

FREE CONTENT FRIDAY 07

KIDS ON BROOMS

di Doug Levandowski

INTRODUZIONE



HEY!!
SEI UN GIOCATORE O UN GM?

Se sei un giocatore, smetti di leggere!
Questo documento contiene spoiler
per l'intero anno accademico!!

Se sei un GM, invece, dacci dentro!

PERSI NELLA FUSE

Un'avventura per *Kids on Brooms* di Doug Levandowski

Contenuti Potenzialmente Problematici: in questa avventura un bambino scompare, ma viene ritrovato sano e salvo.

RIASSUNTO

In "Persi nella FuSe," i personaggi (nuovi studenti, allievi più anziani che si sono offerti volontari per dare una mano o nuovi insegnanti venuti ad accogliere i ragazzi del primo anno) salgono sulla FuSe per recarsi alla giornata di orientamento a Delacorte. Nel corso dell'avventura, il treno si ferma, uno degli studenti scompare e i PG devono trovarlo. Ci riusciranno: la cosa che ha preso il ragazzo vuole che sia ritrovato.

Nota sulle avventure: questo canovaccio contiene i punti chiave della trama per il primo giorno dei PG a Delacorte ed è inteso come uno spunto di partenza. Sta a te ampliarlo, tenendo a mente ciò che i giocatori hanno scritto nei diari! Questa è la loro prima sessione insieme, perciò pensa a cosa aggiungere per far iniziare l'anno scolastico ai loro personaggi!

INIZIO

Chiedi ai giocatori di parlare della routine mattutina dei loro personaggi e di come si sentano all'idea della giornata che li aspetta. Quali sono le due emozioni principali che provano prima di salire sulla FuSe? Quando ci arrivano, i PG interagiscono tra loro o restano per conto proprio? Quanto prima delle 9:04 raggiungono il binario?

Quando siete pronti per l'arrivo del treno, leggi il brano seguente:

Sentite il familiare sibilo della metropolitana in arrivo, ma più di metà della folla sembra non accorgersi di nulla. Un vagone variopinto si ferma sferragliando e si aprono le porte. Vedete delle persone farsi strada tra la gente immobile e salire sul treno. Tra le famiglie che hanno accompagnato i loro figli, notate alcuni che li salutano allegramente e altri che se ne stanno stoicamente in disparte a guardare i ragazzi che salgono sul treno. Un padre piange, abbracciando la figlia che cerca disperatamente di andarsene, mentre la moglie tenta di liberarla dalle sue braccia.

[Dai ai giocatori la possibilità di dichiarare le loro azioni]

Mentre il vagone si riempie, una madre spinge avanti suo figlio, dicendo ad alta voce: "Carter, lo so che sei nervoso, ma vedrai, sarà fantastico! Ti divertirai un mondo a Delacorte!" Deve quasi spingerlo per farlo entrare nel treno e, una volta salito, Carter sembra sorpreso di essere lì.

“Ti voglio bene, tesoro! Sarai il migliore!” La donna sorride al figlio, che la guarda, poi abbassa immediatamente gli occhi. Le porte si chiudono e il treno inizia a muoversi.

Se tra i PG ci sono degli insegnanti, magari sono stati incaricati di accogliere gli studenti. In caso contrario, è la Decana Minerva Halsbert a salutarli e a dar loro il benvenuto a scuola. Il suo discorso dura appena un minuto e termina con il consiglio di socializzare con i compagni, il vero obiettivo della giornata.

Fai in modo che i PG parlino con Carter per qualche motivo. Forse altri ragazzini lo stanno prendendo in giro e il gruppo interviene, si ritrovano accanto a lui oppure è lui a cercarli. Non c'è un modo giusto di farlo, ma tutti loro dovrebbero entrare in contatto con Carter prima che lui sparisca.

