

TRE RE

1. Premessa

Questa è una avventura elaborata per giocare con AD20, un sistema di gioco di ruolo gratuito in corso di play test ambientato in un universo fantasy medievale.

La richiesta di AD20 può essere fatta scrivendo a andreazoc@yahoo.it

Si presuppone che il Narratore ed i Giocatori conoscano le regole del gioco e che insieme abbiano provveduto a definire i propri personaggi.

2. Morte di un Re

Lo scenario iniziale si svolge in una imprecisata località di Equimeria, l'Arcipelago più prestigioso di Orbalia. I personaggi sono avventurieri, che hanno scelto di dedicare la propria vita ad attività rischiose e talvolta redditizie. Alcuni di loro hanno già lavorato insieme.

Il Narratore invita ciascun giocatore a scegliere almeno un altro giocatore a cui descrivere il proprio personaggio ed i motivi per cui potrebbe essersi costruito una determinata reputazione.

2.1. Ingaggio

Grogger è un faccendiere per il quale avete già lavorato. Individuo abile nelle relazioni pubbliche, conosce molte persone ed è spesso informato di fatti e vicende di corte che possano tornargli utili.

Finora gli affari che vi ha proposto sono andati a buon fine, procurandovi discreti guadagni e diversi benefici.

Nel vicino Reame di Experlia è deceduto il vecchio Re Arientus degli Issen ed ha lasciato ai tre figli delle terre da governare.

Pare che però le cose non siano così fluide e uno dei tre figli, Austerio degli Issen, ha manifestato

il desiderio di rinforzare la propria milizia con altri uomini; in realtà non è solo di guerrieri che ha bisogno, quanto invece di uomini che possano aiutarlo a comprendere quanto succede. Il Capitano della banda di guerra del Principe Austerio mi ha fatto prevenire un dispaccio e mi invita ad aiutarlo in questa vicenda.

Possono pagarvi due monete d'argento la settimana, viaggio incluso (tre giorni), dal momento in cui ci imbarchiamo.

I personaggi potrebbero fare domande a Grogger sia sul compenso che sulla vicenda; prima di proseguire il Narratore dovrebbe leggere la **prima sezione degli Indizi**.

2.2. Arrivo ad Experlia

Quando il gruppo è pronto il Narratore può descrivere il vascello volante che li porterà a destinazione. È anche possibile che durante il viaggio i personaggi chiedano ragguagli sulla destinazione.

Il Narratore può proporre loro la **mappa** di Experlia e indicare la città di Oniriva, loro meta.

2.2.1. IL VIAGGIO

Il viaggio sulla nave volante è abbastanza regolare. Alcuni di voi potrebbero avere le vertigini a scrutare nelle profondità senza fondo degli abissi che si distendono sotto di voi.

I venti gonfiano le vele e sospingono il legno leggero sulle correnti invisibili dell'aria, e scivolano veloci sulle nebbie azzurrine che turbinano intorno.

Il pelago è circondato da fitte nebbie grigie che formano mulinelli inquieti intorno alle sue coste rocciose e aspre.

Il vascello fluisce rapido intorno ad una grande isola coperta di boschi, sulla quale si intravedono cime aguzze di monti ed una cittadella fortificata.

Una seconda isola vi si para sulla sinistra e vi infilate dentro un canale ventoso, dove le

correnti si agitano e fanno beccheggiare con violenza la nave.

Il canale si apre verso un fiordo aereo e una terza isola compare tra le nebbie di fronte a voi. Una città fortificata con alte guglie e torri si scorge con chiarezza, posta nelle terre interne poco distante dal porto.

2.2.2. LA CITTÀ DI ONIRIVA

Non è prevista una mappa della città, quanto una descrizione. I personaggi possono chiedere informazioni e il Narratore dovrà improvvisare.

Esterno...

Una strada lastricata di basalto conduce dal porto alla città di Oniriva che si staglia splendente sopra una bassa collina.

I paesaggi intorno disegnano colline ruvide e coperte di vegetazione florida: maggese, boschi, vigne e frutteti. Nei pressi della città sono edificate diverse casette di legno dipinto di bianco a due piani, coi tetti scuri ed aguzzi ciascuna con un orto riccamente coltivato.

La gente sembra serena, operosa e cordiale. Le guardie della città vi lasciano passare senza porre domande ma con sguardi attenti e qualche sussurro...

In città...

Superata la porta si diramano piccole strade affollate di persone indaffarate che brigano i propri affari: villani affaticati che sospingono carretti con la merce accatastata, contadini che vendono prodotti in bancarelle improvvisate, botteghe di artigiani intenti a costruire utensili.

Nel borgo echeggiano schiamazzi confusi e grida allegre. Una strada appena più larga delle altre si arrampica tortuosa nel dedalo di edifici e raggiunge una piazza circolare con una fontana al centro e col castello reale che soverchia sulla folla.

Il capitano...

Le guardie che sorvegliano il cancello d'entrata fermano il gruppo e discutono brevemente con Grogger. Infine un militare in alta uniforme giunge dall'interno e saluta con un cenno la vostra guida. Al suo arrivo è evidente la deferenza mostrata dalle guardie. L'uomo vi degna appena di uno sguardo e invita il gruppo ad accedere nel castello.

Se i giocatori chiedono una descrizione del castello dite loro che non è prevista la mappa.

Come Narratore potreste leggere la sezione del Castello (più avanti) se necessario.

Grogger spiega brevemente che si tratta del Capitano delle Guardie, **Detarion di Vesten**, una figura di rilievo a corte, quasi al livello di un nobile...

