicato la vita a guarire e proteggere, senza mai ricevere lo stesso in cambio. Vittima di dicerie e superstizioni, è stata tradita dall'uomo che amava e dalla comunità che un tempo l'aveva rispettata. La cattiveria l'ha trasformata nel mostro che tutti vedevano in lei. La sua dolcezza si è trasformata in rancore, il suo desiderio di proteggere in sete di sangue e di vendetta.

SOPHIE DE BELLEGARDE - LA MOGLIE DEL BARONE

Sophie è un'ombra della donna che era. La sua fragilità fisica ha lasciato spazio a una fragilità emotiva ancora più profonda. Dopo anni di sofferenza e speranze spezzate, ha finalmente un figlio maschio da stringere, ma non sa che, in realtà, quello che stringe non è realmente suo figlio. Sophie ha un figlio da piangere, ma nessuno glielo ha mai rivelato.

MARTIN/VERITAS

Inizialmente chiamato **Martin**, il piccolo è il figlio biologico di Charlotte. Ora accudito da Sophie, ignara della verità, è conosciuto come **Veritas de Vendôme**, un neonato innocente al centro di un dramma di cui non ha alcuna colpa.

IL VERO FIGLIO DI SOPHIE

Mai riconosciuto, mai pianto, il **vero figlio di Sophie** è stato sepolto in segreto nel camposanto di Château Vendôme dal Barone, mentre Charlotte veniva allontanata con la forza. Senza un nome, senza un addio, la sua anima inquieta infesta il parco come un sussurro nel vento, un'eco di dolore che cerca disperatamente di farsi sentire. Non è violento, non vuole far del male – ma chiama incessantemente sua madre, drenando inesorabilmente le sue energie. Vuole essere visto e pianto, per chiudere il ciclo della sua breve e triste vita.

PÈRE FRANCOIS BERNARD - IL PRETE LUMINARISTA

Predicatore Luminarista posseduto segretamente da un'Ombra, che lo sta manipolando per seminare terrore e nutrirsi, **Père Bernard** incarna il lato più oscuro della fede: la caccia all'eresia, il fanatismo cieco, il potere che nasce dalla paura. Durante le sue prediche, fomenta crociate contro gli Oscuri, senza che nessuno sospetti il vero demone nascosto nella sua ombra.

LA CONFRATERNITA DELLA STELLA

Un gruppo di fanatici religiosi al seguito di **Père Bernard**. Alternano intense veglie religiose a spedizioni punitive su chiunque sospettino di eresia o affinità con gli Oscuri.

MADELEINE - LA LOCANDIERA

Madeleine è una delle poche persone con un briciolo di umanità in città. La sua locanda, *Il Marito Perfetto*, è un rifugio per viandanti e una fonte di pettegolezzi e informazioni. Amica di lunga data di **Charlotte**, non ha mai creduto alle accuse contro di lei e vive nel timore di scoprire cosa le sia realmente accaduto.

LUOGHI

Vendôme è una cittadella su due livelli circondata da antiche mura. Arroccata a ridosso delle montagne e circondata dal bosco di Vendôme, può essere raggiunta dalla via omonima, la strada principale che collega i principali centri urbani della regione.

I Vileborn si sposteranno dentro Vendôme e nei suoi dintorni per indagare; Di seguito trovi l'elenco delle location da esplorare e in cui trovare informazioni utili – sebbene talvolta discordanti – per ricostruire l'accaduto. Ecco quali sono le zone principali da esplorare.

BOSCO DI VENDÔME

Qui sono rimaste tracce della trasformazione di Charlotte e le prove della sua trasformazione.

CITTÀ BASSA

In cui scoprire qualcosa su Charlotte, indagare sulle tensioni tra cittadini e fanatici religiosi, e scoprire cosa sta accadendo ai bambini di Vendôme.

CITTÀ ALTA

Nella città alta le Ombre alimentano terrore attraverso l'influenza della Chiesa.

