



တောင့်တောင့်တောင့်တောင့်တောင့်တောင့်တောင့်တောင့်

È possibile che alcuni giocatori richiedano a Grogger alcune informazioni. Grogger non lesina le informazioni di cui dispone, ma fa presente che non ha tutte le risposte.

Uno dei chiarimenti che Grogger può dare sono le circostanze che si verificano alla morte di un Re. Il processo più importante è quello della designazione dell'erede al trono, procedimento che può essere legato a protocolli di corte, ad usi e consuetudini, al diritto nobiliare ma anche alle volontà del defunto.

Issen è la Casata nobiliare ed un titolo reale, di grande prestigio anche se di modeste proporzioni economiche.

Austerio è uno dei tre figli del defunto Re Arientus degli Issen; gli altri due si chiamano Gloriana e Onorio. Austerio è reggente dell'isola di Oniopia, con capitale Oniriva.

Onorio è il minore, e pare sia dedito alle armi ed alle arti marziali, oltre che governare su una porzione del regno con durezza e asprezza.

Indizio 2 La Casata degli Issen

Il titolo di Re poneva Isсен su un livello nobiliare superiore in linea teorica rispetto a nobili meno blasonati come Conti e Marchesi, seppure esercitando la propria autorità su un dominio decisamente esiguo. La sua richiesta, accordata dal fratello, era quindi di mero prestigio aristocratico, senza effettivi vantaggi.

Indizio 3 Re Arientus

Molto attaccato ai valori della famiglia, ai doveri ed alle prerogative della nobiltà, aveva seguito e consolidato le antiche usanze aristocratici, confermato protocolli antiquati, e riproposto consuetudini desuete...

Contrasse un matrimonio con una nobile e giovane principessa, la **Contessa Auspicia degli Assazi**, dalla quale ebbe diversi figli. Alcuni di loro morirono al parto o poco dopo la nascita e

solo tre rimasero in vita e raggiunsero la maturità. Re Arientus venne scosso quando la moglie fu vittima di una terribile e dolorosa malattia, che in breve tempo perse la vita e senza che alcun medico riuscisse ad evitarlo.

Da quel momento il Re cadde in un oscuro e tormentoso lutto che lo portarono prima a demandare ai tre figli il governo di tre delle isole del proprio regno, poi a ritirarsi dalla vita di corte.

Austerio fu preposto al governo della Isola di Oniopia, la cui capitale è Ontiria.

A Gloriana spettò il governo della isola Uropia, con capitale Uralia.

Infine Onorio ebbe il dominio di Antinomia, la più piccola delle isole, con capitale Antinia.



2. Indizi a Corte

È possibile che alcuni giocatori muovano i propri personaggi per ottenere informazioni sul proprio anfitrione. Prima di elargire notizie ovviamente incoraggiate il gioco di ruolo: alcuni di essi preferiranno esercitare le proprie arti relazionali e cercheranno interlocutori disponibili a raccontare storie e leggende; altri potrebbero documentarsi nella ricca biblioteca di corte sulla famiglia reale; altri ancora potrebbero disinteressarsi a tali faccende...

Alcuni degli indizi reperibili a Corte sono anche quelli della precedente sezione.

Indizio 1 L'Isola di Erapia

Il pelago di Exlerlia è composto di quattro isole maggiori. Una di queste è Erapia, un'isola avvolta da nebbie perenni e violenti venti costieri. Erapia è disabitata a causa della sua leggendaria popolazione mostruosa che sembra faccia strage di chiunque si posi sul suo suolo.

In prossimità dell'Isola di Erapia è posta una piccola isola chiamata **Isola dei Defunti**, poiché funge da cimitero per le famiglie nobiliari del pelago.

Indizio 2 L'Isola dei Defunti

L'Isola degli Spettri è avvolta da nebbie fitte e perenni, agitate da venti freddi e umidi. In essa è collocato il cimitero reale, un camposanto circondato da alte mura candide e sorvegliato da

una speciale milizia, la Guardia dei Dormienti, detta anche Guardia Cineraria, che vigila sulle tombe dei reali e dei nobili di Exlerlia.