Dopo che l'hanno incontrato, proprio mentre stanno parlando con lui, leggi le righe seguenti:

All'improvviso il treno si ferma con uno stridio di freni e, per qualche minuto, diventa tutto buio. Alcuni insegnanti estraggono la bacchetta e illuminano il treno, rivelando mucchi di studenti ammassati. “I docenti con me. Studenti piu' anziani, assicuratevi che tutti stiano bene. Ragazzi del primo anno, mantenete la calma,” dice brevemente la Decana Halsbert, senza scomporsi.

Dai ai PG un momento per chiedere cosa stia succedendo e soprattutto per accorgersi che Carter è sparito. (Invece di far loro effettuare una tradizionale prova di Mente, fai tirare tutti. Chi ottiene il punteggio più alto nota per primo che il ragazzo è scomparso. Altrimenti, se qualcuno lo cerca, fagli notare che lui non c'è.) Se lo dicono alla Decana Halsbert, lei inizia a organizzare una squadra di insegnanti che cerchino Carter nei tunnel ferroviari. Se i PG cercano di lasciare il treno, si accorgono che è sigillato con la magia... e la Decana, comprensibilmente, non ne sarà affatto contenta.

Mentre stanno elaborando un piano, leggi il brano seguente:

Ancora una volta, all'improvviso, tutto diventa buio e vi sembra di muovervi di nuovo. Pensate che il treno sia ripartito, ma in realtà... non c'è nessun movimento. Quando vi riprendete, capite di trovarvi nei tunnel ferroviari; siete stati teletrasportati fuori dalla FuSe e ne siete talmente lontani che non riuscite piu' a vederla.

IL QUADRO GENERALE

La magia di questi tunnel, già di per sé forte, si è unita a un'altra, primordiale e molto più potente, chiamata La Fonte, grazie a un'incantatrice, Temitope Chibuzo, che ha trovato un modo per entrarci in contatto e ha creato un legame con essa. Nel farlo, ha capito che La Fonte può dare poteri a chiunque e ha deciso di provarci.

Ha preso Carter, con il permesso suo e dei suoi genitori, per infondere in lui energia magica, un'operazione che deve essere compiuta nelle gallerie della FuSe. Esse, infatti, contengono la potente magia di Central Forest, ma non sono tanto controllate quanto il territorio di Delacorte o della foresta stessa. I genitori del ragazzo, su suggerimento della Chibuzo, credono che Carter possa ricevere dei poteri anche se non ne ha avuti alla nascita. La loro ipotesi si rivela esatta: al primo insorgere della sua magia, Carter chiama a sé i PG, trascinandoli fuori dal treno e verso il luogo dove lui si trova.

Durante quest'avventura (e nella maggior parte di quelle dei Free Content Friday di quest'anno), né i PG né i giocatori dovrebbero riuscire a capire con esattezza cosa stia succedendo. Il massimo che possono scoprire, con un 20 o superiore in una prova di Mente, è che nei tunnel c'è qualcosa di magico che di solito non si trova lì. Anche solo avvicinarsi alla soluzione rovinerebbe il finale della storia che si svolgerà durante tutto l'anno.

Ora i PG possono cercare Carter fuori dal treno. Qualsiasi strada prendano, all'interno di quell'intricato labirinto di binari, dovrebbe portare a lui. Assicurati di offrire loro delle scelte (cose come "I binari si dividono: un ramo porta a sinistra e l'altro a destra. Da quale parte andate?" oppure "Girate l'angolo o rimanete sulla strada che state seguendo?"), ma qualsiasi decisione prendano, dovrebbero raggiungere Carter dopo quattro o cinque scelte... abbastanza da far loro pensare che non esistano risposte sbagliate. Qualsiasi cosa facciano, però, devono ritrovarsi insieme. Se si separano, i binari li riconducono gli uni dagli altri. (La magia di Carter li sta attirando verso di sé e li tiene insieme, a prescindere dalle loro scelte.) Se i personaggi tentano di effettuare una prova di Mente (o di altre caratteristiche appropriate alla situazione) per determinare quale sia la strada giusta, considera un 6 o superiore come un successo ("Qualcosa ti dice di andare di là") e un 5 o inferiore come un fallimento ("Non hai idea di dove andare. Prendi un Segnalino Avversità e tira a indovinare.").