A questo punto occorre chiarire un punto coi giocatori. Coloro che dispongano di etichetta o galateo possono superare una prova e dimostrare di essere all'altezza delle regole di corte; in questo caso possono mangiare alla tavola dei nobili, discutere con i cortigiani e essere ospitati in stanze da letto per gli ospiti.

In caso contrario il personaggio viene etichettato come un popolano, ed invitato ad accomodarsi coi servi, dormire e mangiare nelle cucine e evitare le sale aristocratiche (da gioco, da pranzo, da letto).

Possono sussistere casi particolari: un personaggio dotto e colto, ma senza etichetta, potrebbe essere visto come un eccentrico sapiente e, sebbene alloggiato in una camera e gli sia consentito di discorrere coi cortigiani, gli verrebbe suggerito di non sedersi a pranzo coi nobili o di partecipare ad alcuni ritrovi mondani.

Il Capitano è un alto ufficiale di corte e sebbene non sia un nobile non offre confidenza a individui che considera subalterni. Per potersi guadagnare questo privilegio è necessario dimostrare di essere all'altezza (avere classe, cultura o titoli nobiliari). In alcuni casi il Capitano concede rispetto e ascolto a veterani che mostrino capacità e virtù superiori alla media.

2.3. Principe, Corte e Cortigiani

2.3.1. IL CIAMBELLANO DI CORTE

Scenario...

Accedete al cortile interno del castello, dove si trovano alcune truppe militari. Da qui, salite per una stretta scalinata in pietra ed accedete ad un salone luminoso e ampio, le cui finestre guardano sul cortile che avete appena lasciato.

Il Capitano vi invita ad accomodarvi al tavolo della sala, su sedie con cuscini ed alti schienali. Rivolge uno sguardo interrogativo a Grogger che risponde con un cenno della mano che indica tutti voi...

«Sono i miei uomini e potete parlare liberamente, Signore...».

Poi prosegue e rivolto a voi vi invita ad una breve presentazione del nome e del mestiere, se ne avete uno... Grogger con accortezza ricorda agli uomini di rivolgersi al Capitano con il titolo di Signore...

Il Narratore lascia spazio ai giocatori e descrive il Capitano Detarion come un ascoltatore attento e autorevole. Non pone domande, ma sembra incuriosito e diffidente allo stesso tempo.

Infine **Detarion** riprende la parola e racconta:

Re Arientus degli Issen godeva del dominio di queste terre, note come Experlia. Da tempo aveva lasciato il governo delle tre isole maggiori ai tre figli, ed affidato al Ciambellano, sua Eccellenza Lord Praxtellis, l'amministrazione delle contese tra gli eredi e della etichetta di corte. Ora che Re Arientus si è spento, si svolgeranno le esequie regali nell'Isola dei Defunti, e infine sarà data lettura delle ultime disposizioni del nostro defunto sovrano.

Il Principe Austerius, reggente dell'Isola vuole essere cauto in questa vicenda ereditaria, perché i suoi consanguinei hanno manifestato pieno interesse di ambire al trono di Experlia.

Io dispongo di uomini in armi validi e leali, sebbene non possa giurare per tutti, ma a corte siamo in difetto di persone di differente efficacia. Ed è per questo che ho pensato a Mastro Grogger e a voi rivolgo la mia richiesta: non ho un incarico meglio definito che chiedervi di tenere occhi ed orecchie aperti, anche tramite i vostri uomini e di suggerire tramite la mia persona consigli e opinioni al mio principe...

Il Capitano Detarion sembra a disagio, messo di fronte a circostanze che non può affrontare in modo diretto e con chiarezza...

Il Narratore può incoraggiare i giocatori a porre le questioni che ritengono opportune.

Poi la discussione sarà interrotta da un paggio che, entrato nella sala, bisbiglia al Capitano che il Ciambellano, sua Eccellenza Lord Praxtellis, è nella sala attigua e lo invita a presentarsi al suo cospetto. Detarion si scusa con gli ospiti e esce

dalla sala. Se i giocatori vogliono possono origliare oppure dedicarsi ad altre attività.

Grogger avverte i personaggi che saranno presentati al cospetto del Principe, ma che non devono prendere confidenza o rivolgergli la parola e devono invece ostentare deferenza.

Il Ciambellano sta impartendo indicazioni al Capitano in merito al vascello che domani condurrà i Principi ed il loro seguito nell'Isola dei Defunti; l'impressione è che da un lato voglia assicurare un equilibrio tra i possibili eredi, dall'altro desidera un rituale sereno e nel pieno rispetto dell'etichetta.

Detarion fa presente che ci saranno degli uomini di scorta appena giunti in città e nonostante le rimostreanze dell'alto funzionario impone la presenza dei personaggi al funerale.

2.3.2. LA SALA DELLE UDIENZE

Il Capitano rientra nella sala e avverte Grogger che tra poco dovranno presentarsi al Principe. Grogger annuisce e gestisce la situazione.

Attraversate alcune sale e infine giungete nella sala del trono. È un lungo salone con le finestre tutte dallo stesso lato, abbellito da tendaggi, arazzi e tappeti, marmi e stucchi. In fondo alla sala il principe siede sullo scranno, sopra una pedana, attorniato da decine di cortigiani, paggi e damigelle. Grogger vi guida verso un angolo della sala e vi invita alla pazienza.

Il cerimoniale che si sta svolgendo è terribilmente noioso: dei cortigiani pongono questioni amministrative con toni spenti e monocordi, il principe si consulta con almeno tre persone e poi replica con artifici retorici ed espressioni ampollose, di cui è difficile coglierne in significato.