CHATEAU VENDÔME

L'orrore si nasconde tra le sfarzose stanze della residenza dei Vendôme, tra silenzi della servitù, l'amore cieco di una madre e l'anima tormentata di un infante, che vuole chiudere il ciclo della sua breve e tragica esistenza.

BOSCO DI VENDÔME

Un fitto intreccio di alberi scheletrici coperti di neve.

L'aria è silenziosa, priva del canto degli uccelli o del rumore della fauna, come se la foresta stessa trattenesse il respiro.

Il bosco è il luogo in cui Charlotte è morta dove si è trasformata in una Lamia. Qui i Vileborn possono trovare alcune indicazioni sulla probabile presenza di Oscuri nella zona e alcune tracce della sua trasformazione.

- **Non ci sono animali.** Questo, di norma, implica la presenza di Oscuri nella zona.
- **Una carrozza ribaltata giace su un declivio** poco lontano da una svolta della Via Vendôme.
- **Ci sono segni di artigli sulla struttura del carro**, simili che si possono trovare nella casa di Charlotte (vedi Città bassa)
- **I corpi dilaniati e sventrati dei due armigeri giacciono sotto la neve.** Difficile dire da quanto sono lì, dato che la neve li ha conservati. Analizzandoli sarà possibile vedere che sono stati prosciugati dal sangue.
- **Ci sono tracce di graffi sugli alberi vicini**, più o meno ad altezza uomo.
- **Una borsa piena di monete è rimasta dentro la carrozza.** Evidentemente questa non è opera di ladri o furfanti.

Se nel gruppo è presente un **Camminaspiriti** in grado di interrogare gli armigeri. Gérôme, uno dei due, racconterà che ha visto Charlotte morire, e poi rialzarsi stranamente cambiata. Era bellissima, feroce e aveva lunghi artigli.

VENDÔME – CITTÀ BASSA

La città bassa è un dedalo di vicoli e stradine, case di legno e pietra con tetti in ardesia, comignoli fumanti, neve ghiacciata che scricchiola sotto ai piedi e ghiaccioli che gravano dai tetti.

La piazza del mercato, domina il centro della città bassa da cui parte la strada che sale alla città alta. Sparse nella città bassa vi sono numerose chiesette Luminariste e altari votivi. I due punti di interesse nella città bassa sono **la casa di Charlotte**, dove i Vileborn possono intuire parte della sua storia e **Il Marito Perfetto**, una taverna in cui possono scoprire della paranoia crescente, del terrore religioso, e della vendetta che Charlotte sta consumando.

LA CASA DI CHARLOTTE

Bruciata e abbandonata, la casa è un relitto annerito. I segni di vandalismo sono evidenti: dentro vi sono resti di arredi devastati, una culla vuota, segni di artigli, tracce di sangue e un persistente odore di bruciato.

Dopo la scomparsa di **Charlotte** la casa è stata perquisita e data alle fiamme dalla **Confraternita della Stella** alla ricerca di qualsiasi segno di stregoneria. Ora è abbandonata, la gente la evita. Il secondo piano è quasi completamente distrutto dall'incendio. È presente una culla sporca di fuliggine e, al suo interno, una coperta una volta bianca, con ricamato in rosso il nome **Martin**.

- **Segni di artigli sulle pareti**, come se qualcosa fosse stato qui.
- **Culla bruciata con la coperta**, un simbolo della perdita di Charlotte.
- **Odore di bruciato** e fumo ancora persistente.
- **Dicerie della gente su ombre che si aggirano nella casa**, segno della superstizione della gente del villaggio e possibile falsa pista.

IL MARITO PERFETTO

La taverna riesce ad apparire accogliente nonostante l'evidente malumore degli astanti. È incredibile quanto un camino acceso, dell'alcol scadente e un po' di cibo riescano a fare.

Essendo una delle taverne più frequentate della città bassa, *Il Marito Perfetto* è un punto di sosta ottimo per i Vileborn. Qui sarà loro possibile parlare con **Madeleine**, padrona di casa e amica di Charlotte, incontrare alcuni fedeli della **Compagnia della Stella** e il **padre** di uno dei bambini predati dalla Lamia.