Mentre i PG si spostano, alcune delle loro preoccupazioni riguardanti l'anno scolastico dovrebbero manifestarsi di fronte a loro. (Carter, infatti, viene infuso di energia magica positiva, ma quella negativa che Chibuzo sta estraendo da lui si sta riversando nei tunnel. Sarebbe innocua, se solo i PG non fossero sulla sua strada...) Queste avversità e queste brevi visioni delle paure degli altri sono, per i personaggi, un'ottima occasione per conoscersi e legare. (Suggerimento: usa quello che hai letto nei diari proposti nel Free Content Friday di gennaio per decidere cosa includere in questa scena.)

Dopo un po' di tempo e di azione, i PG dovrebbero vedere una luce provenire da uno dei tunnel. Quando si avvicinano, leggi loro il testo seguente:

Appena girate l'angolo, vedete Carter a terra, svenuto. Una figura umanoide di pura luce fluttua sopra di lui, con una mano appoggiata sulla sua testa e l'altra sul suo cuore. La luce nei tunnel sembra confluire nella figura, che la spinge attraverso le sue braccia e dentro Carter.

Quando i PG fanno qualcosa per attirare l'attenzione della figura, quella li guarda e dice, con una voce femminile: "Ha funzionato!". Appena i personaggi cercano di avvicinarsi a Carter o alla creatura, leggi queste parole:

Sentite la stessa sensazione di movimento di prima, ma stavolta e' meno disorientante. Vi ritrovate di nuovo sulla FuSe, al buio. Alcuni degli insegnanti estraggono la bacchetta e illuminano il treno, rivelando mucchi di studenti ammassati. "I docenti con me. Studenti piu' anziani, assicuratevi che tutti stiano bene. Ragazzi del primo anno, mantenete la calma," dice brevemente la Decana Halsbert, senza scomporsi.

Quando i personaggi si guardano intorno, vedono che Carter è di nuovo con loro, illeso e cosciente. Riferisce che, malgrado nemmeno lui sia sicuro di ciò che ha visto, sa cos'è successo. Non lo rivelerà ai PG per nessuna ragione, magica o no. Non sa che loro sono stati attirati nei tunnel; il suo subconscio li ha richiamati e l'infusione di magia ha mandato in tilt tutti i suoi sensi. Se i PG gli dicono di aver visto cosa è successo, rimane perplesso e nega tutto, anche se i personaggi hanno successo nelle loro prove. Qualcosa di magico impedisce a tutti gli altri di sapere la verità.

Una volta sinceratasi che tutti stiano bene, la Decana Halsbert va a parlare in privato con il macchinista (che si trova in una saletta in testa al treno, dove stanno di solito gli autisti della metropolitana) e la FuSe ricomincia a muoversi verso Delacorte. Pur prestando ascolto agli studenti, la Decana sembra liquidare le loro preoccupazioni. Se continuano a metterle pressione dice: "La magia di questi tunnel può far sì che la mente giochi dei brutti scherzi. A volte capita che si abbiano allucinazioni collettive. Deve esserci stato qualche problema con le barriere magiche del treno. Indagheremo sulla faccenda". (Ovviamente, è molto più preoccupata di quanto voglia ammettere.) Per quanto i PG cerchino di ficcanasare, con mezzi ordinari o magici, non riusciranno a scoprire cosa sia accaduto e niente potrà provare che siano usciti dal treno o che siano tornati indietro nel tempo. Qualsiasi ferita si siano procurati, però, è ancora presente, anche se tutti penseranno che se la siano procurata quando il treno si è fermato all'improvviso. Hanno con sé anche qualsiasi cosa abbiano raccolto durante l'avventura, purché non sia abbastanza da provare dove siano stati o cosa abbiano visto.