Chi ha abilità particolari e supera una prova ordinaria comprende che si tratta di incarichi con rilievo economico e vantaggi pratici. In pratica i cortigiani cercano degli spazi nei posti di potere... e il principe deve accontentare e contenere tutti contemporaneamente.

Altri personaggi possono notare individui di corte interessanti...

Lord Grevius Greengrass

È un individuo attempato, con una capigliatura rada e corta, di color cenere, espressione torva, baffi folti e barba incolta. Di corporatura

robusta, appena pingue, ha movimenti lenti e goffi, ma lo sguardo vigile e acuto. Di buona cultura e ottima parlata, lascia l'impressione di non essere sicuro di ciò che dice...

Questo cortigiano, che si occupa dell'amministrazione portuale e navale della città, è piuttosto vicino alla principessa Gloriana, per la quale lavora segretamente, fornendole numerose informazioni.

Lord Falstagg Greyoak

Il nobile veste con abiti eccentrici di pregiata fattura e di colori vivaci, viola, blu, bordeaux. È un individuo di mezza età, con lunghi capelli brizzolati, il naso aquilino e la bocca larga. Quando parla usa un linguaggio artefatto, affettato, pomposo intriso di termini aulici.

Questo cortigiano, provvede alla gestione cittadina, come le tasse e le licenze. Individualista, è comunque abbastanza fedele al Principe.

Lady Kiryam Wednesty

La nobile è usata vestire in modo appariscente, con molti gioielli e panni pregiati. È una donna di mezza età, con capelli ricci tinti di biondo, un piccolo naso e una bocca sottile e esangue. Sembra sempre piuttosto nervosa ed ansiosa, e stilla critiche e polemiche in qualsiasi discorso, sottolineando gli aspetti negativi delle vicende. Il tono è alto, quasi stridulo ed usa frasi asciutte che rivelano una cultura ampia e eterogenea.

Questa cortigiana, provvede alla gestione del castello, ai servi ed alle spese interne. Pignola ma

2.3.3. IL PRINCIPE AUSTERIO DI ISSEN

Ad un certo punto il Capitano viene invitato a rapportarsi al Principe.

In un momento imprecisato del cerimoniale, il Capitano si presenta al cospetto del Principe e con toni dimessi e frasi complesse, lo informa di aver provveduto a procurare a Sua Altezza del personale straniero che lo accompagnerà al funerale l'indomani.

Sussurri e bisbigli attraversano la sala; molti cortigiani storcono il naso, commentando che in questo modo si sfiducia il proprio popolo, che si sperpera denaro, che il protocollo è violato, e così via...

Il Principe si consulta coi suoi consiglieri e quindi esprime un ringraziamento al militare, in

modo così capzioso e articolato da oscurare il senso del discorso.

2.4. Il castello...

Ho preferito evitare la mappa del castello per almeno due motivi: il primo è che immagino un castello con numerose stanze, ricco di passaggi, corridoi e scale che formano un dedalo di tanti diversi ambienti; questo renderebbe una mappa complessa e difficile da usare. In secondo luogo preferisco che sia la fantasia del Narratore e dei giocatori a disegnare il castello.

Tuttavia ho previsto uno schema di massima per descrivere i diversi ambienti della struttura, sintetizzato nella tabella mostrata qui sotto. Quando ci si muove nel castello ci si può spostare da un ambiente ad un altro in orizzontale o in verticale, di una casella per volta.

Per esempio per raggiungere le cucine dalla corte esterna (l'ingresso del maniero) si può passare dal cortile interno oppure dai saloni del giorno.

Corte esterna	Cortile interno	---
Zona Giorno	Cucine	Cantine
Sale Pranzo	Sale Pranzo	Segrete
Zona Notte	Biblioteca	---

Corte Esterna

Il Cancelli di ingresso permette l'accesso ad un cortile in terra battuta, dove si notano un pozzo, le stalle e casette di legno dei militari. La Corte è circondata da alte mura in pietra, i cui spalti si raggiungono con scale in legno che si arrampicano appese alle torri di guardia. Soldati di giovane età montano di sentinella in diversi punti. Dalla corte esterna si può accedere all'edificio vero e proprio, da almeno quattro grossi portoni di legno borchiato; oppure attraverso un cancello di metallo si passa in un cortile interno...

Cortile Interno

È uno spazio all'aperto dove sono sistemati dei carri per le merci, e i recinti del pollame. Un orticello produce verdura e spezie, curate dai servi del castello.

Il cortile è posto tra le mura turrette della cinta esterna e l'edificio principale, nel punto in cui sono poste le cucine e le dispense.

Cucine

Le cucine sono il luogo dove si preparano i pasti, ma anche dove dormono i servi del castello; qui si trovano anche le dispense colme di cibarie. In numerosi enormi camini ardono le braci che scaldano le sale e il cibo. I servi sono affabili, loquaci, e sembrano operosi, ma anche sereni e ben nutriti.

Zona Giorno

Questa ala del castello è composta di 5 o 6 saloni adibiti al ritrovo diurno dei cortigiani e degli ospiti. Alcune sale sono al piano terra mentre altre sono al primo piano. Alcune scalinate di marmo le collegano.

...ma si sussurra che esistano passaggi segreti per raggiungere più in fretta le stanze...

Le sale sono molto ampie, arredate con tende ed arazzi di un certo pregio, sedili e panche di legno intagliato, tavoli da gioco e da discussione e strumenti per la musica.

Nelle sale si svolgono i balli di corte, le riunioni diplomatiche e mondane, i passatempi per uomini e donne, oppure si sorseggia un buon tè caldo o un aperitivo in attesa del pasto.