LE VOCI SU CHARLOTTE

Le voci su Charlotte sono tanto numerose quanto discordanti. Questo è ciò che capita in un luogo in cui le voci corrono e la paranoia dilaga.

- **Charlotte un tempo era un'ottima levatrice**, molte donne andavano da lei in gravidanza per farsi aiutare. Poi con l'arrivo dell'Oscurezza sono iniziate le malelingue su di lei. (parere di Madeleine)
- **Il Barone ha ricevuto spesso Charlotte**, fino alla nascita di Veritas, il giovane erede.
- **Alcune donne riferiscono che Charlotte le ha aiutate nella gravidanza** con i suoi metodi sicuramente inusuali ma efficaci.
- **Altre riferiscono che ha ucciso i loro figli nel grembo**, che portava via cordoni, placenta e sangue o che si segnava prima di aiutarle a partorire e i figli nascevano con complicazioni o privi di vita. (falsa diceria)
- **Charlotte ha avuto un figlio**, Martin, del cui padre non ha mai voluto svelare l'identità.
- **Alcune guardie riferiscono che Charlotte è partita con una carrozza** meno di un mese fa, con un'ottima somma, dopo aver assistito la moglie del Barone a dare alla luce Veritas, il suo primogenito. Pensano che Charlotte abbia deciso di farsi una vita altrove per sfuggire dalle malelingue.

VOCI SU VENDÔME

Charlotte non è l'unico argomento di conversazione. La gente di Vendôme ha molto da dire sul suo Barone e su come governa la città.

- **Il Barone è una figura distante e autoritaria**, non sta prendendo i problemi di Vendôme con la giusta serietà e viene da chiedersi a cosa valga pagare le tasse e versare le decime.
- **La Confraternità della Stella ha preso in mano la situazione meglio delle guardie cittadine**: pattugliano di notte le strade e cercano incessantemente la presenza di Oscuri. Hanno in odio l'Ordine del Crepuscolo per aver accolto i Vileborn, che ritengono eretici come l'Imperatrice.

I BAMBINI

Ultimo elemento di discussione, e forse il più importante, sono gli inquietanti incidenti che stanno accadendo ai bambini della città.

- **Nelle ultime due settimane quattro bambini** (André, Francois, Sebastien e Luc) non hanno fatto rientro la sera.
- **I bambini sono tornati il giorno seguente esangui**, affaticati e con ferite frastagliate sul collo.
- **Una “bella signora” li ha attirati** tra i vicoli della città per poi perdersi insieme nelle ombre.
- **Ricordano una casa buia e abbandonata**, con un forte odore di bruciato. Non ricordano cosa sia successo lì.
- **Hanno detto di essere con la mamma**. Non erano terrorizzati, ma sereni. Ricordano voce tranquilla e calma e un caldo abbraccio.

*Ad un esame attento, i Vileborn scopriranno che **i bambini non respirano e il loro cuore non batte**. Anche se innocenti, la Lamia li ha irrimediabilmente trasformati. (Vedi SFIDA a pag 20)*

VENDÔME – CITTÀ ALTA

La città alta è percorsa da strade ampie e illuminate, in cui si affrettano le carrozze e vi si affacciano i palazzi signorili. Le musiche nell'aria gelida provenienti dalle sale da ballo soffocano le preghiere sussurrate a Sant'Aurelia.

La città alta ospita i palazzi nobiliari o della medio-alta borghesia, edifici con le corti interne, illuminate da grandi lampadari di ferro battuto e scale padronali che conducono alle sale da ballo, in cui ci si dimentica degli orrori del mondo.

I due punti di interesse sono la **Cattedrale del Cuore luminoso di Sant'Aurelia**, in cui Père Bernard infiamma i cuori dei fedeli contro gli Oscuri e l'eretica Imperatrice e **Chateau Vendôme**, la residenza del Barone.

LA CATTEDRALE

Questo imponente edificio in stile gotico si trova nel quartiere della cattedrale, la parte più antica della città. Troneggia sui palazzi della borghesia e dei mercanti e della piccola nobiltà. Odora d'incenso ed è capace di stregare con la sua mole e l'ipnotico incedere delle sue litanie.