Non lontano dal cimitero reale si trova il Tempio dei Contemplativi, un santuario di marmo bianco abitato da monaci ortodossi dediti alla conservazione delle tradizioni ed alla contemplazione della vita.

Pare che anche Re Arientus durante la sua disperazione per il lutto della moglie abbia cercato sollievo tra le mura del convento...

Indizio 3 Il Capitano della Banda di Guerra

Austerio ha molta fiducia nel proprio Capitano, Detarion di Vesten, un solido e esperto militare che guida la banda di guerra del principe. Detarion ha circa 40 anni, di corporatura massiccia, media altezza e un piglio autoritario. Guida con fermezza i propri uomini presso i quali sembra riscuotere di ottima credibilità.

Grogger lo conosce da tempo e conferma la sua reputazione. Il Capitano sarà il tramite tra i personaggi ed il principe Austerio che, secondo il protocollo, non può intrattenersi direttamente con sudditi e sottoposti.

Indizio 4 Il Ciambellano di Corte

Lord Praxtellis è il Ciambellano di Corte, colui al quale il Re Arientus ha affidato il governo temporaneo del regno e il mandato di guidare i figli fino alla individuazione dell'erede.

Quando uno di essi diverrà Re, gli altri saranno dei semplici affidatari dei domini, le isole, mentre il Re avrà potere militare, legislativo e politico dell'intero Pelago. Governerà infine l'isola disabitata di Erapia, anche se solo formalmente.

Lord Praxtellis è un uomo integerrimo, con una solida reputazione, il cui unico difetto è di essere troppo pignolo e ligio nel seguire le regole ed i protocolli formali di corte.

Indizio 5 Il Sicario

Il sicario che tenta di avvelenare il Principe Austerio è un garzone di nome Uther che si occupa dei cavalli e delle stalle.

Giovane adulto, prossimo alla mezza età, aveva lavorato come marinaio, e assunto da un anno circa nelle scuderie.

Si sa poco di lui, tranne che amava il gioco d'azzardo, tra cui le corse di cavalli ed i dadi, e che doveva un po' di soldi per debiti.

3. L'Isola dei Defunti

Indizio 1 Il Monastero dei Contemplativi

Sull'Isola dei Defunti si trova il monastero dei Contemplativi. L'ordine dei Contemplativi, di matrice ortodossa, ritiene che la osservazione, lo studio e la meditazione degli eventi e dei fatti sia la via per comprendere a pieno l'universo. I monaci passano gran parte del proprio tempo a contemplare l'esistente, sotto ogni forma.

Il Re Arientus aveva finanziato il piccolo monastero esistente, perché fosse ampliata la chiesa e i chiostri e perché si ricavassero degli appartamenti per i ritiri spirituali dei sovrani.

Lo stesso Re Arientus ha trascorso circa gli ultimi due anni di vita in monastero, assillato dalla perdita della moglie, e alla disperata ricerca di serenità. Assistito dalle guardie cinerarie amava fare passeggiate nelle foreste vicine, ma trascorreva anche molto tempo in biblioteca e nei chiostri, in chiesa e nei propri appartamenti.

Il monastero è articolato in diversi ambienti, ciascuno edificato in marmo bicromo nero e bianco.

Si veda la mappa allegata.

3.1.1. AMBIENTI

L'ingresso

Superato il sagrato, un ampio ingresso in leggera salita, piastrellato con blocchi di pietra, e cinto da alte mura, si giunge alla Chiesa.

La chiesa è uno dei punti di accesso dall'esterno, aperta ai visitatori ed ai pellegrini, anche se ne passano di rado.

La Chiesa

La chiesa è a navata unica, la cui volta a botte è sorretta da colonne lisce. Alle pareti sono alloggiate statue di profeti in nicchie affrescate, e adornate da fiori freschi e profumati. Le panche sono ordinatamente disposte e mazzi di fiori

sono poggiati anche sugli schienali. Sull'altare fumano resine delicate. Dalle finestre, appena sotto la volta, filtra una luce delicata...