Sale Pranzo

Le sale da pranzo si trovano tutte al primo piano: ampie vetrate gettano lo sguardo sulla piazza cittadina e sulle campagne circostanti. Lunghi tavoli adornati di tovaglie di panno sono sempre pronti; ciascuna tavolata può ospitare fino a 50 ospiti.

Ai lati delle stanze sono disposte cassepance colme di tovaglie e panni, stoviglie e posate, bicchieri e caraffe, di un discreto pregio.

Per poter mangiare a questi tavoli è indispensabile superare una prova di etichetta o di galateo; altrimenti si mangia in cucina...

Zona Notte

Al secondo piano sono situate le stanze da letto riservate agli ospiti di levatura. Sono camere ben arredate, con letti morbidi in crine di cavallo e lane pregiate, abbellite con tende e arazzi dai toni pastello e da sedili, scrittoi, cuscini e un catino per la toilette personale.

Non esiste il bagno, ma un pitale serve ai bisogni fisiologici e viene frequentemente svuotato e pulito dai servi.

Biblioteca

Sempre al secondo piano, inaccessibile ai villani, si trova la biblioteca del castello; è composta di tre sale in fila, con ampie finestre sulle colline, e numerosi portacandele e reggi-torcie. Al centro delle sale si trovano dei tavoli di media dimensione con sedili confortati da cuscini. Ai lati delle stanze gli scaffali sostengono centinaia di volumi, di pergamene e di papiri, disposti tuttavia senza alcun ordine o criterio. Gli argomenti più frequenti sono di storia locale e di Equilonia, di lingua, di diritto e di teologia. Ma è possibile trovare anche altri testi di medicina, di agricoltura e di tattica militare.

Qui si trovano anche testi sulla storia della Casata degli Issen e anche sulle isole di Experlia.

Cantine

Dalle cucine si accede ai piani del sottosuolo, per tre livelli sotto l'interno castello. Nelle cantine riposa il vino ed i distillati delle uve locali, di ottima qualità. Alcuni giacigli rivelano i luoghi dove cercano riparo i servi dalla calura estiva... Qui sono anche appesi alcuni insaccati, formaggi e erbe aromatiche. In alcuni barili sono conservati l'olio, del pesce e le conserve.

Segrete

Le segrete ospitano le prigionie del castello. Solo pochi reclusi sono rinchiusi in questi luoghi, spesso villani puniti per reati di poco conto, beghe familiari, piccoli furti. Le segrete si raggiungono dalle cantine attraverso un corridoio sorvegliato dalle guardie carcerarie oppure da alcune porte blindate della zona giorno.

2.4.1. UN GIORNO A CORTE

A questo punto i personaggi sono liberi di muoversi e di agire. Come Narratore date una lettura agli indizi.

Assegnate le camere in base al loro ascendente ed alle loro capacità.

Possono colloquiare con le guardie, coi servi, coi paggi, talvolta coi cortigiani e coi popolani della città.

2.5. Arsenico a Cena

2.5.1. LA CENA A CORTE

Verso l'ora del tramonto Grogger convoca tutti i personaggi e comunica loro che vuole un presidio della cena. Al castello infatti si percepisce una certa agitazione.

Se un personaggio supera una prova di etichetta può sedersi al desco coi cortigiani. Altrimenti deve cenare prima degli altri in cucina e poi assistere in piedi alla cena, insieme alle guardie ed ai paggi.

Circa un'ora dopo il tramonto il Principe cena, attorniato dai suoi cortigiani e da uomini fidati. La cena è parca, silenziosa, nel rispetto del lutto recente del defunto sovrano. Tuttavia le portate sono numerose e ottime.

Nel mezzo del desinare il Principe porta una coppa di vino alle labbra e appena lo sorseggia... il cortigiano seduto alla sua sinistra emette un grido strozzato, annaspa come per afferrare un oggetto invisibile e infine cade all'indietro riverso sul pavimento con la sedia.

Lasciate spazio ai personaggi per reagire alla situazione. Ai personaggi fornite i dettagli solo se si comportano in modo da porteli ottenere, in funzione delle loro capacità (intellettive, percettive o informative). Tenete conto che:

- i cortigiani gridano per l'attentato alla corte e denunciano veleno nelle vivande;
- il vino e il cibo è uguale per tutti, quindi il Principe si nutre con lo stesso cibo del vicino;
- una tenda, in un angolo della sala oscilla appena, e dietro un uomo fugge rapido;
- l'uomo fugge e finisce su un ballatoio delle mura cittadine; qui in colluttazione con una guardia cade dagli spalti e muore;
- l'uomo era stato pagato da Lord Grevius Greengrass, che sperava di ottenere un favore dalla Principessa Gloriana; ma provarlo sarà difficile...
- Il sicario ha lanciato un ago avvelenato con una cerbottana ma ha sbagliato bersaglio.

Gestite con calma gli avvenimenti e lasciate che i personaggi si dedichino alle attività secondo le loro attitudini e emozioni...

3. Testamento Sovrano

3.1. Esequie Regali

3.1.1. IL VASCELLO

Il giorno dopo viene armato il vascello col quale il Principe verrà condotto sull'isola dei Defunti. L'imbarcazione è uno splendido veliero a tre alberi. L'equipaggio di bordo è composto di 15 uomini, tra cui il Comandante, il Secondo, il Nostromo ed il Nocchiere. Poi vengono imbarcati altri 10 militari, oltre al Capitano. Infine tre cortigiani (vedi sopra) sono al seguito del Principe, così come il Capitano, Grogger e voi.