La Cattedrale è la sede del fervore religioso di **Père Bernard**. Qui fanatismo e menzogne vanno a braccetto, mentre sotto le fondamenta dorme un male più antico.

Qui si raccoglie ciò che di peggio hanno da offrire gli abitanti della città. Una cloaca di malelingue scorre tra le sedute, con i Testamenti in mano e il veleno tra i denti. Tra di loro si erge **Père Bernard**, la cui retorica divampa diffondendo terrore tra gli astanti. Ai lati i membri della **Compagnia della Stella** sorvegliano tutto, vero e proprio braccio armato di vigilanti ispirati dalla fede.

SU CHARLOTTE E SUL BARONE

Chi frequenta la chiesa ha un'opinione pessima su Charlotte e sul Barone, e le esprimerà senza remore.

- **Charlotte Simon è una strega.** Ha maledetto donne rendendole sterili, approfittava della sua posizione per recuperare placenta, liquido amniotico e cordoni ombelicali per i suoi malefici. (falsa diceria)
- **Dopo l'Oscurità il male dentro Charlotte si è fatto più forte** e ha fatto ammalare partorienti, preso la vita di diversi neonati, si è fatta ingravidare da un demone e lo ha nutrito delle energie dei fedeli. (falsa diceria)
- **Charlotte ora è sparita, si è sicuramente unita agli Oscuri** e ha mandato uno di loro a piagare questa città. (falsa diceria, nonostante Charlotte si sia effettivamente trasformata in un'Oscuro.)
- **Il Barone è un debole e un eretico**, non abbraccia pienamente la fede Luminarista. Ha preso in casa quella strega e con questo ha maledetto le mura della casa e il suo ultimogenito. (vero in parte, è stato il pessimo comportamento del Barone ad aver dannato la sua famiglia)

PÈRE BERNARD

Père Bernard è una figura stimata dal popolo di Vendôme. Eppure, con il suo atteggiamento, sta peggiorando la situazione.

- **Père Bernard tiene messa ogni sera**, infiammando i cuori dei fedeli e insinuando in loro il dubbio che l'Oscurità potrebbe nascondersi ovunque.
- **La Confraternita della Stella presidia la cattedrale** e proteggerà Père Bernard qualora venisse minacciato.

Dentro la chiesa si nasconde un'Ombra che si nutre del fervore religioso e della paura instillata da Père Bernard. L'Ombra si scatenerà qualora venisse scoperta. (Vedi SFIDA a pag 22)

CHATEAU VENDÔME

Chateau Vendôme esprime la personalità dei padroni di casa: un piccolo forte più che palazzo signorile. Al suo interno cimeli e arazzi raccontano la storia della famiglia. Tra le spesse mura, segreti bisbigliati, sospetti e un'inquietudine crescente rendono ogni attimo difficile da sopportare.

Chateau Vendôme è la casa dalla quale il Barone esercita il suo dominio sul feudo. I Vendôme hanno servito per generazioni la casata imperiale, sono stati comandanti dell'esercito e gli antenati dell'attuale Barone hanno guidato reggimenti in grandi battaglie.

È una villa fortificata, in cui si denota chiaramente l'indole militare. All'interno si respira un'aria di aristocrazia che ha servito nell'esercito imperiale in posizioni di comando, la casa è adornata da simboli religiosi, icone votive, quadri degli antenati.

CHARLOTTE

La servitù ha occhi e orecchie ovunque ed è stato insegnato loro ad essere invisibili mentre i nobili trattano i loro affari.