Dopo questa scena, è il momento di passare alla giornata di orientamento, che lasciamo per lo più alla tua immaginazione! La seconda parte di questo contenuto, però, contiene dei PNG con cui i personaggi possono interagire... oppure no! Sta a te decidere!

Altrimenti, lascia che i PG esplorino la scuola e che creino qualche dettaglio usando quanto hanno letto nella lettera del **Free Content Friday** di gennaio. Non ci sono risposte sbagliate e non puoi rovinare nulla di ciò che sarà rivelato nei mesi successivi! Basterà aggiustare tutto ciò che non torna!

Prima che i personaggi se ne vadano, dai loro questo compito: trovare un oggetto ordinario al quale i non-maghi danno un grande valore e almeno due dei seguenti “ordinari oggetti magici”, da portare con sé il primo giorno di scuola, il 2 aprile.

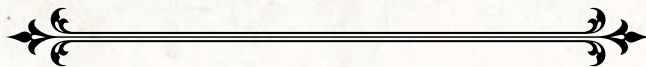
Gli oggetti ordinari ai quali i non-maghi danno valore sono spesso dei ninnoi che potrebbero avere un posto d'onore su uno scaffale delle curiosità o che qualcuno porta con sé... e possono decisamente essere oggetti importanti per i giocatori o dai quali si sentono stranamente attratti. Per quanto riguarda gli ordinari oggetti magici, invece, i giocatori non potranno trovare veramente cose come queste, perciò basta che prendano qualcosa che sembri magico.

Lista di ordinari oggetti magici

- * Un segnalibro che, se cade, ricorda la pagina
- * Un libro che ne contiene segretamente un altro, scritto tra una riga e l'altra
- * Una tazza di argilla che purifica qualsiasi liquido, trasformandolo in acqua
- * Una bussola che indica specifici oggetti
- * Una tazza che può contenere una promessa
- * Un mazzo di carte straordinariamente fortunato
- * Un bicchiere sempre freddo
- * Un'elsa con un coltello illusorio, che infligge solo ferite illusorie
- * Una cravatta che aggiusta la sua lunghezza alla perfezione una volta annodata
- * Un taccuino che ripete ciò che ci si scrive e corregge gli errori
- * Una matita sempre appuntita
- * Una penna che scrive in modo perfetto e bellissimo i pensieri, senza bisogno di revisioni
- * Una penna il cui inchiostro è visibile solo quando si riporta un sogno
- * Una foto che si muove quando la si guarda con la coda dell'occhio
- * Una pigna che, una volta piantata, dà origine a un albero a scelta
- * Un oggetto riflettente che cambia ciò che riflette
- * Un pupazzetto che dà buoni consigli, se si ha tempo per ascoltarlo
- * Un bastoncino o un rametto che indica l'acqua
- * Una pietra che intrappola la luce

Grazie a Olivia Alperstein, Dave Beaver, Brian Calvary, Andrew Christopher Enriquez, Eli Eaton, Jeff Gum, Joshua Heake, Angela Leach, Jameson McDaniel, Mallory Shepherd, James Smith, Beni Snow e Adam Young per averne creati alcuni.

PNG E LUOGHI IMPORTANTI A DELACORTE



Anche se ti incoraggiamo ad aggiungere al gioco i tuoi personaggi e i tuoi luoghi, vogliamo anche darti degli elementi per popolare Delacorte! Alcuni saranno importanti nelle avventure successive, quindi se hai intenzione di cambiarli molto, assicurati di modificare gli scenari di conseguenza!

Inoltre, una breve nota sui bonus magia per i PNG: dato che alcuni membri della comunità scolastica studiano la magia da moltissimo tempo, potrebbero avere più bonus di quanti siano possibili per un personaggio giocabile all'inizio della partita. Ovviamente, per molti di loro, questo non è l'inizio del loro viaggio nel mondo della magia...