La traversata è breve, circa tre ore, ma il profilo dell'isola degli Spettri, ammantata di nebbie caliginose e vorticoso proprio dietro l'isola dei Defunti, incute spavento e inquietudine. Mentre il vascello si avvicina alle sue coste il vento si intensifica e scuote la nave con raffiche violente. L'imbarcazione quindi fa rotta verso l'approdo e tra le nebbie appare la piccola isola demandata a sepolcro dei re. L'amaraggio è difficoltoso ma i marinai sono esperti e riescono a condurre la nave con perizia ed a assicurarla alle bitte della banchina.

A circa 50 passi vedete la sagoma di un altro vascello profilarsi dietro le volute diafane della bruma. Il Capitano la scruta cupo e mormora "è arrivata anche la Principessa Gloriana".

3.1.2. L'ISOLA DEI DEFUNTI

Poco distante dalla banchina si raggiunge il Sepolcreto Nobiliare. Il paesaggio intorno è lugubre: una fitta nebbia grigia si insinua umida tra le fronde delle querce e dei lecci, generando ombre fugaci e malinconiche. La strada lastricata che conduce al Campo di Morte è sorvegliata da guardie in alta uniforme, i cui colori, bianchi e neri, sono diversi dalle guardie di Austerio.

Un massiccio portone di metallo è spalancato tra le mura candide del cimitero. Un viale fiancheggiato da alti castagni e da cui dipartono viottoli tra tombe e cappelle, conduce infine al mausoleo dei re, un'imponente costruzione circolare di marmo, corollata da colonne e portici con fiacole di resina ardenti.

Fuori dall'edificio, oltre alle guardie del cimitero, si notano altre due schiere di militari, con diversi colori e stendardi. Devono essere le scorte degli altri due fratelli di Austerio...

3.1.3. LA CAPPELLA REALE

I personaggi possono accedere all'interno con Grogger ed il Capitano oppure restare fuori, insieme alle guardie.

Le guardie cimenteriali sorvegliano attente e severe i visitatori e lasciano passare deferenti il Principe. L'interno del mausoleo è una unica sala circolare, con decine di tombe disposte come raggi adagiate sulla parete esterna. Ed una ara circolare affiora nel centro della sala ed ospita la salma del sovrano.

Vicino all'altare stanno erette tre figure alle quali si aggiunge il Principe Austerio. Uno è il Ciambellano, che svolge le mansioni di cerimoniere alle esequie. Ha in mano un cofanetto di avorio, legato con un nastro di seta viola.

La donna è la Principessa Gloriana; una figura magra e alta, dai lunghi capelli neri striati di grigio, e il viso affilato e severo. Una tunica ampia e cascante la avvolge come un sudario nero, da cui sfilano mani pallide e sottili. La donna sembra controllare le emozioni velandole dietro una flemma di ghiaccio.

L'uomo è il Principe Onorio. Veste una armatura nera coperta dal mantello e della quale regge in braccio l'elmo pennuto. È di corporatura robusta e alta, muscolosa ma non imponente. Ha un'espressione seccata e nervosa e sembra impaziente di risolvere in fretta la questione.

Austerio sembra l'unico scosso e addolorato. Si approssima all'altare e saluta con un piccolo gesto i due fratelli. Quindi si piega per baciare la mano del padre con il viso contratto in una smorfia di dolore...

3.1.4. LA CERIMONIA FUNEBRE

Dopo alcuni minuti è il Ciambellano a rompere il silenzio con una frase in lingua Aristeliana. I tre principi si dispongono in piedi di fronte a tre catini colmi d'acqua e il Ciambellano dà inizio alle esequie. Il rito è lento, con frasi cantilenate

e toni bassi. Si alternano alcuni salmi intonati dai nobili e silenzi di contemplazione. In alcuni momenti i reali bagnano le dita nell'acqua e si segnano con gesti misurati e ritmici.

Alla fine della cerimonia, segue un lungo silenzio, denso di attesa e seguito con trepidazione anche da tutti i cortigiani delle tre corti presenti. Il Ciambellano infine pronuncia lento le parole: «Viene data lettura delle Ultime Volontà del Sovrano. Che nessuno le osi eccepire». Quindi sfila il nastro dalla scatola d'avorio e, posato il cofanetto su una ara, ne estrae una pergamena con sigilli di ceralacca. La pergamena viene fatta passare nelle mani dei tre eredi e quindi ritorna al Ciambellano. Questi infine apre i sigilli con uno stiletto d'argento e spiega la pergamena tra le sue mani.

3.1.5. IL TESTAMENTO

Il Ciambellano si schiarisce la voce e inizia la lettura con voce ferma e pacata. Le sue parole riverberano tra le pareti marmoree del mausoleo infondendo nei presenti una sensazione di sacralità greve e densa.

«Io Re Arientus, nel pieno possesso delle mie facoltà, ed alla presenza del Ciambellano Lord Praxtellis, desidero esprimere le mie volontà e riportarle su questa pergamena, e chiedo che ne sia data lettura nel giorno delle mie esequie.»

«Questi ultimi anni della mia vita li ho trascorsi in meditazione e preghiera, per trarne conforto ed alleviare la pena che mi opprime da quando la mia amata sposa, luce della mia vita, e unica mia gioia di vita, mi ha lasciato. Ho perduto da tempo il senso del dovere ed i compiti reali che distinguono e realizzano un vero sovrano, ed ho lasciato che i miei figli e il mio Ciambellano seguissero in mia vece il popolo ed i doveri di corte.»

«Adesso che devo scegliere l'erede che dovrà guidare il nostro popolo mi scopro incapace e indegno di giudicare ed eleggere, come ci insegna la tradizione, colui che salirà al trono di Experlia.»