- **Charlotte ha frequentato spesso Chateau Vendôme**, soprattutto nei mesi prima che Sophie rimanesse incinta.
- **Charlotte ha fatto un pessimo lavoro nell'assistere Sophie durante il parto di Veritas**. Probabilmente Charlotte stessa era provata per aver dato alla luce Martin meno di una settimana prima, ma i suoi errori sono imperdonabili. Lady Sophie sta ancora cercando di riprendersi.
- **Charlotte è stata vista entrare ma non uscire dalla casa**, la sera in cui è nato il bambino. Il Barone afferma che è stata accompagnata il giorno seguente, dopo averla fatta riposare nelle stanze private. Affermazione non confermata da nessuno della servitù.
- **La carrozza che ha accompagnato Charlotte non è ancora tornata**. Gérard e Jean, i due armigeri che stanno accompagnando Charlotte, riceveranno una lavata di capo quando torneranno.

VINCENT DE VENDÔME

Vincent è un uomo autoritario, ossessionato dall'idea di lasciare la sua eredità ai posteri. È visibilmente teso: alterna momenti di quiete a improvvisi scoppi d'ira con la servitù, che lo giustifica credendolo preoccupato per la salute di sua moglie. In realtà è roso dalla colpa per le tremende colpe di cui si è macchiato.

- **Vincent protegge la moglie Sophie a tutti i costi.** Impedirà ai custodi di interfacciarsi direttamente con lei, sia per tutelare la sua salute cagionevole sia per paura che intuiscono qualcosa.
- **Vincent non vuole lasciare i custodi in compagnia di Vincent,** teme che scoprano che in realtà si tratta di Martin, il bambino che ha sottratto a Charlotte.
- **Vincent non sa che lo spirito del bambino che ha seppellito tormenta Sophie,** ma farà comunque di tutto per tenere i Vileborn lontani dal camposanto per paura che il suo misfatto venga scoperto.

SOPHIE DE BELLEGARDE E FIGLIO PERDUTO

Sophie è l'ombra di se stessa. Si prende cura con amore di Veritas, inconsapevole che, in realtà, si tratta di Martin, ma sembra aver perso una parte di se.

- **Sophie è sempre indisposta, smunta e debole.** Stringe Veritas (in realtà Martin) come un tesoro, ma il suo sguardo assente vaga spesso verso nord – per un occhio attento, in direzione del Camposanto.
- **Sophie dice che si riprenderà.** Ha perso molto sangue durante il parto, è addirittura svenuta. Le sembra ragionevole essere debole.
- **Lo spirito del vero figlio di Sophie la chiama incessantemente,** drenando inconsapevolmente la sua energia. Non ha cattive intenzioni, vuole solo essere visto e pianto, per poter lasciare questo mondo.

Il corpo del vero figlio di Sophie è seppellito nel camposanto di Chate-au Vendôme, dietro a un albero secolare. Non è aggressivo, ma vuole essere scoperto (Vedi SFIDA a pag 23)

SFIDE

Oscurità, le SFIDE che trovi nelle prossime pagine ti permettono di gestire con facilità i momenti più movimentati e delicati dell'avventura.

Inoltre, se vuoi spronare i Vileborn ad agire e dare loro la sensazione che il tempo a loro disposizione è agli sgoccioli, puoi usare questi eventi legati alle SFIDE per far procedere l'avventura.

EVENTI LEGATI ALLE SFIDE...

I bambini trasformati da Charlotte seminano il panico nella città bassa.

La **Lamia** assalta Chateau Vendôme per riprendersi il figlio.

Sophie non sa dello spirito del suo vero figlio, ma la costante inquietudine che prova la spinge a scrivere una lettera ai Vileborn: sta succedendo qualcosa di tremendamente sbagliato a Chateau Vendôme.

Père Bernard, spinto dall'Ombra, dichiara maledetta la casata Vendôme e convince la popolazione a ribellarsi

LA PROGENIE

1 2 3 4 5

I bambini trasformati dalla Lamia accorrono al suo richiamo. Obbediranno alla loro mamma, qualunque richiesta ella faccia loro. "La mamma è molto arrabbiata con voi."

DIFFICOLTÀ / Aggiungi questi valori alla DIFFICOLTÀ delle PROVE.

IMPETO	VOLONTÀ	ASCENDENTE	RAGIONE	PRECISIONE	SOTTERFUGIO
+1	+1	0	0	0	+1

COMPLICAZIONI / Usa questi spunti per raccontare le COMPLICAZIONI.