AUGUSTINE WILLIAMS

Genere: non binario

Età: 55 (ma ne dimostra circa 45)

Caratteristiche (*i bonus magia, compresi quelli relativi all'età, alla bacchetta e ai Pregi, sono indicati tra parentesi*)

✖ **Mente:** d20+1 (+7)

✖ **Corpo:** d6 (+1)

✖ **Lotta:** d10 (+1)

✖ **Fuga:** d4 (+3)

✖ **Simpatia:** d8 (+1)

✖ **Grinta:** d12+1 (+5)

Pregi: Maestro in incantesimi di Mente; Competente in incantesimi di Fuga e Grinta; Preparato in incantesimi di Corpo, Lotta e Simpatia; Nervi Saldi; Collegamento Psicico

Difetti: Criticone, Distaccato

Bacchetta: biancospino con nucleo di diamante

Scopa: nessuna; considera la scopa un mezzo di trasporto poco efficiente, perciò preferisce teletrasportarsi

Famiglio: due corvi identici chiamati Artemide e Apollo

Note Narrative: Augustine (o "Preside Williams", per tutti tranne che per i suoi due migliori amici) è una presenza seria e ritirata. È preside da una decina d'anni ed è una delle persone più giovani a essersi mai diplomate a Delacorte. Dopo il periodo di distacco obbligatorio dalla scuola, ha scelto di tornare per insegnare Storia della Magia ed è all'accademia da allora. Malgrado sia una persona ben più che stoica, ha davvero a cuore i docenti, gli studenti e soprattutto la scuola. Dopotutto, è proprio questa che ha accolto Augustine, nonostante non venisse da una famiglia di maghi, facendosi trovare senza aiuto esterno. Augustine crede con tutto il cuore nei principi della scuola: l'onore, la tradizione, l'efficienza e, soprattutto, il fatto che sia un privilegio frequentarla.

RADA SINDELIC

Genere: femminile

Età: 40

Caratteristiche (*i bonus magia, compresi quelli relativi all'età, alla bacchetta e ai Pregi, sono indicati tra parentesi*)

- ✖ **Mente:** d20+1 (+1)
- ✖ **Corpo:** d12 (+1)
- ✖ **Lotta:** d4 (+0)
- ✖ **Fuga:** d6 (+5)
- ✖ **Simpatia:** d8 (+0)
- ✖ **Grinta:** d10+1 (+3)

Pregi: Maestro in magia di Fuga; Competente in magia di Grinta; Eroico; Attento; Preparato

Difetti: Arrogante; Impaziente

Bacchetta: legno dell'Arbor Educationis con un nucleo di scaglia del drago che vive nelle profondità della foresta.

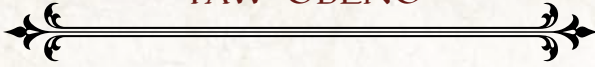
Scopa: Navigator

Famiglio: una volpe rossa di nome Dejan

Note Narrative: Rada, la guardiana di Central Forest, ricopre forse il ruolo più importante a Delacorte. È incaricata di sapere dove si trovano le creature magiche in ogni momento, tenerle al sicuro dagli studenti e viceversa (un compito quasi impossibile). Fortunatamente, come professori e studenti non tardano a capire, è probabilmente la persona più intelligente a scuola. La sua memoria quasi fotografica e la sua profonda comprensione dei bisogni e delle abitudini delle creature della scuola le permettono di teletrasportarsi ovunque stia per accadere qualcosa, spesso prima che accada. Anche se passa la maggior parte del suo tempo nella foresta con Dejan, è affabile e gentile con gli studenti e cerca sempre di interessarli alle meraviglie di Central Forest.