«Decreto allora che vi sia una prova di equità, intelligenza, forza e saggezza che sancisca colui che porterà la corona del regno. Il Ciambellano vigilerà affinché sia data esecuzione di questa prova.»

«Ho celato la spada in un luogo che ho scelto di persona, la cui ubicazione voglio indicare con le mie seguenti parole»

Nel Ventre della Vergine Ubertosa
Il Figlio Riflette mentre Riposa
Distende Cheto le Sottili Braccia
Amorevole il Gioiello Abbraccia
Nella Metà della Catena Posto
Dove la Mia Speranza ho Riposto
La Bocca Apre una Volta Ancora
Chi Mai si Nutre e Tutto Divora
L'Erede Prima che il Regno Cada
Potrà Brandire la Regale Spada

«Colui dei miei tre figli che per primo troverà la sacra spada del comando, e che brandendola si presenterà al cospetto del Ciambellano, sarà designato come mio legittimo erede. Che gli dei mi siano testimoni, questa è la mia volontà.»
Addio miei cari figlioli; voglia il cielo che l'erede sia degno del suo compito.»

«Il Ciambellano solleva lo sguardo e mormora: queste sono le volontà di vostro padre, le ricordo come fosse ieri. Ho apposto la mia firma al fianco della sua, per suggellare il mio impegno nel perseguire la sua volontà e assicurare con fermezza che sia rispettata.»

Quando l'ultimo suono delle parole del nobile sfuma tra le colonne del santuario i presenti restano per un momento attoniti e silenziosi. Quindi Onorio scatta urlano frasi sconnesse di ingiustizia e insensatezza. Quindi esce dalla sala con stizza e spingendo uno dei suoi cortigiani sbattendolo ad una colonna.

Gloriana non muta espressione, solleva lo sguardo freddo verso Austerio, infine gira di spalle e senza una parola si dirige verso l'uscita.

Austerio resta immobile in piedi, di fronte al lavabo, e mormora «Padre, sia operata la tua decisione...».

Come Narratore lasciate che i giocatori reagiscano come meglio credono. Grogger si porterà in disparte col Capitano per discutere sul da farsi, ma senza trarne un ragno dal buco.

Il Ciambellano si dirige verso la propria nave per imbarcarsi.

Se i giocatori lo desiderano date loro una copia dell'indovinello, in allegato. I più colti o intelligenti, potrebbero cercare delle interpretazioni. Non fornirne loro alcuna per almeno l'intera serata.

Come Narratore però leggete la spiegazione dell'indovinello di Arientus, proposta di seguito:

La Vergine Ubertosa è una foresta inesplorata dell'Isola e nel suo interno c'è un lago (il figlio) che riflette le immagini quando è placido da cui si diramano dei ruscelli (le braccia) che scendono in una conca tra i monti (la catena) fino ad un Mausoleo (il gioiello) dove il Re ha deposto la sua moglie morta (la sua speranza).

Dentro il santuario c'è una sala abbellita da glifi uno dei quali rappresenta una clessidra che rappresenta il Tempo (colui che tutto divora). Premendola si apre una porta (la bocca) per una galleria (la volta) nella quale discendere.

Qui, custodita da mostri la spada del re...

Il primo dei tre figli che riuscirà a brandirla sarà l'erede legittimo che governerà sull'isola...

Come Narratore prendete tempo, lasciate che i giocatori si impegnino a cercare le soluzioni, ma anche a procurarsi indizi utili.

~~La spada della Vergine Ubertosa~~

4. Spedizione Ignota

L'ipotesi più accreditata è che l'oggetto del testamento si trovi nell'Isola degli Spettri.

Grogger propone quindi una spedizione nell'Isola.

4.1. Preparativi

Il Capitano fornisce armi e viveri e una imbarcazione per la traversata. Inoltre è possibile affiancare fino a sei soldati per la missione...

4.2. Approdo

4.2.1. DESCRIZIONE DELL'AMBIENTE

I venti che circondano Erapia sono intensi e l'imbarcazione rischia più volte di infrangersi sugli scogli.

Infine i marinai riescono a trovare un approdo, instabile e precario, che permette di sbarcare.

Ma è rischioso ormeggiare qui l'imbarcazione: è più sicuro darsi un appuntamento tra un certo numero di giorni, che i giocatori devono fissare.

4.2.2. ORIENTAMENTO E DIREZIONE

Le coste dell'isola sono battute da raffiche violente e nebbie dense e grigie. Sostare sulla costa è un'impresa ardua e pericolosa.

Non vi sono sentieri: dopo un margine roccioso e brullo inizia una foresta di aceri e lecci con un fitto sottobosco. Nella selva si odono i rumori consueti di insetti, uccelli e piccole bestie...

La foresta sembra uguale in qualsiasi direzione, tanto da rischiare di perdersi più volte.

Talvolta, alcune colline rocciose si ergono fino ad affiorare sopra il bosco e permettono di scorgere gli orizzonti delimitati dalle nebbie...

4.2.3. LA PRIMA NOTTE

L'intero giorno trascorre senza che vi sia alcun indizio o traccia. Poi la luce di Orb si spegne e lascia sprofondare la foresta nell'oscurità...

Diventa necessario accamparsi e predisporre i turni di guardia... Comunque non accade nulla.

4.3. Primo Giorno

Verme sarcofago

Riprendete la marcia verso la direzione scelta, e le guide osservano con attenzione il terreno antistante. Quindi un soldato lancia un avviso e indica uno straccio bianco e nero impigliato tra i rami.