LA PROGENIE...	EFFETTO
Ti colpisce e si ritira rapidamente, non riesci ad afferrarla.	Rabbia
Con la sua voce infantile ti implora di smettere di farle del male.	Vergogna
Sei circondato e incapace di reagire ai loro attacchi.	Paura
Ha gli occhi della madre, che anebbian la mente.	Confusione
Gioca con la tua mente. Forse puoi ancora salvarla?	Insicurezza
Colpisce veloce e a fondo. Ai tuoi piedi una pozza di sangue.	FERITA

DADO OSCURITÀ / Tiralo in ogni PROVA e racconta il risultato.

D12	LA PROGENIE...
8+	Si trasforma in una nube di pipistrelli. Tutti i Vileborn affrontano una PROVA difficile (6) su volontà . Chi non ottiene 1 SUCCESSO , subisce confusione .
12+	Sei soverchiato da quattro piccole bestie, mordono, graffiano e non ti danno tregua. Subisci esaurimento e 1 FERITA .

TRIGGER / Attiva l'effetto istantaneamente quando segni la casella associata.

N°	LA PROGENIE...
4	Catturano le persone del villaggio e li usa come scudi umani. Ogni Vileborn che ottiene una CONSEGUENZA come risultato di una PROVA subisce a sua scelta: vergogna , insicurezza o paura per aver ferito un innocente.

LA LAMIA

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Charlotte è mossa dalla rabbia e dalla sete di vendetta per quanto subito in vita, e non si fermerà di fronte a nulla e nessuno. “L'istinto materno è qualcosa che travalica la morte.”

DIFFICOLTÀ / Aggiungi questi valori alla DIFFICOLTÀ delle PROVE.

IMPETO	VOLONTÀ	ASCENDENTE	RAGIONE	PRECISIONE	SOTTERFUGIO
+2	+1	+2	0	0	0

COMPLICAZIONI / Usa questi spunti per raccontare le COMPLICAZIONI.

LA LAMIA...	EFFETTO
Ti incalza come un predatore fa con la sua preda.	Esaurimento
Per un istante fa riemergere Charlotte che ti implora di aiutarla.	Vergogna
Ti mostra che sei solo un pezzo di carne da ghermire.	Paura
Emette un urlo disperato, che mostra tutto il suo dolore.	Insicurezza
Balza su di te con le zampe protese e dilania le tue carni.	FERITA

DADO OSCURITÀ / Tiralo in ogni PROVA e racconta il risultato.

D12	LA LAMIA...
6+	Risponde colpo su colpo senza darti tregua, subisci esaurimento .
8+	Ti si scaglia contro lacerando con i suoi artigli e mordendo con le sue zanne. Subisci paura e 1 FERITA .
12	Ti schiaccia sotto le sue zampe. Subisci 1 FERITA e affronta una PROVA normale (5) di impeto . Se non ottieni 1 SUCCESSO , all'inizio del tuo prossimo TURNO dovrai affrontare di nuovo la PROVA o subire un'altra FERITA .

TRIGGER / Attiva l'effetto istantaneamente quando segni la casella associata.

N°	LA LAMIA...
3	Emette un grido acuto che perfora i timpani. Ogni Vileborn che non ottiene 1 SUCCESSO in una PROVA normale (5) di volontà subisce confusione .
6	La Lamia piega la volontà di un Vileborn aizzandolo contro un suo compagno. Entrambi segnano 1 FERITA .

L'OMBRA DI PÈRE BERNARD

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

L'Ombra che possiede Père Bernard si nutre del sacro terrore che instilla nei fedeli. "Coloro che dubitano dei Testamenti saranno gettati là, al di là di ogni Tenebra, ove sarà pianto e stridore di denti!"

DIFFICOLTÀ / Aggiungi questi valori alla DIFFICOLTÀ delle PROVE.

IMPETO	VOLONTÀ	ASCENDENTE	RAGIONE	PRECISIONE	SOTTERFUGIO
0	+2	+1	0	0	+1

COMPLICAZIONI / Usa questi spunti per raccontare le COMPLICAZIONI.