Nota su Central Forest: *è un luogo terribilmente pericoloso e gli studenti non hanno il permesso di entrarci senza la supervisione diretta di Rada. (GM, non devi assolutamente permettere ai giocatori di andarci... o almeno, non ancora.)*

YAW OBENG



Genere: maschile

Età: 68

Caratteristiche (*i bonus magia, compresi quelli relativi all'età, alla bacchetta e ai Pregi, sono indicati tra parentesi*)

- ✖ **Mente:** d20+1 (+4)
- ✖ **Corpo:** d4 (+3)
- ✖ **Lotta:** d6 (+3)
- ✖ **Fuga:** d8 (+3)
- ✖ **Simpatia:** d12 (+4)
- ✖ **Grinta:** d10+1 (+5)

Pregi: Competente in ogni tipo di magia; Cacciatore di Tesori

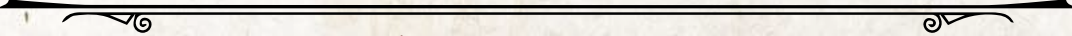
Difetti: Goffo; Invadente

Bacchetta: frassino rosso con nucleo di cuoio

Scopa: Spolverino Spericolato (un retaggio della sua giovinezza, quando era un atleta di spicco della sua accademia magica, che usa raramente se non mai)

Famiglio: una mangusta di nome Abina

Note Narrative: dopo aver lavorato in una biblioteca mistica per i primi vent'anni di carriera, Yaw fu assunto a Delacorte dal precedente Preside in persona. Le sue conoscenze in materia di storia e testi magici sono senza precedenti, ma fu la sua simpatia a renderlo popolare a scuola così velocemente. La sua rapidità nel trovare un libro è pari solo alla sua disponibilità a dare una mano agli studenti. Malgrado si avvii verso la pensione, il suo entusiasmo nell'aiutare gli altri a trovare le informazioni che cercano è rimasto lo stesso del suo primo giorno. Quando si parla dei segreti della biblioteca, però, ha la bocca cucita, soprattutto per quanto riguarda le collezioni segrete nascoste al suo interno.



CURT CHUCKMAN

Genere: maschile

Età: 27

Caratteristiche (*i bonus magia, compresi quelli relativi all'età, alla bacchetta e ai Pregi, sono indicati tra parentesi*)

- ✖ **Mente:** d4+1 (+0)
- ✖ **Corpo:** d20 (+4)
- ✖ **Lotta:** d10 (+0)
- ✖ **Fuga:** d12 (+4)
- ✖ **Simpatia:** d6 (+0)
- ✖ **Grinta:** d8 (+3)

Pregi: Competente in magia di Corpo, Fuga e Grinta; Resiliente; Tosto

Difetti: Superbo; Competitivo

Bacchetta: pino con nucleo di osso di pipistrello

Scopa: Valiance 2400

Famiglio: una panciuta maialina di nome Janie

Note Narrative: Curt, il coach di Acchiappa-Balzo a scuola, è la personificazione dell'arroganza e della tracotanza. Nonostante in fondo sia una brava persona, è un allenatore esigente, che mette sotto torchio tutte le squadre di Delacorte. Tutti gli studenti, durante il primo anno, frequentano l'unico corso che tiene, Acchiappa-Balzo Senza Sbalzo (un nome inventato da lui, del quale è straordinariamente orgoglioso). Per entrare a far parte di una squadra, si deve prima ottenere la sua approvazione. Quando non è occupato a urlare agli studenti di "non cadere giù dal treno come una maledetta testa di legno" (parole sue), passa il tempo viziando Janie, che adora il caramello e i bagni nel fango, preferibilmente nello stesso momento.

Genere: maschile

Età: 14

Caratteristiche (*i bonus magia, compresi quelli relativi all'età, alla bacchetta e ai Pregi, sono indicati tra parentesi*)

- ✖ **Mente:** d20 (+0)
- ✖ **Corpo:** d6+1 (+0)
- ✖ **Lotta:** d4+1 (+0)
- ✖ **Fuga:** d10 (+0)
- ✖ **Simpatia:** d12 (+0)
- ✖ **Grinta:** d8 (+0)

Pregi: Dotato; Pratico; Innocente; Collegamento Psicico; Duellante Magico; Selvofono

Difetti: Ingenuo; Timido (a inizio anno); Spericolato (a fine anno)

Bacchetta: non usa una bacchetta (ma se glielo si chiede, può usare tutte quelle che gli vengono date)

Scopa: Aiutante Cuordilegno

Famiglio: una gatta bicolore di nome Tillie

Note Narrative: Carter, un personaggio chiave per tutto l'anno, sparisce durante la prima avventura dei PG e viene intriso di poteri magici. È l'unico figlio di due incantatori, che sono rimasti stupefatti quando non ha mostrato alcun potere. Per lui è stato motivo di grande vergogna. Alla fine, il padre e la madre hanno ideato un piano con Temitope Chibuzo per far entrare la magia in lui, cosa che si verifica nella prima avventura. Dopo essere stato connesso alla Fonte, è diventato uno degli incantatori più potenti della scuola. Malgrado non abbia mai lanciato un incantesimo prima, li impara velocemente e, nel giro di qualche lezione, dovrebbe diventare uno dei migliori della classe, per poi prendere posto tra i primi della scuola qualche settimana dopo.

Dal punto di vista relazionale, a inizio anno Carter è un ragazzo riservato e timido, preoccupato che i suoi nuovi poteri magici svaniscano all'improvviso, anche se non lo rivelerebbe mai per alcuna ragione. Se messo alle strette, riferisce di aver lanciato il suo primo incantesimo solo pochi giorni prima dell'inizio dell'anno scolastico e di non esserci abituato. Con il passare del tempo, però, capisce che la sua magia è destinata a durare e inizia ad avere più fiducia nelle sue abilità. Non sarà mai arrogante, ma diventerà troppo sicuro di sé e, pur non mettendo in pericolo nessun altro, si spingerà fin oltre le normali conoscenze magiche di uno studente del primo anno. Per rappresentare questa progressione, mostra come all'inizio dell'anno Carter commetta errori che ogni incantatore riterrebbe ovvi (per esempio confonde comuni erbe magiche, tiene al contrario la bacchetta che gli viene data, testa pozioni su sé stesso), per poi diventare il primo della classe nel giro di qualche sessione.

Luoghi Importanti a Delacorte

Oltre a quelli discussi nella lettera del Preside, nella lista seguente trovate alcuni luoghi della scuola:

- ❶ Cratherforth Hall, o “la Crath”, è l’unica mensa nel campus. Dopo gli incidenti di due anni fa, la magia è stata severamente proibita a tutti coloro che non ci lavorano.
- ❷ La Biblioteca è... beh, la biblioteca. È la sezione della scuola che riceve più fondi, perciò nessun donatore, singolo o in gruppo, ha il diritto di reclamare per sé le informazioni contenute all’interno. Ha (letteralmente) un numero infinito di aule studio e la maggior parte degli studenti ci passa almeno due ore al giorno, per fare ricerche o terminare i compiti.
- ❸ Pellerthane Hall è l’alloggio per gli insegnanti e i membri dello staff che decidono di vivere a Delacorte. L’ingresso è proibito agli studenti tramite una potente magia che impedisce letteralmente loro di entrare.
- ❹ Il Negozio Scolastico è un ordinario supermercato accanto alla FuSe. Gli studenti ci vanno per comprare snack tra un pasto e l’altro.
- ❺ Il Muro della Tranquillità è un muro apparentemente bianco che, quando lo osservi abbastanza a lungo, rivela una soluzione migliore per problemi che hai già risolto. Si trova nell’Arbor Educationis e il Preside Williams ha spostato il suo ufficio esattamente lì a fianco.

Un aspetto importante del creare il mondo dell’Accademia dell’Arcano Delacorte, però, è aggiungere i tuoi luoghi e incoraggiare i giocatori a fare lo stesso. Anche se qui sono indicati solo posti seri, sentiti libero di aggiungerne altri più divertenti se vuoi una campagna più buffa, oppure alcuni ancora più austeri se preferisci uno stile di gioco molto serio. Delacorte è tua ora!