Si tratta di un brandello di divisa militare di una guardia cineraria. Ad intuire l'appartenenza della blusa possono essere i personaggi o i soldati.

Cercando nei paraggi si trovano armi e frammenti di armatura, ma nessun corpo.

Improvvisamente il terreno si apre e da un foro esce una sorta di verme biancastro lungo almeno 6 metri grosso come il torso di un uomo robusto. Il muso è appuntito, scurito e coperto di tentacoli simili a grosse e molli dita che si agitano e fendono l'aria. Con un sibilo si protrae verso uno dei soldati sputando un liquido acre e corrosivo. Il militare urla e si contorce tenendosi il viso con le mani intaccate.

Si veda la scheda del mostro in allegato.

La Milizia di Gloriana

Il vostro cammino è cauto e silenzioso, tra gli arbusti fitti del sottobosco. Poi [il più percettivo] solleva un braccio e fa un cenno ai compagni di zittirsi.

Vi acquattate tra le piante e attendete muti. Poi udite un leggero calpestio davanti a voi... Dopo alcuni minuti intravedete una milizia di soldati che incede nervosa e stanca tra le fronde...

I soldati che scortano i personaggi riconoscono che si tratta di una milizia con le insegne della Principessa Gloriana. I personaggi possono decidere il da farsi. Si tratta di 12 soldati, ben equipaggiati ed allenati.

In generale la milizia non gradirebbe un incontro col gruppo dei personaggi, ma non cercherebbero neppure uno scontro armato. Se i personaggi si rivelano, perderebbero un vanta

La Seconda Notte

Siete spossati dalla stanchezza e dal nervosismo, quando le luci del giorno si spengono nella sera. I soldati sono inquieti e preoccupati. Temono attacchi notturni dal sottosuolo e ci si rende conto che hanno bisogno di una rassicurazione.

Lasciate gestire ai personaggi la situazione, i turni e la leadership della milizia.

4.4. Secondo Giorno

Intuizioni, Storie e Memorie

Il giorno si accende lento portando una leggera brezza profumata di fiori. Il nervosismo della sera si è attenuato, anche se aleggia sommerso...

A questo punto, se i personaggi non hanno alcun indizio sul testamento, invitateli a sostenere prove di intelligenza o di competenza e fornite loro alcune chiavi di lettura.

Uno dei soldati potrebbe avere informazioni in merito all'ubicazione della foresta vergine, oppure fate ricordare ad un personaggio che ha ispezionato una biblioteca (a corte o al monastero) una mappa che aveva trascurato, con una indicazione nel centro dell'isola.

Non ci sono mappe per orientarsi, ma un personaggio di buona intelligenza può ricordare le mappe consultate in precedenza, anche riportate sugli arazzi del castello.

Una prova di Orientamento può servire per stabilire la posizione rispetto al punto di approdo.

Questa giornata è utile anche per far ritrovare alcune piante descritte dal farmacista del monastero (se gli avevano parlato)...

La Milizia di Onorio

Proseguite lenti tra gli alberi, alla ricerca di indizi che possano aiutarvi a stabilire la direzione. Poi udite un grido umano poco distante da voi...

La milizia di Onorio è stata attaccata da un **albero carnivoro**. Si veda la scheda allegata. Se i personaggi vanno a vedere descrivete:

Scostate le fronde in cui siete nascosti e vedete una banda di guerra con divise differenti da quella del giorno scorso.

La truppa è impegnata in una lotta presso una pianta tra i cui rami sembra sia rimasto impigliato uno dei soldati.

È possibile riconoscere che si tratta di una milizia con le insegne del Principe Onorio. I personaggi possono decidere il da farsi. Si tratta di 15 soldati, ben equipaggiati ed allenati.

Con un urlo il soldato viene sollevato in aria da un ramo fronzuto e ficcato a forza in un incavo posto sulla sommità del tronco. Gli sforzi dei soldati sembrano vani...

Sta ai personaggi decidere il da farsi...

La Terza Notte

Al tramonto preparate l'accampamento. Le truppe sembrano molto agitate e udite qualche mormorio di fuga e di diserzione.

Lasciate gestire ai personaggi la situazione, i turni e la leadership della milizia.

4.5. Terzo Giorno

Rupi Mortali

Marciate per circa 4 ore senza sosta, fino a raggiungere un terreno roccioso che si erge oltre gli alberi. Queste colline brulle, coperte di una vegetazione rada, formano una catena montuosa a semicerchio, nel centro della quale scorrete una selva ancora più fitta di quella che state lasciando.

Se i personaggi non hanno capito, fornite gli indizi sulla prima parte dell'indovinello del Re. Questa è la catena montuosa e quella è la foresta vergine a cui si riferisce la rima...

Vi arrampicate lungo la collina, seguendo la strada più agevole, tra i radi cespugli. Ad un tratto un soldato del gruppo si ferma e chiama per farvi osservare qualcosa di strano. Accorrete per osservare cosa accade e vedete uno strano fenomeno...

Dal terreno sporge una mano di un uomo, il cui braccio sembra spuntare dalla roccia sottostante. È come se fosse penetrato nella pietra... la mano resta immobile, morta, senza reazioni...

Verificate il comportamento dei personaggi. Mentre osservano il fenomeno per cercare di comprenderlo uno di loro (oppure un soldato) potrebbero venire intrappolati dalla roccia...

All'improvviso si accorge che il proprio stivale è sprofondato nella roccia e resta intrappolato, ma non in una spaccatura: piuttosto come fuso... il tentativo di estrarlo causa lo sprofondamento dell'altro piede e ti trovi con le caviglie immerse nella roccia...

Si veda la scheda sulle rocce carnivore...