L'OMBRA...	EFFETTO
Tramite le parole del Luminarista ti giudica per quello che sei.	Rabbia
Richiama il gelo che si insinua nelle tue ossa.	Esaurimento
Riporta in superficie cose che volevi dimenticare.	Vergogna
Assume la forma di ciò che temi di più.	Paura
Con uno strale di ombra solida ti passa da parte a parte.	FERITA

DADO OSCURITÀ / Tiralo in ogni PROVA e racconta il risultato.

D12	L'OMBRA...
7+	Evoca nei Vileborn visioni apocalittiche di fiamme e condanna eterna. Ogni Vileborn che non ottiene 1 SUCCESSO in una PROVA difficile (6) di volontà subisce paura .
10+	Scatena una tempesta di lance d'ombra e strali contro i Vileborn. Ogni Vileborn che non ottiene 1 SUCCESSO in una PROVA normale (5) per difendersi, subisce 1 FERITA .

TRIGGER / Attiva l'effetto istantaneamente quando segni la casella associata.

N°	L'OMBRA...
3	Le torce si spengono e l'aria si gela. Ogni Vileborn che non ottiene 1 SUCCESSO in una PROVA difficile (6) di volontà subisce esaurimento .
6	Con i suoi tentacoli cattura i fedeli e li usa come scudi umani. Ogni Vileborn che ottiene una COMPLICAZIONE come risultato di una PROVA subisce a sua scelta: vergogna , insicurezza o paura per aver ferito un innocente.

LO SPIRITO DEL FIGLIO DI SOPHIE

1 2 3 4

Questo spirito è una che vuole solo calore materno, non è davvero conscio di ciò che gli è accaduto e non è in grado di parlare. Ha solo molto freddo, e si sente tremendamente solo.

DIFFICOLTÀ / Aggiungi questi valori alla DIFFICOLTÀ delle PROVE.

IMPETO	VOLONTÀ	ASCENDENTE	RAGIONE	PRECISIONE	SOTTERFUGIO
0	+1	0	0	0	0

COMPLICAZIONI / Usa questi spunti per raccontare le COMPLICAZIONI.

LO SPIRITO...	EFFETTO
Prova una rabbia pura e infantile, che travalica fino a investirti.	Rabbia
Ti fa sentire una stanchezza che non hai mai provato prima.	Esaurimento
Prova il timore di rimanere per sempre isolato, e tu con lui.	Paura
Ti investe con la sua confusione, non capisce cosa gli succede.	Insicurezza

DADO OSCURITÀ / Tiralo in ogni PROVA e racconta il risultato.

D12	LO SPIRITO...
7+	Vuole compagnia, vuole essere visto, vuole sua madre, vuole andarsene. Ogni Vileborn che non ottiene 1 SUCCESSO in una PROVA difficile (6) di volontà subisce esaurimento .

REGOLE SPECIALI

Questa SFIDA non è un combattimento, ma una situazione investigativa. Serviranno diversi successi affinché i Vileborn capiscano cosa stia succedendo e trovino il corpo del vero figlio di Sophie.

Nel frattempo il suo spirito continuerà a chiedere attenzione, come può. Non ha una forma discernibile, dato che non ha avuto modo di maturare coscienza di sé, non è in grado di parlare, perché non ha mai imparato a farlo. La SFIDA si conclude quando Sophie scoprirà dell'esistenza del suo bambino.

Se un **Camminaspiriti** usasse i suoi DONI in questa SFIDA, descrivi solamente sensazioni e necessità, non far parlare lo spirito.

RISORSE UTILI

MATERIALI DIGITALI

*Scarica le schede e i contenuti digitali
per Vileborn all'indirizzo
<https://horribleguild.com>*



Horrible Games S.r.l.

Via California 3, 20144 Milano - Italy

VAT ID: IT09469990965

*©2024 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD, VILEBORN,
e i loro marchi sono trademarks di Horrible Games S.r.l.*

Versione 1.0 (3 Marzo 2025)