I monaci svolgono 4 messe al giorno, una ogni sei ore: a mezzogiorno, al tramonto, a mezzanotte, all'alba.

La Sagrestia

È il vestibolo dei monaci, prima della cerimonia. In questa sala ci sono cassepanche per i paramenti, gli arredi, gli incensi ecc... Bifore con vetri opachi sono aperte sul cortile e sul chiostro.

Il Refettorio

È la sala dei pasti. I monaci sono generosi e potrebbero offrire un pasto ai visitatori ed ai pellegrini. Un grande tavolo è posto al centro. Ai lati alcuni armadi contengono stoviglie e tovaglie. Bifore con vetri opachi sono aperte sul cortile e sul chiostro.

Il Dormitorio

I monaci dormono in un'unica camera, compreso l'abate. Nel complesso ci sono 16 monaci, tra cui l'abate, il priore, il cellario, il cuciniere ed il farmacista.

La Cucina e la Dispensa

Il cuoco è assistito da tre monaci di turno. Prepara i pasti, gestisce la dispensa e il cortile nel quale alleva oche e gallinacci, e due capre.

La Biblioteca

La sala è ben illuminata con monofore a vetrate. Scaffali coi libri sono poggiati alle pareti. Scrittoi coi piani inclinati sono disposti in vari punti. I monaci amano studiare, copiare, miniare e redigere scritti e documenti di ogni sorta. Vi sono molti libri di canti e di musica.

La Sala Capitolare

È la sala dove i monaci si riuniscono per prendere decisioni importanti, specie della vita del monastero. Scranni lignei formano un emiciclo senza alcun tavolo. Nella sala sono pronti quattro bracieri spenti.

Gli Appartamenti Reali

Questi alloggi sono chiusi. Quando il Re desidera ritirarsi a vita contemplativa abita questi appartamenti, che risultano semplici e poveri. Un letto, uno scrittoio, alcuni armadi, un inginocchiatoio e dei tappeti costituiscono l'intero arredo.

Se si ispezionano gli appartamenti reali è possibile trovare degli appunti del Re Arientus. Molti sono addolorati scritti dedicati alla moglie, la sua unica speranza, ormai perduta.

Altri sono note sui viaggi in Erapia, un'isola abitata da mostruose creature, tra cui delle rocce carnivore e insetti enormi.

Ma Erapia nasconde anche paesaggi incantevoli, catene montuose alberate da cui sgorgano fiumi argentei e laghi cristallini. E questi luoghi erano la meta preferita del Re, nei lunghi peregrinaggi che trascorreva sull'isola.

3.1.2. MONACI

In generale

I monaci contemplativi sono ortodossi, che accolgono ai voti solo persone blasonate o colte. Sono però ospitali verso chiunque e non negano né un pasto né un letto fino a tre giorni. La vita monacale è densa di momenti di ritiro, studio, preghiera e funzioni artistiche. Qualsiasi attività viene svolta nello sforzo di coglierne tutte le implicazioni, con una grande di tensione di consapevolezza e di osservazione. Questo rende momenti di preghiera anche il cucinare o il coltivare l'orto.

L'Abate Filone

È un uomo anziano, di media corporatura, occhi azzurri e capelli grigi e radi. misurato nelle azioni e nelle parole. Colto, amante della musica, è ben disposto verso tutti gli artisti, anche di strada. Di animo gentile, ama discorrere per ore...

L'abate può permettere di ispezionare gli alloggi reali, purché vi sia un lasciapassare da parte di Austerio o almeno del Capitano.

Il Priore Bido

Anch'egli anziano, calvo e robusto, è di poche parole. Ama lo studio delle lingue antiche, della storia e della geografia.

Il Priore è a conoscenza del fatto che Re Arientus si era recato diverse volte sull'Isola Erapia, detta Isola degli Spettri. Scortato da gruppi di milizie cinerarie, era tornato dopo aver subito scontri con esseri del luogo che erano costati la vita a diversi soldati.

Con Arientus avevano discusso sulla conformazione geografica dell'isola, di cui ha vaghe nozioni.

Il Cellario Abaco

Di media età, magro, ha il viso lungo ed affilato, il naso aquilino, gli occhi piccoli e azzurri. Si occupa delle mansioni contabili e degli incarichi dei confratelli. Timido, ombroso, riservato, pignolo e razionale, evita qualsiasi litigio o attrito.

Il Farmacista Vopo

È un giovane monaco, studioso di erboristeria e di medicina. Abile nel preparare pozioni e infusi, si rammarica di non avere un laboratorio adeguato e di doversi adattare a lavorare in giardino o in dispensa.

Vopo ricorda che il Re Arientus era stato sull'isola Erapia dalla quale aveva portato alcune erbe molto rare, purtroppo già esaurite.

La Pellaria, le cui bacche sono velenose ma hanno anche l'effetto di rendere estremamente flessibile le membra umane, come lattice...

La Ericosma, la cui radice è commestibile e le cui foglie trasudano una resina che è repellente per qualsiasi tipo di insetto...

La Serpentella, dalle cui foglie si estrae un potente veleno il cui antidoto è racchiuso nelle sue stesse bacche...

Altri monaci

I monaci sono pacifici, amanti dello studio e della musica. Astolf ama dipingere; Troy scrivere; Parnas cura gli animali, Ephest è il cuoco, Ruy cura gli alberi da frutto e l'orto. Altri si dedicano alla trascrizione dei testi.

Indizio 2 Isola degli Spettri

3.2.1. GEOGRAFIA E RACCONTI

In Biblioteca è possibile imbattersi in documenti che trattano di Erapia, l'Isola degli Spettri.

Erapia ha pochi approdi sicuri; molte navi rischiano di sfasciarsi sui suoi scogli affilati a causa dei venti violenti e delle fitte nebbie che la avvolgono.

In Erapia pare vivano diverse creature abominevoli, tra cui esseri metà pianta e metà animale, rocce animate e bestie antropofaghe.

Alcuni appunti riferiscono di una catena di monti interni, al centro dei quali si trova una foresta ancora del tutto inesplorata.

3.2.2. MISSIONI DEL PASSATO

In passato vi sono state missioni esplorative sull'isola, e tutte si sono concluse con ingenti perdite di vite dei soldati. Aggressioni di animali, tranelli naturali, dispersi nelle nebbie, sono gli episodi più frequenti riportati.

Alcuni Re del passato speravano di colonizzare l'isola ed avevano tentato di edificare roccaforti, ma infine avevano rinunciato all'impresa. le coste sono impossibili da abitare per i tifoni e le nebbie che infestano la zona.

4. Riflessioni ed Intuizioni

Questi indizi possono essere dati dal Narratore ai giocatori quando un personaggio (dopo aver lasciato trascorrere abbastanza tempo) riesce a superare una prova su una Capacità o su una Caratteristica (es. Intelligenza o Empatia).

Indizio 1 L'Indovinello del Re

4.1.1. INDOVINELLO DEL RE

Nel Ventre della Vergine Ubertosa

Significa dentro una foresta vergine...

Il Figlio Riflette mentre Riposa

Riflette è inteso come specchio: è un lago...

Distende Cheto le Sottili Braccia

Sono ruscelli che si diramano...

Amorevole il Gioiello Abbraccia

E circondano un santuario, gioiello d'architettura

Nella Metà della Catena Posto

Posto nel centro della catena montuosa...

Dove la Mia Speranza ho Riposto

Dove giace la sposa del Re, sua speranza...

La Bocca Apre una Volta Ancora

Un passaggio si apre in una galleria a volta...
Volta è inteso come soffitto di pietra...

Chi Mai si Nutre e Tutto Divora

L'apertura è contrassegnata dall'icona del Tempo (una clessidra) che tutto consuma...

L'Erede Prima che il Regno Cada
Potrà Brandire la Regale Spada

4.1.2. SIGNIFICATO DELL'INDOVINELLO

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.

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