La Foresta Vergine

Lasciate la via rocciosa e percorrete un sentiero che si insinua tra i cespugli e gli arbusti. La bassa macchia infine termina e di fronte a voi si presenta una foresta fitta e buia, con un sotto bosco intricato e inospitale.

Le Statue dei Viventi

Vi addentrate nella foresta, e procedete con grande fatica, tra rami e rovi che vi ostacolano il passaggio. Non c'è alcun sentiero e la foresta si presenta come un luogo tetro, coperto di un fogliame denso che getta un'ombra oscura dappertutto. Il passo è rallentato per lo sforzo di aprirsi un varco tra le piante, ed è necessario usare le lame a vostra disposizione.

Intorno a voi il silenzio si fa più fitto; tacciono insetti ed uccelli, e si ode il vostro respiro affannoso immerso nella boscaglia. Avete la sensazione che vi sia qualche cosa che non vada per il verso giusto...

Avanzate con cautela tra le fronde, cercando di cogliere qualsiasi indizio rivelatore delle vostre ansie. Poi scorrete un uomo, in divisa, a pochi metri davanti a voi, immobile, silenzioso, leggermente accovacciato, come pronto a scattare. La sua uniforme è quella della milizia di Onorio...

Il soldato non risponde ai richiami, non si muove e non emette alcun suono.

Vi avvicinate e notate che la sua pelle è grigia, vetrosa, come di pietra. Lo sguardo è fisso, spalancato e vuoto. Sembra morto...

Se viene toccato è freddo, come pietra. Se spinto cade a terra, senza un lamento, rigido come una statua.

È possibile rinvenire oggetti vari tra cui:

- una spada lunga, un coltello, una borraccia;
- 12 monete d'oro e 6 di argento;

Poi notate che dalla bocca escono dei piccoli ragnetti, gialli e pelosi, che fanno un breve giro e rientrano nell'orifizio...

Leggete la scheda del **Ragno Imbalsamatore**.

Intorno a voi altri quattro uomini di Onorio sono stati colpiti dalla stessa disgrazia. Sono a terra, rigidi e senza vita...

Poi sentite un rumore sopra di voi e scorgete un enorme ragno, giallo e peloso, del diametro di circa un metro, che si muove rapido tra i rami degli alberi...

Ed infine attacca...

Il Lago

La via che avete scelto, vi conduce verso un fitto bosco di faggi dove scorgete piccoli animali come scoiattoli e tordi che si nascondono al vostro passaggio...

Nel frattempo il sole sta calando e le ombre nella foresta s'infittiscono e rendono disagiata il cammino. Poi gli alberi si diradano e rivelano una piccola radura che ospita un lago, illuminato dai raggi rossi e tiepidi dell'astro che si spegne nella sera...

Lasciate ambientare i personaggi...

Lo spiazzo sembra tranquillo, la riva del lago pulita da arbusti e rovi. Impronte di animali mostrano il passaggio per abbeverarsi. Una lepre vi fissa dall'altra sponda e si nasconde nella boscaglia.

Un ruscello guizza tra gli alberi e si precipita nel lago con un gorgoglio argentino e piacevole... La superficie dello specchio d'acqua si increspa solo leggermente in prossimità dell'affluente e resta placida altrove, riflettendo il cielo color ruggine e le cime degli alberi...

Altri sei piccoli ruscelli sono emissari del lago e scorrono lenti e placidi verso la parte più pianeggiante dello spiazzo e infine scorrono tra le fronde del sottobosco, oltre la vostra vista.

Se i personaggi sono perplessi ricordate o suggerite loro la interpretazione dell'indovinello...

La Quarta Notte

La notte giunge rapida, tra le ombre della montagna vicina e le chiome degli alberi. Intorno a voi si levano le voci della foresta: trilli, squittii, fischi, gorgheggi, ...

Calà un silenzio più denso, si attenuano i rumori e tacciono gli insetti del bosco. Poi una nube più scura delle altre si approssima alla radura e cala verso il lago. Decine, centinaia di piccole farfalle notturne calano dall'alto e attorniano il lago, slungo le sue rive scure e placide.

Dopo alcune ore riprendono il volo, levandosi silenziose e leggere, per il loro percorso aereo.

Si veda la scheda delle Falene Notturne...

4.6. Quarto Giorno

Affluenti

Gli emissari del lago scorrono verso un leggero pendio in una zona di foresta intricata. Le rive dei ruscelli hanno formato sentieri naturali di rena chiara punteggiati da erbe aromatiche. Il percorso è abbastanza lungo e si procede a valle per diverse ore, talvolta addentrandosi a fatica tra la folla vegetazione.

Il sentiero si addentra in una giungla intricata di rampicanti e arbusti. Mentre vi fate largo riuscite a distinguere le rovine di una cinta muraria, ormai distrutta dal tempo e dalla vegetazione.

Si tratta delle mura di una città imperiale. Un tempo era una sorta di roccaforte.

Più avanti notate i resti di alcune statue di marmo bianco, spaccate e coi lineamenti deturpati dalle intemperie. Poi riconoscete anche i ruderi di alcuni edifici, frantumati da qualche evento forse militare.

Di questa città non vi sono testimonianze, né orali né testuali.

Gli emissari infine raggiungono tutti un luogo comune, una conca naturale dove si addensano a formare una sorta di anello d'acqua, un acquitrino stagnante che circonda una piccola isola di terra. E su questa zolla affiorante è edificato un mausoleo di roccia bianca, coperto di edere rampicanti di colore amaranto.



ERROR: stackunderflow
OFFENDING COMMAND: ~

STACK: