

La Piccola Commedia degli Inganni

Ovvero Cinque Personaggi in Cerca d'Autore

Per quanto abusato e ritrito possa risultare questo sottotitolo

Soggetto originale

Davide Orlandi

Sviluppo del copione

Gianmarco Bertolotti

Alessio Lodola

Davide Orlandi

Contributi aggiuntivi

Andrea Libreri

Massimiliano Schuller

Illustrazioni dei personaggi

Michele Allegri

Sommario

Sommario	2
Introduzione.....	3
Riassunto rapido rapido rapido della storia.....	3
Dietro le quinte (letteralmente)	3
Cosa <u>non</u> troverete in questa avventura	4
I Personaggi.....	4
Due parole sugli gnomi.....	6
PNG importanti.....	6
Note importanti per il master	7
Check-list prima di partire	8
Atto I, scena I L'attacco dei karpa	9
L'intervento del regista	9
Atto I, scena II Il castello di Huross	11
Il background.....	11
L'incontro con il fantasma	11
I preparativi	12
L'arrivo del gruppo di avventurieri.....	15
La riconoscenza di Arcibaldo	15
Atto II, scena I La villa di Kluedhos	17
Arrivo alla villa.....	17
Gulash, il cuoco	19
Pino, il giardiniere.....	20
Hannibal, il barista	20
Pablo, il musicista	21
Il notaio.....	21
E adesso, il vaso!.....	22
Atto II, scena II La burocrazia	23
L'ufficio ricatti e bustarelle	23
La prima parte del vaso	24
Piccolo intermezzo con il regista	24
Atto III, scena I Il matrimonio di Lady Shardis.....	25
Le due famiglie.....	25
Cosa faranno i PG	26
In città	27
Il palazzo dei Bardolfo: breve descrizione	28
In taverna.....	30
La fuga.....	31
Il mattino dopo.....	33
IL Matrimonio.....	34
La seconda parte del vaso	35
Atto III, scena II La Biblioteca.....	36
Il Bibliotecario	37
Atto IV, scena I Il castello di re Brrfff	39
1 - Se i personaggi NON uccidono re Brrfff.....	40
2 - Se i personaggi uccidono effettivamente re Brrfff.....	41
In prigione.....	42
Dopo la fuga	42
Atto IV, scena II Il teatro	44
La fine.....	46
Epilogo.....	47
La tradizionale tabella dei ventesimi	48

Introduzione

In cui gli Autori cercano invano di spiegare ai lettori la loro opera

Benvenuti alla quarta edizione del torneo di Advanced Dungeons & Dragons organizzato da "Il Borgo e la Ruota".

Dopo tre anni di avventure eroiche ed epiche, questa volta abbiamo pensato di prenderci una pausa con una commedia leggera dai risvolti demenziali; ma non mancheranno alcuni spunti originali, come potrete leggere.

Non mi resta che augurarvi buona lettura!

Riassunto rapido rapido rapido della storia

Ci troviamo nel paese degli gnomi. I personaggi sono stati incaricati da re Brrfff di ritrovare l'antico Vaso da Notte di Dyuress, da sempre associato alla regalità.

L'avventura inizia appena fuori dalle mura del castello abbandonato di Huross, nel quale dovrebbe trovarsi il vaso; un rapido combattimento contro dei mostri uccide uno dei personaggi giocanti!

Dopo un istante di shock si viene a sapere che questa è solo una commedia interpretata da attori: il copione non prevedeva la morte del personaggio in questa scena, quindi il regista la fa ripetere con un esito molto migliore. Farà la sua apparizione anche lo Sceneggiatore, un umano dall'aspetto inquietante che supervisiona la rappresentazione.

La commedia riprende: all'interno del castello faremo la conoscenza del fantasma di Arcibaldo, il maggiordomo di re Brrfff. E' disperato perché sta per arrivare un gruppo di potenti avventurieri a prendere possesso del castello, e lui non riesce a spaventare nessuno.

Ai personaggi il compito di cacciare via gli intrusi travestendosi da mostri; per riconoscenza Arcibaldo rivelerà la locazione del vaso, ovvero la villa del nobile Kluedhos.

Dopo aver risolto un demenziale giallo, i nostri eroi si procureranno un Certificato di Integrità Stocastica necessario per ritirare finalmente il loro vaso, scoprendo però che Kluedhos ne possedeva solo una metà: la seconda appartiene ad un'altra famiglia nobile di una cittadina non lontana.

Per entrarne in possesso i PG stringeranno amicizia con Shardis, la figlia della duchessa, e la aiuteranno ad impedire il matrimonio organizzato per lei dai genitori, fuggendo infine insieme alla ragazza.

Il copione li dirigerà verso una biblioteca alla ricerca di informazioni sull'importanza del vaso: qui scopriranno che grazie ad esso potranno diventare i nuovi re, se solo uccideranno l'attuale regnante. Un misterioso personaggio (il Bibliotecario) li esorterà a scegliere con la propria testa ed essi, presumibilmente, decideranno di non assassinare affatto il re.

Irritato per l'intrusione e per la mancata aderenza al suo copione, lo Sceneggiatore modifica il testo, facendo in modo di uccidere Shardis, a cui i personaggi si saranno probabilmente affezionati, e dichiarando che ci penserà qualcun altro a liberarsi del re.

I PG tenteranno, probabilmente, di avvertire il regnante ma non riusciranno nell'intento e verranno, anzi, accusati del suo assassinio. Dopo fuga precipitosa essi giungeranno infine in un teatro, dove si presenteranno nel ruolo di attori per una commedia: la realtà e la finzione si fonderanno e la battaglia finale contro lo Sceneggiatore (che vuole dominare gli gnomi tramite un inchiostro speciale capace rendere reali i suoi personaggi di fantasia) decreterà infine la vittoria dei nostri eroi.

Dietro le quinte (letteralmente)

Lo Sceneggiatore (il suo vero nome non verrà mai rivelato nel corso dell'avventura) era un uomo di lettere ospitato dal duca Baxter di Elwick, una città costiera del regno umano di Aimsir. Non era particolarmente abile, né troppo stabile mentalmente, ma soprattutto era decisamente privo di buon senso e diplomazia: il suo più grosso errore fu quello di scrivere un poema per il barone in cui, per esigenze narrative, Elwick veniva conquistata da un esercito di gnomi, facendo per di più brutta figura.

Lord Baxter non era una cattiva persona, ma in questo caso perse la pazienza e fece esiliare lo Sceneggiatore dopo averlo messo alla gogna per due giorni.

Lo Sceneggiatore giurò di vendicarsi ed iniziò vagare per il mondo senza meta, ideando folli piani per la sua rivincita, subito dimenticati e sostituiti da altri ancora più allucinati.

Durante le sue peregrinazioni entrò in possesso di un antico artefatto magico: un inchiostro in grado di abbattere il confine fra la finzione letteraria e la realtà.

Si recò quindi nella terra degli gnomi, con questa idea in mente: scrivere una sceneggiatura in cui gli gnomi avrebbero attaccato Elwick, e farla divenire realtà grazie alle proprietà magiche dell'inchiostro.

Nelle prime scene, i protagonisti della commedia sarebbero dovuti andare alla ricerca del mitico Vaso da notte di re Dyuress, grazie al quale diventare regnanti a loro volta (previa eliminazione dell'attuale signore Brrfff); poi, seguendo i "consigli" dello Sceneggiatore, avrebbero lanciato l'attacco contro Elwick.

La sceneggiatura sarebbe dovuta essere drammatica, piacevole e coerente, per dimostrare al mondo e a se stesso di essere un grande Autore: per questo motivo sono presenti tante scene non direttamente utili allo scopo finale.

L'avventura mostra proprio le prove generali della rappresentazione; i protagonisti, però, acquisiscono una propria volontà (grazie anche ai consigli ad un misterioso Bibliotecario che è forse il custode dei passaggi che uniscono i mondi della fantasia con quello reale) e decidono di non stare più al gioco...

Cosa non troverete in questa avventura

Quest'anno non troverete tutti i lustrini delle precedenti avventure (mappe dettagliate, background approfonditi, descrizione di tutte le strade possibili, ecc.): abbiamo scelto di fare un'avventura demenziale (seppur con finale serio) un po' per cambiare genere ma anche e soprattutto per pigrizia.

I Personaggi

Prima di passare a questo paragrafo assicuratevi di aver letto (possibilmente più volte) tutti i dati ed il background dei personaggi stampato sulle schede. Qui vengono fornite informazioni aggiuntive che il master deve conoscere.

Donjoh de Rupann (Sarah Beccamale)

- La Suprema Tecnica della Sublime Trasformazione Fisica ha una durata pari a 20 minuti di **tempo reale** (di orologio), limitato però ad un minimo di un'ora e un massimo di un giorno di **tempo di gioco** (cioè relativo ai personaggi). Naturalmente il giocatore può terminare l'effetto a piacimento prima della scadenza naturale.
- L'*anello del volo* non fa esattamente volare, ma si alza tirando su il povero malcapitato dal dito! Dopo pochissimi secondi è necessario disattivarlo per non strapparsi via il dito, quindi la sua utilità ai fini dell'avventura è assolutamente nulla. Qualsiasi tentativo per usarlo in altro modo (infilandolo in un bastone, ecc.) **non** potrà funzionare: l'anello si attiva solamente se usato nel modo tradizionale.
- Il profumo *Hormonne* non ha alcun effetto di gioco.

Il nome del personaggio deriva da "**dongio**vanni" e dalla pronuncia giapponese di "Lupin" ("Rupàn").

Roth Pois (Cindy Thettons)

- Il tizio in camicia hawaiana e colbacco è naturalmente Thurin Ieth-Sift.
- Il profumo attira-maschi Chappel n.5 non ha alcun effetto di gioco.

Il nome del personaggio deriva da "Poirot", con le sillabe invertite.

Thurin Ieth-Sift

- Attenzione, **tutti gli incantesimi che Thurin lancia su altri** (non su se stesso) **hanno effetto invertito!** Qualora l'incantesimo non fosse realmente invertibile secondo le regole, improvvisate. L'effetto è generalmente di causare guai e sfortuna agli altri pensando di fare del bene, tuttavia non si tratta mai di risultati gravi ma solo di cose divertenti o fastidiose; ad esempio, un *cura ferite* eseguito su un compagno ferito *non* lo deve uccidere! **Non** è consentito invertire volontariamente gli incantesimi (qualcuno potrebbe tentare di farlo per avere alla fine un effetto positivo).

- L'incantesimo *Divinazione (Augury)* riesce con questa sequenza: viene, fallisce, viene, fallisce, ecc.; se riguarda Thurin stesso. Se riguarda il gruppo intero o qualcun altro in particolare, come detto sopra riesce sempre ma con risposta invertita. Ricordate che la domanda deve essere del tipo "facendo così, sarà un bene o un male?" e che le vostre risposte devono essere molto criptiche.
- Thurin deve decidere quali incantesimi ha memorizzato *prima* di iniziare l'avventura (ditelo al giocatore possibilmente senza che sentano anche gli altri).

Il nome del personaggio deriva da Luca Turini (che a volte si veste talmente di nero da sembrare un vero porta sfiga).

Hitomi Watanashitozumi

- Subito dopo che Hitomi ha usato una qualsiasi tecnica di arti marziali, compaiono sul palco due gnomi con uno striscione recante (in caratteri illeggibili) il nome della tecnica segreta; rimangono per due secondi e se ne vanno. Questo non ha nessuna utilità per l'avventura, ma cita soltanto le scritte in giapponese dei cartoni come Ken il Guerriero, ecc.
- Naturalmente Thurin Ieth-Sift non conosce alcuna tecnica segreta, ma semplicemente porta un'incredibile sfiga.
- Le tecniche segrete indicate sulla scheda sono solo esempi, lasciate che il giocatore inventi le proprie.

Chasyn de Iskord

- Gli gnomi non utilizzano la magia, quindi gli incantesimi di Chasyn, se usati troppo apertamente, attirano molti sospetti.
- Chasyn deve decidere quali magie ha memorizzato *prima* di iniziare l'avventura (ditelo al giocatore possibilmente senza che sentano anche gli altri).
- Tutti i personaggi non giocanti che possono avere un minimo peso nell'avventura **riescono** automaticamente nei loro tiri salvezza contro gli incantesimi di Chasyn (in particolare non credono alle illusioni). Praticamente solo le guardie più infime li possono fallire.
- Il rango di ministro non fornisce alcun diritto speciale di ospitalità, ecc. (in pratica i ministri valgono qualcosa solo a corte).
- Il sacchetto di Semi del Caos™ è una variazione del mitico "Bag of Beans" presentato nel manuale di AD&D. Si può estrarre solo un seme per volta, perché tirandone fuori un secondo prima di aver piantato il primo, questo scompare. Inoltre deve essere piantato a mano, altrimenti non ha effetto (scompare). Gli effetti sono già previsti (per non favorire nessuna squadra):

N.	Effetto
1	Spunta dalla terra una pentola contenente 50 soldoni grossi d'oro. Il soldoni però scompaiono un istante dopo essere stati usati per acquistare qualcosa, con effetti imbarazzanti
2	Due PG a caso entro un raggio di dieci metri dal seme cambiano sesso (attenzione, Roth e Donjoh, che sono maschi travestiti da femmine, sembrano diventare ragazze ancora più prosperose!). L'effetto dura fino a mezzanotte.
3	Compare un monolito nero alto 3 metri, che rimane lì per 5 minuti o finché qualcuno non lo tocca. Toccandolo, il personaggio acquisisce intelligenza 20; l'effetto però svanisce nel momento stesso in cui il punteggio di intelligenza può avere anche una minima utilità, oppure comunque dopo 10-15 minuti di tempo reale (non ha molta importanza essere precisi).
4	"Blorrrr!!!": Compare un gigantesco mostro blobboso che attacca i presenti (per il primo round vince l'iniziativa); sembra potentissimo ma ha thac0 20, Classe armatura 10, 2 punti ferita e fa 1 punto di danno per ogni attacco.
5	Un PG a caso fra quelli entro un raggio di dieci metri si gonfia ed inizia a volare. Può muoversi (lentamente) in varie direzioni, soffiando. L'effetto svanisce nel momento più imbarazzante o ridicolo (senza fare danno fisico).
6	Un PG a caso fra quelli entro un raggio di dieci metri si trasforma in rospo, rimanendo però riconoscibile (ad esempio, Thurin diventerebbe un rospo completamente vestito di nero, ecc.). Le uniche azioni possibili sono praticamente saltare in giro, dire "croak!" e acchiappare mosche con la lingua. L'effetto dura fino a mezzanotte.
7	Un PG a caso fra quelli entro un raggio di dieci metri inizia a soffiare fuoco dalla bocca. Il problema è che l'odore del fumo lo fa starnutire sempre di più... L'effetto comunque non provoca dei veri punti ferita ma solo volti anneriti, e dura fino a mezzanotte.
8	Compare una spada magica con la scritta "+0, +5 contro farfalle e lombrichi". L'effetto è reale, ammazza davvero un lombrico con un colpo solo.
9	Caos totale! Tutti i PG in un raggio di 10 metri si scambiano casualmente il corpo: ad esempio, la mente di Hitomi

	potrebbe finire nel corpo di Donjoh, la cui mente a sua volta è nel corpo di Thurin... L'effetto dura mezza giornata.
10	Comparsa di una nuvoletta nera e piove per circa 5 minuti (anche all'interno di edifici!)
-	Basta, sono finiti i semi nel sacchetto!

- Il personaggio conosce quasi tutti i segreti degli altri quattro, ma se interpreta bene il personaggio non deve rivelarli: anzi, deve sfruttarli per creare ancora più confusione.

Il nome deriva da "Casino" e "Discordia".

Se la squadra è di quattro giocatori

Con le squadre di quattro giocatori, un personaggio non potrà essere usato. Se vi viene chiesto quale lasciare da parte, potete suggerire Hitomi Watanashitozumi: non è obbligatorio, ma si tratta del personaggio che può essere rimosso senza sconvolgere troppo gli equilibri ed i rapporti con fra gli altri.

Attenzione: il personaggio mancante **NON** viene gestito in modo "robotico" dagli altri giocatori! Quest'anno i combattimenti sono pochi (e quei pochi proporzionati al numero di personaggi), quindi il PG avanzato verrà rimosso subito dalla storia. Semplicemente, alla fine della prima scena (quando si scopre che si tratta di una commedia) il personaggio di troppo corre in bagno per un attacco di diarrea fulminante, e ci resterà per tutta la durata dell'avventura.

Due parole sugli gnomi

Questi gnomi sono diversi da quelli descritti nei manuali di AD&D. Non vivono sottoterra, non assomigliano troppo ai nani e non hanno neppure abilità speciali come l'infravisione.

Sono solo una versione più piccola e più demenziale degli umani.

La loro terra d'origine (in cui si svolge tutta l'avventura) è collocata, sulla mappa in grande scala fornita nei tornei precedenti, accanto alle rovine dell'antica Gogland.

In effetti non si tratta proprio di *terra*: gli gnomi vivono su isole vaganti (qualunque cosa siano) che costituiscono un arcipelago in continua evoluzione; alcune, tuttavia, sono talmente grandi e statiche da sembrare vera terraferma.

Le isole si moltiplicano per gemmazione (un'isola appena nata misura pochi metri) e gli gnomi le accudiscono con amore. In particolare, il numero di isole possedute è un indicatore di status sociale (anche se questo non ha senso; ma ben poche cose ne hanno in questa parte del mondo).

Le leggende narrano di un'isola "impazzita", che lasciò l'arcipelago anni e anni or sono vagando a caso per i mari: si tratta della mitica isola che abbiamo incontrato nei tornei precedenti. Anche i suoi abitanti "se ne sono andati", ma con la testa...

I collegamenti fra le varie isole sono avvengono tramite ponti o traghetti, ma questi dettagli verranno abilmente tralasciati nel corso dell'avventura, quindi potete anche dimenticarvene. Quello che dovete ricordare, invece, è che **fra una scena e l'altra passano sempre due giorni** (con alcune eccezioni: la prima e la seconda, come pure la penultima e l'ultima sono contigue. Ma vedrete leggendole che vi risulterà ovvio); tenetene conto per la durata delle maschere di de Rupann. Per le ferite invece il problema non si pone: fra una scena e l'altra (escluse le eccezioni appena viste) i punti ferita tornano sempre al massimo.

I regni degli umani e degli elfi distano diverse settimane di navigazione (come minimo). Non è comune vedere uomini da queste parti, ma nemmeno troppo raro; in genere si tratta di commercianti o di gente che non ha un posto dove tornare, come lo Sceneggiatore. Non è difficile che acquisiscano compiti di responsabilità, in mezzo ad un popolo casinista come questo.

Gli gnomi sono governati da un re (attualmente Brrfff XXVI) circondato da uno stuolo di ministri e, a livello locale, da vari nobili e nobilotti.

Non pensate però che questa struttura sociale abbia un vero significato: l'abbiamo inserita soltanto per giustificare la presenza di tali personaggi nell'avventura.

PNG importanti

Ecco un rapido approfondimento sul regista e sullo Sceneggiatore; per ulteriori informazioni leggete anche il riassunto della storia a pagina 3.

Lo Sceneggiatore

E' l'umano che sta dietro a tutta la storia. E' di media altezza, ma agli gnomi ovviamente appare molto alto. Ha capelli neri radi (ad essere cattivi si potrebbe dire che "sta andando in piazza", ehm) spruzzati di grigio ed il pizzetto.

Anche se è diverso da come l'ho descritto, in qualche modo lo associo a Gargamella (ricordate i puffi?), ma decisamente più serio.

Per quasi tutta la durata della commedia siede in silenzio, cupo in volto, in un angolo della platea a supervisionare la rappresentazione, quindi non dovrete preoccuparvi di come interpretarlo.

Ogni tanto risponde con un cenno ad una domanda del regista, ma in alcuni casi si irrita veramente. Uno di questi momenti è quando compare il Bibliotecario: "chi è questo sconosciuto, non previsto nel MIO copione, che cerca di far prendere una diversa piega agli eventi della MIA commediaaa?!?"

Forse lo Sceneggiatore riesce a percepire, a livello inconscio, la vera essenza del Bibliotecario, e per tale ragione lo odia e lo teme.

Il regista

E' uno gnomo ingaggiato dallo Sceneggiatore per dirigere la commedia. E' completamente all'oscuro dei dell'inchiostro magico o della conquista di Elwick: il suo unico scopo è di organizzare una buona rappresentazione, punto e basta.

Il suo aspetto è abbastanza comune: capelli castani spettinati, naso grosso, un baschetto di sbieco sulla testa.

Per interpretarlo io mi sono ispirato al regista che compare nella puntata dei Simpson dove Bart partecipa ai provini per la parte del Ragazzo Ionico.

Ricordate che si tratta di un personaggio divertente, una macchietta da contrapporre alla figura cupa dello Sceneggiatore.

Note importanti per il master

Come avete visto, l'avventura si svolge su due piani: gli avvenimenti all'interno della commedia e quelli sul palco. Eccetto che nell'ultima scena, in cui i due mondi si fondono, i giocatori possono agire soltanto all'interno della commedia; in pratica, ciò che loro stanno decidendo è già scritto sul copione.

E' assolutamente importante impedire ai giocatori di interagire "fuori" dalla commedia, anche e soprattutto durante i frequenti intermezzi in cui compaiono il regista e lo Sceneggiatore.

Se un personaggio insiste a voler giocare gli avvenimenti sul palco, minacciate di licenziarlo (interpretando il regista) e tornate rapidamente alla narrazione. Spiegate che deve interpretare il *personaggio*, non l'*attore*.

Non capiterà, ma se qualcuno dovesse intestardirsi su questo punto, licenziatelo sul serio: il PG non farà più parte della rappresentazione e per lui l'avventura terminerà prematuramente.

Attaccare il regista e lo Sceneggiatore, o causare altri problemi sul palco non lo salverà: le spade sono finte e i personaggi soltanto attori che recitano una parte, senza avere alcun interesse nel vaso di Dyurex (che per ora esiste soltanto nella fantasia). In effetti, un attore è soltanto un PNG, quindi il giocatore non ha più alcun controllo su di esso.

Voglio sottolinearlo: in questa avventura i giocatori interpretano i *personaggi* di una commedia, e NON gli *attori*. Soltanto alla fine della rappresentazione la differenza fra i due concetti svanirà, aprendo la possibilità di un confronto diretto con lo Sceneggiatore.

In casi **del tutto eccezionali**, cioè se una squadra è totalmente impedita e rischia di non divertirsi arrivando a 2 punti di avanzamento; oppure se avete commesso un errore nelle scene precedenti e dovete correggerlo... allora potete usare (con estrema parsimonia) il regista per dare suggerimenti ai giocatori. Ad esempio, se i giocatori stanno seguendo ormai da ore (reali) una pista inesistente e siete stufo di inventare situazioni, potete far dire al regista "Va bene, ma metteteci un po' meno enfasi, fate capire al pubblico che si tratta di una pista sbagliata".

Lo stesso stratagemma può essere utile per prevenire altri abusi che, ovviamente, non siamo in grado di prevedere in anticipo. Tutte le avventure hanno punti deboli sconosciuti agli autori, ed esistono sempre giocatori in grado di trovarli: sfruttando il regista dovrete essere in grado di affrontarli.

I punti ferita

Attenzione: fra una scena e l'altra (eccetto che fra la prima e la seconda, e fra la penultima e l'ultima, che sono contigue temporalmente) **i personaggi riacquistano tutti i punti ferita!**

Se vi sembra eccessivamente generoso considerate che si tratta di un'avventura umoristica, ma soprattutto che non c'è un chierico in grado di curare i PG (beh, ci sarebbe Thurin Ieth-Sift ma, come avete letto, i suoi incantesimi riescono al contrario).

Tiri di dado pre-lanciati

Attenzione, quest'anno i tiri di dado pre-lanciati sono in un formato diverso da quelli degli anni precedenti!! Per evitare gravi conseguenze alla vista e alla sanità mentale dei master, stavolta per trovare un singolo tiro dovete guardare un *casella*, e non una *colonna* come prima.

Come al solito, però, il numero all'interno della casella indica i punti ferita inflitti (ed è vuoto se quel particolare tiro non va a segno). Quando il numero è circondato da parentesi significa che il tiro colpisce per un pelo, quindi se il PG era protetto da qualche incantesimo, o il nemico attaccante era penalizzato in qualche modo, esso *non* va a segno.

Ecco un esempio:

Sarah/Donjoh CA 7	3	-	5	1
Cindy/Roth CA 5	-	-	2	3
Thurin CA 9	(4)	2	3	-
Chasyn CA 10	-	3	-	(5)
Hitomi CA 5	-	-	6	-

Supponiamo che Sarah Beccamale/Donjoh de Rupann sia fuori dallo scontro. I rimanenti PG combattono contro delle guardie.

Nel primo round, le guardie colpiscono solo Thurin Ieth-Sift, ma per un soffio (in pratica il tiro colpisce proprio classe armatura 9). Gli altri vengono mancati. Le quattro caselle usate vengono annerite.

Nel secondo round, Thurin subisce 2 punti ferita, Chasyn de Iskord 3 e gli altri nulla. Cancellate anche questa volta le quattro caselle utilizzate.

Nel terzo round, supponiamo che anche Sarah Beccamale/Donjoh de Rupann si unisca al combattimento. Egli subisce 3 punti ferita (la prima casella), poiché la sua riga è non era ancora stata toccata; Cindy Thettons/Roth Pois ne subisce 2, Thurin 3 e Hitomi 6. Chasyn viene mancato.

E così via.

Se, ad un certo punto, vengono esauriti i tiri per un certo PG, ricominciate a leggere su quella riga dall'inizio (ma non accadrà mai, ve lo assicuro).

Check-list prima di partire

1. Fate compilare i moduli degli indirizzi
2. Ricordate ai giocatori che i background sono assolutamente segreti, che ogni personaggio sa qualcosa che gli altri non dovrebbero sapere (per evitare figuracce come quelle dell'anno scorso).
3. Spiegate che il torneo dura **TRE ORE DI GIOCO** più **mezz'ora** da dividere fra lettura del background e pause (*non* utilizzabile per giocare). Se i giocatori consumano più di mezz'ora per fra pause e background, il tempo extra viene tolto da quello di gioco, senza pietà.
4. Fate vedere le copertine delle schede per la scelta. Se i giocatori sono 4 e chiedono quale PG è meglio lasciare indietro, suggerite Hitomi (ma non è obbligatorio). Fate notare che il personaggio mancante *non* viene tenuto in modo "robotico" ma sparisce.
5. Consegnate le schede e il listino prezzi per la corruzione del master.
6. Iniziate a conteggiare la mezz'ora di lettura background.
7. Segnatevi i nomi dei giocatori assieme alla loro posizione al tavolo e al loro PG.
8. Preparate la colonna sonora (hanno pagato anche per quella, quindi *usatela!*).

Atto I, scena I

L'attacco dei karpa

In cui i nostri Eroi vengono attaccati da mostri giganteschi e il regista fa la sua comparsa

Come tutti gli anni il torneo inizia con una scena d'azione; leggete le righe seguenti ai giocatori, con un tono molto pomposo:

(Voce fuori campo):

I nostri eroi erano stati ingaggiati personalmente da re Brrfff per ritrovare e portare a palazzo il Sacro Vaso da notte dell'antico monarca Dyuress, da sempre simbolo di regalità. Infine, dopo lunghe ed estenuanti ricerche, essi giunsero ai resti in rovina del castello di Huross, abbandonato da secoli.

Ma qui, appena fuori dalle mura, vennero attaccati di sorpresa da una banda di malvagi karpa, esseri giganteschi alti più di un metro e settanta.

Erano circondati!

Sarebbe stata questa la fine della loro grandiosa missione?

I personaggi sono circondati da tanti karpa quanti sono loro stessi (quindi 4 o 5 a seconda del tipo di squadra). Non c'è altra scelta che combattere: non si può scappare, non è possibile aggirarli né nascondersi nelle ombre (siamo in pieno sole in un ampio prato privo di ripari).

I karpa hanno **classe armatura 5**, ma i loro punti ferita per quanto riguarda questa scena sono **infiniti**; gli incantesimi non hanno effetto (i mostri sono troppo determinati a finire presto il combattimento e andare a pranzo), **perdono** sempre l'iniziativa e i danni da loro causati sono riportati in questa tabella:

Karpa (tanti quanti sono i PG)

Classe armatura: 5

Punti ferita: infiniti

Tiri salvezza: riescono tutti

Iniziativa: la perdono sempre

Sarah/Donjoh (CA 7)	5	4	-	2	-	5
Cindy/Roth (CA 5)	7	-	8	3	1	3
Thurin (CA 9)	3	6	-	8	3	2
Chasyn (CA 10)	-	3	5	-	6	10
Hitomi (CA 5)	4	5	-	9	-	7

Lo scopo di questa scena è far "morire" al più presto possibile un personaggio! Quindi, se necessario, non attenetevi alla tabella e improvvisate. Non permettete a nessuno di lasciare il combattimento.

L'intervento del regista

Quando un personaggio morirà (fate capire che è proprio morto, non viene usata la regola dello svenimento), lasciate qualche secondo ai giocatori per rimanere shockati e contrariati per la pessima qualità dell'avventura, poi interpretate il regista (l'ideale sarebbe farlo giocare all'aiuto master, se pensa di esserne in grado, per tutta l'avventura).

Entra in scena il regista, uno gnomo con il nasone ed un baschetto di sbieco sulla testa

"Ma no, no, no! Tu non devi morire in questa scena, scioccone! Devi dare la stoccata finale al karpa! E voi, karpa..."

(uno dei karpa si toglie la testa: dentro ci sono due gnomi in piedi uno sull'altro)

"...dovete farvi colpire, insomma, altrimenti questa scena dura troppo, eh!"

Lo gnomo dentro il costume del karpa risponde: "Ma fa male prendere le legnate!"

Regista: "Bah, lagne, lagne, lagne... e guarda quanto succo di fragola sui vestiti!" (indica i personaggi) "Facciamolo un po' meno cruento, ci saranno anche dei bambini fra il pubblico! Ecco... così va meglio".

Dite ai giocatori che chi ha perso più di metà dei punti ferita (compreso il PG morto) in realtà ne ha persi solo metà (approssimando per difetto, se qualcuno lo chiede). Poi continuate:

"Allora.. hmmm..." (studia il copione) "Riprendiamo da quando il karpa subisce il colpo mortale.

Allora pronti, e..."

Qui, l'altro master dovrebbe interpretare i goghlin:

Da dietro le quinte spunta fuori improvvisamente un gruppo di dieci o undici ometti sorridenti dai capelli ricci: "Ihihih.... Ciaoooooooo"...

(regista) "Ah... ecco cosa mancava! La tribù di goghlin! E' questa l'ora di farsi vivi?"

(risposte dei vari goghlin) "Mia nonna è implosa!", "Lo sciame di cavallette...", "E poi una distorsione temporale che..."

(regista) "Baaaah, stupidaggini! Signor Sceneggiatore, non possiamo togliere dal copione il combattimento con i goghlin?"

(la risposta giunge da un tavolo in un angolo, dove siede un umano dal volto indecifrabile e dalla voce gelida come il ghiaccio): "No".

(regista) "C-come desidera s-signore" (si rivolge ai goghlin) "Beh, siamo comunque troppo in ritardo per riprovare la scena. Ma la prossima volta vi voglio puntuali!" (verso i PG) "Bene, allora riprendiamo dalla morte del karpa. Mi raccomando, eh? Via!".

L'azione torna al prato appena fuori dalle mura del castello.

Fate lanciare l'iniziativa ai giocatori. Qualsiasi risultato ottengano, dite che i karpa sono più lenti.

Lasciate che i PG facciano i loro attacchi: qualunque sia il risultato i karpa si accasciano al suolo mooolto teatralmente (anche se non vengono colpiti).

Atto I, scena II

Il castello di Huross

In cui i nostri Eroi gnomi fanno la conoscenza del fantasma Arcibaldo

(Voce fuori campo):

E così, dopo aver sconfitto i famelici karpa e gli isterici goghlin... [una pausa]... ehm... [ancora pausa]... i nostri eroi potevano finalmente entrare nel castello in rovina di Huross, l'antica sede del potere di re Dyuress.

Oscure leggende gravavano su quel luogo infestato, storie di spettri in grado di far avvizzire la vita con il loro solo sguardo!

Gli gnomi sarebbero stati all'altezza della terribile missione che li aspettava?

Il background

Il castello è realmente infestato dal fantasma di Arcibaldo, un tempo maggiordomo di re Dyuress; il poveraccio però non riuscirebbe a far paura neanche ad una mosca. Il problema è che sta per arrivare un gruppo di *potenti avventurieri legali buoni* (il classico party stereotipato) intenzionato a "liberare il castello dalle creature malvagie che lo abitano". Se Arcibaldo non riuscirà a spaventarli, ricacciandoli, dovrà vagare per l'eternità su questa terra, invece di raggiungere il paradiso degli gnomi. L'esito è scontato, a meno che i PG non ci mettano lo zampino, inventando qualche metodo per terrorizzare gli intrusi.

Per riconoscenza, il fantasma rivelerà loro ciò che sa riguardo al Vaso di re Dyuress, ovvero che fa parte dei tesori del nobile Klueshos.

L'incontro con il fantasma

Le grandi porte del castello si stagliano, cupe, nella luce del crepuscolo. I cardini, arrugginiti da secoli di intemperie, scricchiolano sinistramente nel tetro silenzio che avvolge le rovine.

Lasciate che i personaggi entrino, accendano torce, ecc., poi leggete immediatamente la scena del fantasma:

Al vostro passaggio, nuvole di polvere smossa si alzano dal pavimento.

Improvvisamente un brivido vi percorre la schiena: dalle macerie di quelle che un tempo erano le scale che portavano alla torre sembra materializzarsi e scendere lentamente verso di voi una presenza incorporea...

Siate teatrali: alzatevi dalla sedia, usate molta mimica, mettete in ansia i giocatori. Poi, a bassa voce e con lo sguardo smorto, dite:

Bù.

Lasciate qualche secondo ai giocatori per ridere. Poi il fantasma inizia a disperarsi:

"Ecco, lo sapevo. Non riuscirò mai a spaventare nessuno.. sigh. Sono una nullità, come fantasma".

Si tratta di uno gnomo anziano, curvo e gracile, con al massimo due o tre capelli sulla testa, pettinati con un riporto multiplo. Si lascia cadere su un gradino ed inizia a singhiozzare.

I giocatori vorranno probabilmente parlargli. Fra i singhiozzi, risponde queste cose:

- Domande sulla sua identità:

"Mi chiamo Arcibaldo, un tempo ero il maggiordomo di re Dyuress... ah, che tempi erano!"

- Perché sei tornato sulla terra come fantasma?

"E' una punizione divina per il fatto che mi scacolavo e le attaccavo sotto i mobili".

- Sai dove si trova il Vaso di re Dyuress?

"E che importanza ha, ormai? Domani arriverà un gruppo di potenti avventurieri di altissimo livello, intenzionati a ripulire il castello da ogni presenza sovrannaturale. Il mio contratto prevede di scacciare qualunque personaggio del genere, e se non ci riuscirò sarò costretto a vagare per l'eternità su questa terra, invece di raggiungere il paradiso degli gnomi..."

"Beh, tanto vale che prepari le valigie: non ho speranze".

Dopo questa affermazione, Arcibaldo se ne va lentamente passando attraverso le pareti. Volendo, è possibile ritrovarlo (girando per il castello) e parlargli, ma lui risponderà sempre apaticamente ignorando le domande riguardanti il vaso e piuttosto lamentandosi della sua cattiva sorte.

Un'altra scusa per evitare di parlare con i PG potrebbe essere: "Andate via... io dovrei spaventarvi, non parlare con voi".

Comunque sia i personaggi non potranno cavargli alcuna informazione sul vaso prima di aver completato la scena.

I preparativi

Ovviamente, la cosa più sensata da fare è di scacciare il *gruppo di potenti avventurieri* e guadagnarsi così la riconoscenza di Arcibaldo, che rivelerà quindi la locazione del Vaso.

Qualcuno cercherà comunque il vaso in giro per il castello (senza successo, perché non è qui), altri passeranno al setaccio la costruzione per procurarsi lenzuoli ed altro materiale utile per la loro messinscena.

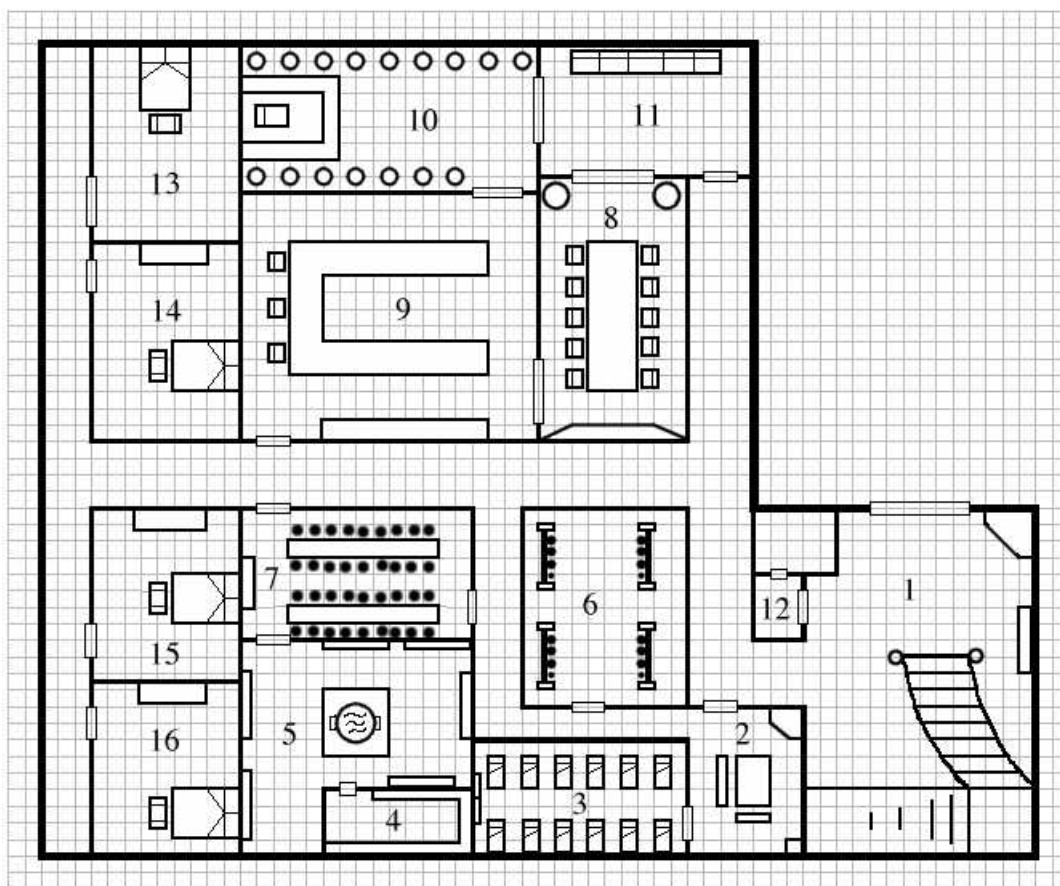
Ecco quindi la descrizione del castello; seguite le varie locazioni sulla mappa riportata più avanti.

Se i personaggi lo chiedono, dite loro che il castello di Huross venne abbandonato diversi decenni dopo la morte di Dyuress, quando la capitale fu spostata sull'isola di Ponf-Maran (dove è ancora oggi).

Si narra, fra leggenda e verità, che a scatenare questo rapido trasloco sia stata una partita di cozze avariate, che generarono forti attacchi di diarrea all'intera corte per due mesi, rendendo quindi l'aria nel raggio di dieci chilometri completamente irrespirabile.

Elenco delle stanze

1. ingresso con scale per piano superiore
2. zona privata per guardie palazzo
3. dormitorio guardie palazzo
4. dispensa
5. cucina
6. armeria
7. sala pranzo servitù e guardie
8. gran sala del consiglio
9. sala pranzo reale
10. sala del trono
11. anticamera
12. guardaroba
13. camera da letto reale
14. camera da letto
15. camera da letto
16. camera da letto



Nel corridoio principale (verso l'anticamera), ci sono di fronte alle finestre diversi busti più o meno ben conservati; tra una finestra e l'altra ci sono delle armature su dei piedistalli, alquanto arrugginite.

N.B.: in ogni stanza e corridoio ci sono tanta polvere e tante ragnatele

Sala 1: ingresso con scale per piano superiore

I PG noteranno che la scala che porta alla torre è impraticabile (del resto anche la torre è crollata su sé stessa); su tutte le pareti ci sono vecchi quadri di ogni genere, inoltre:

- nella parete di fronte al portone c'è un armadio al cui interno si trovano diversi mantelli ammuffiti
- nell'angolo sinistro c'è un enorme vaso che contiene una pianta ormai secca (anzi, quasi fossilizzata). (Ovviamente **non** è il vaso di Dyures, che serviva per fare la pipì, non per metterci dentro i fiori).
- lungo la parete sinistra si trova un lungo tavolo coperto da una tovaglia bianca.

Sala 2: zona privata per le guardie

Sull'angolo sinistro c'è un caminetto, sulla destra si estende un corridoio con altre 2 porte.

Nella stanza ci sono anche vari tavoli rovesciati, delle panche contro il muro e un baule chiuso a chiave (un tentativo di scassinarlo o di romperlo riesce automaticamente) contenente dadi truccati, 10 m di corda e delle lanterne ad olio funzionanti.

Sala 3: dormitorio guardie

In questa stanza ci sono una decina di letti a castello destinati alle guardie. Lungo la parete opposta all'ingresso ci sono 2 armadi contenenti vestiti di ogni genere, un piccolo specchio crepato e un flauto di legno.

Sala 4: dispensa

Nella dispensa ovviamente in disuso da vari secoli si possono trovare solamente piatti e pentole ammuffiti, oltre a botti e bottiglie di vino *molto* invecchiato. All'arrivo dei PG, voraci e malaticci topi scappano in ogni direzione.

Sala 5: cucina

La cucina è una stanza piuttosto ampia al cui centro si trova un'enorme stufa a legna; sulle pareti si trovano numerose credenze e un grosso tavolo.

Sala 6: armeria

Sul pavimento di questa stanza si trovano spersi vari pezzi arrugginiti di armature e armi di ogni tipo; le pareti sono coperte da rastrelliere vuote.

Tutte le armi di questa stanza sono state rese inservibili dal tempo.

Sala 7: sala pranzo servitù e guardie

In questa stanza una volta mangiavano servitù e guardie.

Un grosso tavolo con molte di sedie occupa il centro della stanza, mentre le pareti destra e sinistra sono occupate da credenze e cassepance piene di stoviglie e stracci rosi dalle tarme.

Sala 8: gran sala del consiglio

La Gran sala del Consiglio è certamente la meglio conservata del castello; enormi colonne intarsiate incorniciano le porte, un massiccio tavolo con grandi sedie decorate occupa il centro della stanza, ma la cosa che si nota maggiormente è il grande arazzo raffigurante il mitico vaso da notte che sovrasta il camino. Un grosso lampadario è sospeso al soffitto con una catena di ferro, che cigola sinistramente.

Sala 9: sala pranzo reale

Un enorme tavolo con sedie a forma di ferro da cavallo domina la sala da pranzo regale; di fronte ad esso appeso al muro splende il grande arazzo che rappresenta Hazot, il patriarca della casata di Huross.

Sala 10: sala del trono

Questa un tempo passato era la sala del trono; alle pareti sono appoggiate numerose colonne ornamentali e svariati quadri. Nelle parete di fronte all'ingresso campeggia il trono ancora in ottime condizioni nonostante il tempo.

Sala 11: anticamera

In questa stanza un tempo attendevano le persone destinate ad avere udienza con il Re; è arredata solamente con numerose e scomode sedie.

Sala 12: guardaroba

All'interno di questo angusto luogo si trova solamente un tavolo, una sedia e un baule il quale contiene una lanterna, una corda e un mantello.

Sala 13: camera da letto reale

In quella che un tempo era la camera da letto reale si nota subito l'ampio letto a baldacchino ai cui piedi si trova un baule vuoto; le pareti sono coperte di specchi.

Sala 14, 15, 16: camere da letto

Queste camere arredate in modo più spartano di quella regale: contengono solamente un letto un baule e un armadio riempiti con vecchi vestiti ridotti a brandelli dalle tarme e dai topi.

L'arrivo del gruppo di avventurieri

Lasciate fare ai giocatori tutti i preparativi che vogliono. Quando dichiarano di aver terminato, ad esempio: "aspettiamo che arrivino", iniziate l'incontro.

Può presentarsi il caso di squadre composte da mentecatti, che non faranno alcun preparativo: potete quindi dare loro qualche semplice suggerimento attraverso il regista, abbassando ovviamente la qualità.

Qualsiasi tipo di difesa escogitato per tenere fuori gli invasori, come ad esempio bloccare i portoni, risulta inutile: grazie ad un ariete, i super (d'ora in poi li chiameremo così) riescono a farsi strada.

Questi umani sono i classici personaggi del D&D Base arrivati fino a livelli molto alti: mago, paladino, chierico, ladro. Sono vestiti nel modo più classico (armature scintillanti, lunghe tuniche ricamate, mantelli incantati...) e si esprimono con frasi canoniche e caratteristiche del D&D:

- "Siamo venuti per combattere il male, fatevi avanti orrendi non morti!"
- "Mi nascono nelle ombre cercando trappole"

Eccetera...

Avanzeranno nel castello usando tutti gli stereotipi del manuale base: cercando trappole, disegnando una mappa con i quadretti di 3x3 metri, ecc.

Naturalmente sono immuni a *tutto*.

Se gli gnomi si sono travestiti da fantasmi o hanno inscenato altri effetti sovranaturali, scacciare i super non sarà difficile. Divertite i giocatori con scene di questo tipo:

- Il chierico urla: "Creature del male, in nome di dio vi ordino di sparire!" e poi, vedendo che i PG non lo cagano: "Mio dio! Avrei dovuto distruggerli, ma non vengono nemmeno *scacciati*! Sono più forti dei lich!"
- Il mago misura attentamente le stanze con un metro da sarto: "Non posso lanciare una palla di fuoco qui! E' troppo stretto!"
- "Ah! Mi ha toccato! Penso che mi abbia assorbito un livello, aiuto!"
- Il guerriero: "Maledizione... se sono immateriali, come dite voi, la mia spada +5 non avrà effetto!"
- Mago: "userò la mia sfera di cristallo per trovare il loro punto debole..." [la sfera diventa blu con un scritta: "l'incantesimo ha eseguito un'operazione non valida e sarà terminato"] "Doh!"

Non limitatevi a queste frasi, inventate! Improvvisate! Prendete in giro tutti gli stereotipi del D&D nel modo più cattivo possibile.

Alla fine i super cederanno, mormorando qualcosa del tipo "Sono troppo forti per noi, dobbiamo salire ancora di qualche livello prima di poterli sconfiggere" e dandosela a gambe levate (lasciando però indietro a intervalli regolari delle monete e del cibo: sul manuale di D&D c'è scritto che serve a rallentare gli inseguitori).

La riconoscenza di Arcibaldo

Soddisfatti nel vedere quei presuntuosi umani tagliare la corda a gambe levate, notate comparire attraverso una parete il fantasma Arcibaldo: ha con se delle valigie e indossa un cappello da viaggio. Si guarda attorno sorpreso:

"Ma... cosa è successo?"

Lasciate che i PG spieghino gli ultimi avvenimenti; probabilmente chiederanno anche la locazione del Vaso.

"Io... non so come ringraziarvi..." (gli spunta una lacrimuccia)

"Il Vaso di Dyuress dovrebbe essere in possesso di Kluedhos, un nobile la cui residenza si trova a due giorni di cammino da qui, verso est".

"Mi raccomando, se lo trovate... trattatelo bene! Era l'unico in cui il mio signore riusciva a fare pipì senza sbrodolare tutto fuori..."

E con queste parole, il vecchio Arcibaldo si solleva verso il soffitto, sparendo in lampo di luce azzurra.

"...Addio..."

Atto II, scena I

La villa di Kluedhos

In cui gli Eroi dovranno risolvere un complicato caso di assassinio

NOTA IMPORTANTISSIMA: Tutto questo capitolo è decisamente demenziale quindi lasciate che i PG risolvano le situazioni che gli si presentano anche in modo strano e originale. Quello che è stato scritto è solo un canovaccio. Anche quando nel capitolo è scritto "i PG risolveranno il problema se faranno qualcosa di sensato" non fidatevi troppo del vostro giudizio: la logica qui è quella degli gnomi. Ricordatelo.

In questa parte i PG dovranno svelare l'assassino del nobile Kluedhos per avere il vaso da notte di re Dyuress. In realtà *tutti* quelli che vivono nella villa o che comunque lavoravano per il morto (compreso il notaio) l'hanno ucciso quindi il compito non è certamente dei più ardui.

I fatti si svolgono in questa sequenza:

1. Incontro con il notaio che legge il testamento del morto: sarà consegnato il vaso solo a chi scoprirà l'assassino;
2. Investigazione: interrogatorio ai sospetti, ricerca prove per incastrarli, dimostrazione della loro colpa;
3. Quando i PG scopriranno almeno quattro persone che hanno ucciso il nobile il notaio dirà loro che gli potrà consegnare il vaso solo se porteranno un certificato di integrità stocastica.

Elenco dei PNG di questa scena:

Kluedhos: nobile padrone della villa e morto.

Notaio: è l'unico che può dare il vaso ai PG. Ha ucciso Kluedhos.

Vampiro: era di turno all'ospedale ed è stato chiamato dal notaio per avere un parere sull'omicidio.

Gulash: cuoco. Ha ucciso Kluedhos.

Pino: giardiniere. Ha ucciso Kluedhos.

Hannibal: barista. Ha ucciso Kluedhos.

Pablo: pianista. Il suo pianoforte ha ucciso Kluedhos.

Arrivo alla villa

(Voce fuori campo):

Alla ricerca del vaso, i nostri eroi si spinsero fino alla splendida villa del nobile Kluedhos, dove li aveva indirizzati il fantasma del castello di Huross.

Entrate. Un ricco mobilio vi si presenta in ogni stanza che visitate, arazzi, tappeti, soprammobili tutto sembra essere di enorme valore ma tutto sparisce alla vostra vista quando lo vedete: un gigantesco lampadario costituito da enormi diamanti che riflette la luce dell'unica candela posta al centro illuminando la stanza a giorno. Unico.

Questa villa potrebbe essere un paradiso per Donjoh de Rupann: in ogni stanza c'è qualcosa da rubare quindi state attenti al gioco di ruolo del personaggio.

Insistete pure sulla bellezza del lampadario e fate notare ai PG che è legato a una corda che passa sopra una carrucola fissata al soffitto. L'altro capo è annodato a un sostegno ad altezza di gnomo.

La corda ha la funzione di fare scendere il lampadario lentamente a terra per pulirlo.

Un'occasione da non perdere per Donjoh. Peccato che quando slaccerà la corda dal sostegno la stessa gli sfuggirà dalle mani dato che è scivolosa.

Naturalmente il lampadario andrà in pezzi con un fragore assordante. Attento Rupann!

Sembra che un strano tizio vi stia seguendo ormai da qualche stanza. Uno gnomo calvo, dall'aspetto distinto che vi fissa con sguardo attento. Con voce seria si rivolge a voi:

"Suppongo siate qui per l'eredità". [fate una pausa]¹

"Io sono il notaio". [fate un'altra pausa]

"Vi prego di seguirmi." [adesso basta pause]

Colui che si è presentato come il notaio vi guida in una stanza che non avete ancora visitato.

Quello che è certo è che non siete preparati a quello che vi si para innanzi.

Qua ci metto uno stacchetto perché se no viene una pappardella lunghissima da leggere e uno poi si arrabbia con chi scrive l'avventura.

La stanza è pressoché allagata dal sangue e al centro di essa, su un letto ormai zuppo giace un corpo. Ma quello che rende questa scena un po' truculenta particolarmente curiosa è il fatto che lo gnomo abbia:

- diverse ferite sulla schiena, forse provocate da una spada
- della bava bianca che fuoriesce dalla bocca
- una piccola tagliola su una gamba
- dei fori di proiettile provocati senz'ombra di dubbio da una costosissima pistola
- la quasi totalità delle ossa fratturate
- la pancia gonfia

Nella stanza inoltre potete vedere:

- delle pastiglie rovesciate sul comodino
- un parrucchino insanguinato per terra
- una torta sopra la scrivania, pressoché intonsa²
- una macina poggiata al muro
- un barattolo di sabbia
- solvente "via il parrucchino"

Il notaio sta aprendo una busta.

"Leggo il testamento:

Darò il mio pezzo di vaso a chi scoprirà il mio assassino.

Beneficiari: Gulash il cuoco, Hannibal il barista, Pino il giardiniere, Pablo il pianista e il gruppo che arriverà dal castello di Huross.

Chiunque mi abbia ucciso sarà automaticamente estromesso dalla lista.

Allegata antica mappa della villa da consegnare al gruppo proveniente da Huross".

Consegnate la mappa ai PG.

¹ Il testo scritto nella parentesi non va letto: le pause servono solo a caratterizzare la dialettica del personaggio del notaio. Comunque se lo volete interpretare come un estroverso fate come volete e non mi stancate con queste inezie che dovete capire che uno si stanca a scrivere delle note così lunghe.

² Scommetto che non sapete cosa vuol dire, brutti ignoranti. Vuol dire praticamente che è ancora integra.

Altro piccolo stacchetto.

Siete ancora un po' scossi per quello che avete visto e sentito quando un rumore di passi vi annuncia l'arrivo di un tizio: è alto di carnagione molto pallida, capelli corvini. Indossa un lungo mantello nero foderato all'interno di rosso. Poggia una valigetta sulla scrivania e si rivolge al notaio:

"Salve, io sono il vampiro di turno. Mi scuso per il ritardo ma ho fatto prima che potevo".

Mentre pronuncia queste parole apre la valigetta e ne estrae un piccolo bicchiere. Poi raccoglie un po' di sangue in vari punti della stanza.

"Mmmm, ottima annata... retrogusto di bouchet di rosa... sì, sì, posso dire con certezza che l'unico sangue presente nella stanza è quello di Kluedhos, dunque non c'è stata colluttazione. La vittima conosceva il suo carnefice. Buongiorno".

Così come è arrivato il vampiro lascia la stanza.

Inizia la parte investigativa: i PG devono scoprire chi è stato ad assassinare Kluedhos. In realtà tutti i PNG che vivono nella villa lo hanno ucciso (ed anche il notaio). Ecco i profili degli omicidi:

Gulash, il cuoco

Descrizione fisica: È uno gnomo che indossa un grosso cappello da chef e un lungo grembiule insanguinato.

Peculiarità: Come tutti i cuochi³ ha una grossa passione per i coltelli: oltre ad essere uno specialista nel loro utilizzo li colleziona. Di carattere è abbastanza diffidente ma il suo sguardo si illumina e la sua lingua si scioglie (comunque non si tradirà) se gli si fanno i complimenti per le pietanze che cucina. Parla con un leggero accento francese⁴.

L'omicidio: Gulash ha ucciso Kluedhos piantandogli il coltello più lungo (circa quanto una spada) della sua collezione nella schiena perché non voleva mangiare la torta che gli aveva preparato. Ha lasciato il dolce sul luogo del delitto.

Come incastrarlo: Perquisendo la cucina i PG troveranno quello che sembra essere un lunghissimo coltello (l'arma del delitto) messo a scolare assieme a dei piatti e, in mezzo ai libri di cucina, la ricetta di una torta alla cannella con un appunto. Quando i personaggi avranno queste due prove il cuoco potrà essere incastrato.

Descrizioni nella cucina:

Leggere appena i PG entrano:

La cucina della villa è veramente enorme. Su una moltitudine di tavoli e scansie son sparsi in ogni dove forchette, cucchiari e pentole diverse per forma e dimensione. La confusione regna sovrana. Lungo una parete poggia una libreria zeppa di testi di cucina. Ma quello che più di ogni altra cosa vi colpisce, è la cura maniacale con cui sono conservati i coltelli: ve ne sono tantissimi e tutti sono disposti in ordine di grandezza crescente lungo una rastrelliera. L'ultimo foro è però vuoto.

Se i PG esaminano dei testi della libreria:

Nella libreria sono accatastati centinaia di libri ognuno dei quali è dedicato a un particolare tipo di pietanza. Notate che sulle ricette sono stati aggiunti con un pennino degli appunti del tipo "Speriamo che gli piaccia" o "Questa ricetta della nonnina non fallirà".

³ Vedi Steven Segal (non so se si scrive così) in trappola in alto mare/sulle montagne rocciose.

⁴ Sarebbe meglio ungherese ma tanto so che siete degli ignoranti.

Per trovare l'appunto determinante (assieme all'arma del delitto), i PG dovranno cercare la ricetta del dolce trovato sul luogo dell'omicidio. Quest'ultimo è una torta alla cannella ma lo sapranno solo dopo averla assaggiata (il cuoco non lo dirà).

Scartabellate per un po' in mezzo a una catasta di libri poi ecco, finalmente, la ricetta che vi interessa: la torta alla cannella. Un appunto è stato scritto in fondo alla pagina:

"Se anche questa non gli piace giuro sull'anima della mia nonnina che lo infilzo col coltellone".

Pino, il giardiniere

Descrizione fisica: È uno gnomo che indossa una mimetica e un basco verde.

Peculiarità: Odia i castori e cerca continuamente di ucciderli con delle trappole. È sempre molto calmo e misurato anche se a volte ha atteggiamenti militareschi. Parla con un leggero accento tedesco⁵.

L'omicidio: Pino ha ucciso Kluedhos con una tagliola per castori su una gamba perché quest'ultimo non voleva cacciare i simpatici animaletti dal giardino della villa.

Come incastrarlo: I PG si dovranno recare dai castori. Parlando con loro scopriranno che Pino li odia e che è l'unico che utilizza le tagliole. La loro testimonianza sarà determinante.

Dialogo con i castori:

I pg dovrebbero, dato che la tagliola è piccola, recarsi dai castori (la loro locazione è segnata dalla mappa consegnata dal notaio). Una volta di fronte ad un castoro basterà che uno dei personaggi faccia un riferimento, anche di sfuggita, a una tagliola che l'animaletto dirà:

"Maledetto Pino! Il suo odio verso il mio popolo è dunque così grande? Non ha esitato a uccidere il suo padrone solo perché non voleva cacciarci dalle nostre tane. Non ci sono dubbi: lui ha costruito quelle trappole di morte e solo lui sa utilizzarle!"

Hannibal, il barista

Descrizione fisica: È uno gnomo che indossa dei pantaloni scuri, una camicia bianca e un gilet rosso.

Peculiarità: Impazzisce se qualcuno utilizza molto il seltz⁶ (specialmente in bevande che non lo prevedono). Generalmente è simpatico e cordiale.

L'omicidio: Hannibal ha ucciso Kluedhos soffocandolo con del seltz perché quest'ultimo voleva del seltz in ogni sua bevanda (nella circostanza un succo di pomodoro).

Come incastrarlo: I PG devono trovare una scusa per farlo allontanare dal bar. Perquisendo il bancone troveranno in un sacco diverse bottiglie di seltz vuote. Presumibilmente le ricondurranno alla bava bianca e alla pancia gonfia di Kluedhos. Una volta scoperte le bottiglie Hannibal confesserà.

Descrizioni e dialoghi:

Appena i PG arrivano al bar:

Quello che sembra essere un bar è piccolo ma assai fornito: al di là del bancone, in bella mostra su uno scaffale vi sono un gran numero di bottiglie contenenti le bevande più disparate. La scansia sarebbe stipata se non fosse per un unico spazio vuoto.

Uno gnomo con un gilet rosso si rivolge a voi: "Cosa posso servirvi?"

Naturalmente lo spazio vuoto dovrebbe essere occupato dal seltz che però è finito (è stato usato tutto per uccidere Kluedhos). Se i PG chiederanno ad Hannibal cosa manca nello scaffale lo vedranno nervoso, non risponderà e cercherà di cambiare discorso.

Il barista non vorrà lasciare il suo posto dietro al bancone ma se i PG inventano una scusa plausibile e magari si comportano in modo amichevole se ne andrà dicendo che tornerà il più presto possibile.

Una volta che i PG riescono a far allontanare Hannibal leggete quanto segue:

⁵ Sarebbe meglio austro-ungarico ma tanto il problema di prima permane.

⁶ Seltz: acqua addizionata di anidride carbonica, di sapore acidulo.

Dietro al bancone notate un enorme sacco di iuta posato sul pavimento. Aprendolo non credete ai vostri occhi: al suo interno vi è una decina di bottiglie vuote di seltz!

Una volta ritornato Hannibal sarà presumibilmente accusato dell'omicidio di Kluedhos:

"Sì, sono stato io. Voleva seltz, sempre seltz, ancora seltz, comunque e dappertutto. Anche nel succo di pomodoro. E allora io gliel'ho dato il maledetto seltz: gli ho riempito lo stomaco fino a farglielo fuoriuscire dalla bocca! Dieci bottiglie, dieci!!!!!!!!!!!!!!"

Vedete Hannibal cadere a terra in preda alle convulsioni.

Pablo, il musicista

Descrizione fisica: È uno gnomo che indossa uno smoking, una camicia bianca, un papillon nero e un parrucchino.

Peculiarità: Ha un carattere focoso e passionale. Non è stato lui ad uccidere Kluedhos ma il pianoforte (a sua insaputa) quindi negherà con forza ogni accusa. Parla con un leggero accento spagnolo.

L'omicidio: Il pianoforte, che è molto amico di Pablo, ha ucciso Kluedhos schiacciandolo con il suo peso: il nobile continuava a rubare il parrucchino del musicista rendendogli la vita un inferno.

Come incastrarlo: Bisogna riuscire a togliere il parrucchino a Pablo: l'unico modo è utilizzare il solvente "via il parrucchino" che si trova sul luogo del delitto. A questo punto i PG accuseranno il musicista di essere stato nella stanza di Kluedhos e di averlo ucciso. Il pianoforte allora confesserà.

Descrizioni e dialoghi:

Quando i pg entrano nella stanza dove sta provando il musicista:

Si apre davanti a voi un ampio salone dalle pareti riccamente decorate, al centro del quale si trova un pianoforte di ottima fattura. Seduto di fronte ad esso c'è uno gnomo dai capelli eccessivamente in ordine vestito di un lungo smoking nero.

Ricordate che Pablo negherà di avere ucciso Kluedhos e di portare il parrucchino. Solo togliendoglielo i PG potranno provocare la confessione del pianoforte.

Lasciate libera iniziativa ai personaggi: se progettano qualcosa di sensato riusciranno a togliere il parrucchino a Pablo. Leggete poi di seguito:

"Fermi! Lo confesso, sono stato io ad uccidere Kluedhos!"

Stupiti vi voltate verso il pianoforte: il copritasti di legno si sta alzando e abbassando mentre una voce che osereste definire musicale sembra provenire dallo strumento.

"Pablo non c'entra. Io sono entrato nottetempo nella stanza di Kluedhos e l'ho ucciso schiacciandolo con il mio peso. Non sopportavo più che rubasse il parrucchino di Pablo, gli rendeva la vita un inferno!"

"Maledetto stupido! Perché l'hai fatto... non dovevi, non dovevi!"

Pablo in lacrime si getta sul pianoforte, abbracciandolo.

Il notaio

Descrizione fisica: È uno gnomo calvo.

Peculiarità: Ha un atteggiamento serio e composto. Parla per frasi corte tra le quali inserisce lunghe pause.

L'omicidio: Ha ucciso Kluedhos perché non l'ha inserito nel testamento.

Come incastrarlo: Lo si deve accusare di avere ucciso il nobile perché non lo aveva inserito nel testamento. In più gli si deve spiegare che solo lui può averlo ucciso con la pistola costosa perché solo un notaio possiede abbastanza denaro da permettersela.

Dialogo:

Ricordatevi di leggerlo solo se è stato espletato il punto "Come incastrarlo":

"Mi avete scoperto. È vero, l'ho ucciso."

E adesso, il vaso!

Se i PG andranno dal notaio per reclamare il proprio diritto al vaso *senza* avere scoperto almeno **quattro** colpevoli, egli consulterà un libricino e dichiarerà che l'indagine non è completa. Il libro è scritto nella lingua dei notai® e quindi assolutamente incomprensibile per i personaggi.

Quando invece i PG avranno scoperto almeno quattro colpevoli il notaio li raggiungerà:

"Avete scoperto un numero sufficiente di assassini per cui avete diritto al vaso. Per poterlo ritirare, però, dovrete consegnarmi un Certificato d'Integrità Stocastica rilasciato dall'Ufficio competente".

Se i PG chiedono dove si trovi questo ufficio, risponderà che è collocato sulla cima del Monte Montagnoso, a pochi giorni di viaggio da qui.

Atto II, scena II

La burocrazia

In cui gli eroici Protagonisti dovranno lottare con una folla inferocita per ottenere un certificato

I PG visiteranno l'ufficio "ricatti e bustarelle" per ottenere il *certificato di integrità stocastica* necessario per assicurarsi la prima metà del vaso dal notaio di Kluedhos. Il vaso di re Dyuress, infatti, è costituito da due elementi (ma ancora i giocatori non lo sanno) uno dei quali è giunto, dopo innumerevoli passaggi, alla famiglia Bardolfo.

I burocrati conoscono anche la residenza di tale famiglia, bisognerà solo convincerli a trovare in tempi relativamente brevi il relativo certificato di residenza. Poiché si tratta di dipendenti statali, l'unico modo per ottenere le informazioni è usare violenza o al limite *ungere*.

I PG quindi sapranno che la famiglia Bardolfo, detentrica del secondo elemento del vaso, vive nei reami di Borgo Arroccato.

L'ufficio ricatti e bustarelle

Seguendo le indicazioni fornite dal notaio di Kluedhos, i PG arrivano alle pendici del monte sulla cui cima è presente l'ufficio "ricatti e bustarelle", l'unico in grado di rilasciare il certificato di integrità stocastica.

Per arrivare in vetta è necessario compiere una vera e propria scalata tramite ferrata: cercate di renderla ai PG un po' difficoltosa facendogli fare qualche check o facendo perdere qualche oggetto utile ma non indispensabile, o meglio ancora dei soldi, in modo che si incazzino discretamente. Quando arrivano in alto descrivete la seguente scena:

Una folla scalmanata si pone innanzi ai vostri occhi: essa si accalca verso un poderoso cancello cercando violentemente di abbatterlo. Ma il suo sforzo è vano, il cancello resiste mentre alcuni valorosi cadono a terra e vengono calpestati: tutti sono vittime di un isterismo di massa.

Poi all'improvviso una figura minuta si nota oltre il cancello, essa è diretta proprio verso questo, e tanto più quell'essere così malinconicamente si avvicina tanto più la folla s'infuria, strilla e dibatte.

Poi quello gnomo dal sorriso perfido si avvicina all'apertura e con movimento lento fa scattare il meccanismo di apertura del cancello: la folla libera la propria insofferenza attraverso una corsa isterica che la porta davanti ad una casetta sulla cui insegna è scritto: "Ufficio Bustarelle e Ricatti".

L'ufficio è una casetta squadrata con solo due piccole finestre che costituiscono i due sportelli. Sul retro c'è una porta blindata non scassinabile. Gli sportelli proteggono l'interno da qualsiasi arma o incantesimo.

Ad ognuno degli sportelli si sono accalcate centinaia di persone, perciò l'attesa si presenta assai lunga.

Fate notare ai PG che alcuni gnomi riescono a farsi avanti eliminando fisicamente chi li precede, mentre c'è chi utilizza trucchi un po' più fini.

Anche qui i PG dovranno cercare un modo, assolutamente libero, di arrivare allo sportello nel minor tempo possibile. Se i PG non fanno niente fate corrispondere il tempo di gioco a quello reale: vedrete come si incazzeranno e poi si daranno da fare!

Una volta arrivati allo sportello i PG troveranno due odiose impiegate statali: Gina e Pina; cercate di essere il più odioso e il più bastardo possibile, ma alla fine dategli ciò che vogliono; in particolare quando essi chiederanno il certificato di integrità stocastica per ritirare l'eredità di Kluedhos o il vaso di Dyuress voi rispondete:

"Quale delle due parti del vaso vi interessa?"

E' probabile che i PG vogliano sapere dove si trova la seconda parte, ma questa informazione non deve essere data immediatamente: ci vorranno argomenti validi (d'altra parte siamo all'ufficio bustarelle e ricatti) per convincere l'impiegato. **Dando una cospicua somma** (almeno 30 soldoni d'oro) è possibile arrivare alla seguente informazione: **l'altra metà del vaso è posseduta dalla famiglia Bardolfo che regge la città di Borgo Arroccato.**

La prima parte del vaso

Ora che hanno il certificato di integrità stocastica, i PG possono tornare alla villa di Kluedhos per ritirare la prima metà del vaso di re Dyuress.

La reliquia è in realtà costituita da un piccolo frammento (circa 10 di lato) di porcellana intarsiata. Sul lato esterno sono scolpite le lettere "ia".

[tagliate il foglio che riporta la scritta lungo la linea indicata e fornite ai giocatori la parte più piccola, quella appunto con scritto "ia"]

I PG, a questo punto, si metteranno in cammino verso Borgo Arroccato, dove arriveranno dopo due giorni.

Piccolo intermezzo con il regista

Quando i giocatori avranno dichiarato di dirigersi verso Borgo Arroccato, fate passare un giorno e dite ai giocatori che sta scendendo la notte.

Ponete le classiche da ambienti selvaggi: "Accendete un fuoco?", "Fate dei turni di guardia?", "Come vi disponete?", "Tenete addosso le armature?".

Probabilmente questo li insospettirà e agiranno cautamente.

Se qualcuno si limita a dormire senza prendere precauzioni, chiedetegli: "Sei sicuro?".

Infine, quando saranno belli ansiosi:

Il regista si dà un pacca sulla fronte:

"Accidenti, mi è venuto in mente che i costumi dei Mortali Mostri Zannuti dai Cento Occhi arriveranno solo domani! Beh, per ora saltiamo la scena; il combattimento notturno in cui i protagonisti vengono massacrati di botte e finiscono a marcire in un deposito di letame lo proveremo domani".

"Allora via, passiamo direttamente al terzo atto".

Atto III, scena I

Il matrimonio di Lady Shardis

In cui gli Eroi conosceranno una simpatica duchessa e l'aiuteranno ad impedire un matrimonio di interesse

Le due famiglie

La cittadina di Fontanapietra, governata dalla famiglia Garbugli, è in costante rivalità con Borgo Arroccato, sede dei Bardolfo; tuttavia le continue scaramucce (una serie di reciproci dispetti durati anni e anni) non divertono più né il popolo né i nobili, per cui si è giunti ad una soluzione definitiva: un matrimonio tra la duchessa Shardis Bardolfo e il barone Mhuss⁷ Garbugli che assicuri un rapporto rispettoso e amichevole tra i due feudi confinanti. I matrimoni politici non fanno sempre tutti felici, soprattutto chi deve salire sull'altare. Lady Shardis è terrorizzata dal fatto di dover vivere finché morte non li separi con il barone Mhuss, la cui inettitudine è nota ovunque.

Il vaso

Il vaso di re Dyuress (la sua parte più consistente, per l'esattezza) è in un cimelio sacro per i Bardolfo, lontanamente (molto, molto lontanamente) imparentati con la dinastia stessa di Dyuress. La duchessa Katia, madre di Shardis, ha deciso di donare questa reliquia a Mhuss in segno di benedizione per l'imminente matrimonio. Il vaso è assieme agli altri doni nei forzieri della tesoreria dei Bardolfo. **Tali doni verranno esposti in chiesa il giorno del matrimonio ai piedi dell'altare, e solo allora i PG potranno tentare di impossessarsene.** Qualsiasi altro tentativo è assolutamente impossibile.

E' noto che il barone Mhuss è particolarmente interessato al vaso.

Shardis

Shardis è una ragazza decisa e simpatica, ma che ha tanto bisogno di uomo di qualità e virtù, mentre Mhuss è un tipo assolutamente inaffidabile, vista anche la naturale tendenza a confondere la verità con le balle.

Shardis è molto infelice per il futuro che l'attende, tuttavia non ha il coraggio di ribellarsi alle ragioni di stato, a meno che qualcuno non si intrometta e l'aiuti a cambiare le carte in tavola. A Shardis basta solamente che qualcuno le dia un minimo di sostegno in determinate azioni la cui conseguenza sarà mandare all'aria il matrimonio. In pratica ella farebbe a meno sia del futuro marito che della conseguente amicizia con i Garbugli, ma poiché a corte il suo volere vale come il due di coppe con briscola a bastoni, questo sposalizio "s'ha da fare".

Shardis è carina (ma non una bomba di sesso come Cindy Thettons), dagli occhi blu topazio e dai lunghi capelli castani che arrivano fino al fondoschiena. E' una ragazza molto socievole e vitale che ama mantenere contatti con ambienti diversi da quelli nobiliari, nonostante l'etichetta glielo proibisca. La sera, infatti, ella fugge da palazzo per visitare e altri luoghi "normali", vivendo gli ultimi momenti felici prima del matrimonio. Le sue uscite sono segrete, grazie alla collaborazione con alcune guardie che le sono fedeli fin da quando era piccola. Sarà proprio in una di queste sortite che i PG potranno incontrarla.

Un'altra persona a conoscenza del suo segreto è Lalo, il suo paggio, un ragazzino di 10 anni abbastanza sveglio. Lui la considera come una sorella maggiore e la seguirebbe ovunque.

Mhuss

Mhuss è un uomo di corporatura media, ormai calvo e addirittura smidollato (da piccolo era soprannominato anche "Mozzarella", per la sua forza fisica). Nonostante questo la sua fama di gran amatore è teoricamente nota a tutti, così come riportano le numerose incisioni sui tavoli delle taverne:

⁷ Il nome deriva da "mousse", a causa della forza e solidità di carattere del barone, paragonabile a quella del dolce omonimo.

"Mhuss ingorillami"; "Mhuss vangami"; "Mhuss calamelonellano". In realtà tali iscrizioni sono state eseguite dagli scagnozzi di Mhuss dietro suo diretto ordine, proprio per creare questa reputazione.

Caratterialmente, Mhuss è racconta frottole patentato, è totalmente inaffidabile vista la sua grande capacità di prendere il maggior numero di impegni possibili, senza poi onorarne nessuno.

La sua famiglia è molto ricca e possiede svariate greggi di isole sparse per tutto il paese, per le quali Mhuss nutre una particolare ossessione: ad ogni minima occasione fa il bagno e le coccola in modo estremamente ridicolo.

Egli non è particolarmente contento di sposarsi, visto che sarà costretto a trascurare le sue amate isole, tuttavia il matrimonio gli permetterà di mettere le mani su una metà del Vaso da Notte di Dyuress, un pezzo importantissimo per la sua collezione di arredi da bagno.

Uno dei suoi greggi di isole si trova proprio a poche miglia da Borgo Arroccato: ultimamente invece di occuparsi dei preparativi per il matrimonio passa molto tempo a fare il bagno con le sue isolette.

La frase tipica è: "Scusate ma non sono potuto venire visto che mia nonna non stava bene".

N.B.: Non è dato di sapere il numero delle nonne di Mhuss. L'oste Sghia afferma che l'ultima nonna sia deceduta prima della nascita dello stesso Mhuss.

Mhuss attualmente alloggia con i suoi servitori in un'ala del palazzo dei Bardolfo.

Cosa faranno i PG

Seguendo ciò che è stato loro riferito all'ufficio ricatti & bustarelle, i PG si recano nella località di Borgo Arroccato, capitale dei possedimenti della famiglia Bardolfo.

Qui scopriranno immediatamente che il giorno seguente si terrà il matrimonio tra Lady Shardis della famiglia Bardolfo e Lord Mhuss della famiglia Garbugli, entrambi principi ereditari, e che il pezzo del Vaso di re Dyuress fa parte della dote di nozze, cioè finirà nelle mani dell'odioso barone Mhuss.

Dopo aver conosciuto la futura sposa, la prenderanno in simpatia e l'aiuteranno a provocare danno a Mhuss, proprio la mattina dell'imminente matrimonio. I PG si troveranno in una situazione in cui potranno rubare a Mhuss l'abito da sposo, per cui agendo con abilità potranno, ad esempio, sostituirsi al barone e sposare Shardis al suo posto (o almeno creare un bel caos in chiesa) acquisendo in questo modo il pezzo mancante del vaso. Alla fine i personaggi andranno via con la reliquia completa e con Shardis al loro fianco.

Prologo

I PG arriveranno verso la metà del pomeriggio; poco prima che essi entrino nella città di Borgo Arroccato, assisteranno ad una scena assurda:

Il tempo è buono e procedete facilmente su una vecchia strada lastricata, deserta, in mezzo a prati verdeggianti intervallati da profumati boschetti di tigli in fiore; alla vostra sinistra, il terreno degrada dolcemente verso il mare calmo.

A poche miglia dalla città di Borgo Arroccato notate una piccola baia in cui fluttua pacifico un gregge di isole. Si muovono calme, nel sole pomeridiano. Attorno alla baia, un semplice recinto impedisce alle isole di allontanarsi verso il mare aperto.

(Master, spiegate pure ai curiosi la faccenda delle isole che nascono per gemmazione)

In mezzo alle isole, larghe da uno a due metri, notate uno gnomo basso e goffo che nuota felicemente, nudo, vicino ad un piccolo promontorio.

Ciò che più vi sconvolge sono le parole in **falseto** che escono dalla bocca di questo assurdo gnomo: " Ah Ah Ah le mie isolette sono belle.... sono sette... , che bello nuotare con loro... son le mie paperelle, le mie isolette sono care dolci, mai amare... Pucci pucci pucci...".

Assolutamente demenziale.

I giocatori **non** lo conoscono, ma questo assurdo individuo è il barone Mhuss Garbugli che come al solito si diletta in lunghi bagni con le sue isolette (questa è una delle sue tante greggi). Tuttavia egli cerca di mantenere questa passione segreta per cui si reca alla baia ai margini della città sempre poco prima del tramonto.

Se i PG cercano di avvicinarlo, Mhuss riuscirà a scappare in ogni modo.

In città

I PG una arrivano nel tardo pomeriggio, per cui avranno il tempo di fare pochissime azioni prima di doversi trovare una locanda; al massimo possono raccogliere informazioni tra la gente comune e forse recarsi a palazzo Bardolfo per avere notizie circa il vaso di Re Dyuress.

Appena giungono in città descrivete la seguente scena:

"Il profumo dei fiori primaverili addolcisce l'aria e i loro colori trasmettono gioia e spensieratezza. In tale paesaggio, così surreale, si vedono le mura di una cittadina vivace. Entrando in questo luogo vi accorgete immediatamente del clima di festa. Tutti in città sono in agitazione: fiorai, carpentieri, mugnai, e servitori lavorano freneticamente".

In città tutti stanno lavorando per la cerimonia che si terrà **domani**, ecco il motivo di tanta frenesia. E' probabile che i PG vogliano conoscere il motivo di questo movimento: sicuramente fermeranno un passante che sarà felice di informarli su ciò che sta accadendo.

E' fondamentale che i PG apprendano, da questa serie di battute, che il matrimonio si terrà il giorno seguente, che il Vaso di Dyuress (per l'esattezza il suo pezzo più consistente) farà parte della dote destinata a Mhuss e che sarà possibile per chiunque vedere il vaso solo in chiesa per la celebrazione del matrimonio. Quindi siate molto esplicitivi nel dare queste informazioni.

Dalla gente comune è possibile ottenere altre informazioni.

- Se fanno domande riguardo al clima di festa:

"Dopo anni di tensione tra la famiglia Bardolfo e la famiglia Garbugli, si è finalmente giunti alla fine di tutti i problemi di vicinato: domani ci sarà il matrimonio tra la duchessina Shardis di Bardolfo e il barone Mhuss di Garbugli.

- Se fanno domande riguardo al vaso:

"Il Vaso da Notte di re Dyuress è in un cimelio sacro per i Bardolfo. Si dice che la famiglia discenda, anche se molto lontanamente, dallo stesso Re. La duchessa Katia, madre di Lady Shardis, ha deciso di donare questa reliquia a Mhuss Garbugli in segno di benedizione per l'imminente matrimonio".

- Se chiedono dove si trova il vaso:

"Il vaso è custodito nella tesoreria del Palazzo dei Bardolfo e verrà mostrato il giorno del matrimonio, quando sarà posto ai piedi dell'altare; solo allora i cittadini potranno ammirarlo nel suo splendore: si tratta di un evento irripetibile".

- Se i PG fanno domande riguardo allo sposo:

Il barone Mhuss è un racconta frottole patentato; totalmente inaffidabile con la sua grande capacità di prendere il maggior numero di impegni possibili, senza poi onorarne nessuno.

- Se si dimostrano interessati ad incontrare Mhuss:

Se volete incontrarlo dovete prendere appuntamento con il suo referente a palazzo. In verità dubito che si faccia vedere prima di almeno tre inosservanze.

- Se fanno domande su Lady Shardis:

"Magari tutti i nobili fossero come lei: Lady Shardis non si dà per niente delle arie, è generosa ed affidabile, diversamente dallo sposo. Non è schizzinosa come quei nobilotti da strapazzo. E' un vero peccato che si debba sposare con quel mongolo di Mhuss".

Ripetiamo, tutte queste cose dovrebbero saltare fuori in un modo o nell'altro durante una conversazione per le strade; non aspettate che i giocatori facciano esattamente la domanda necessaria, siate un po' elastici e cogliete l'occasione quando un discorso è legato ad un altro. Naturalmente non è necessario

che diciate tutto proprio come è scritto: i testi sono riportati solo come aiuto per chi non riesce ad improvvisare in fretta.

Il palazzo dei Bardolfo: breve descrizione

Si tratta di una villa residenziale immersa in un giardino molto grande. Tutto il complesso è separato dall'esterno da un cancello in ferro battuto notevolmente lavorato e decisamente molto alto (per gli gnomi): addirittura 3 metri abbondanti.

La casa è su due piani e ha un grande portone sul lato nord, più diverse porticine di servizio. Sono presenti diverse finestre tutte in stile inglese e al secondo piano ci sono anche dei balconi. In un'ala della villa è ospitata la famiglia Garbugli, compreso il magnifico Mhuss, che però difficilmente è possibile trovare qui.

Nella villa c'è anche la tesoreria dei Bardolfo al cui interno è custodito il Vaso di re Dyuress.

NON E' DATO DI SAPERE NE' AGLI ARBITRI NE' AI GIOCATORI COME LA VILLA E' ORGANIZZATA ALL'INTERNO: NESSUNO DOVRA' MAI ENTRARE. A TAL FINE FATE NOTARE AI PG CHE NEL GIARDINO CI SONO SEMPRE MOLTE GUARDIE DALL'ASPETTO ESPERTO, ANCHE DI NOTTE.

Qualunque tentativo di intrufolarsi (anche usando la magia, o travestiti, o quant'altro) viene individuato e accorrono decine di altre guardie (vedere le caratteristiche qui a lato). Non vogliono creare confusione proprio alla vigilia del matrimonio e a meno che i personaggi si comportino in modo davvero aggressivo li butteranno soltanto fuori a calci nel sedere. In caso di combattimento assolutamente inevitabile usate i tiri qui sotto.

Naturalmente è impossibile prevedere l'imprevedibile, quindi una squadra su 1000 potrebbe trovare un modo assolutamente ineccepibile per entrare a palazzo: in questo caso improvvisate delle stanze, lussuose e ben arredate, ma assolutamente inutili. Cogliete ogni occasione per cacciare fuori i personaggi.

Ci saranno i soliti subnormali che combatteranno le guardie di palazzo per qualche motivo idiota. Per cui qui a seguito troverete statistiche e tiri per colpire delle guardie.

Guardie di palazzo (tante):

Classe armatura: 5

Punti ferita: 22

Thac0: 14

Danno: 1d8 (spada)

Tiri salvezza: sì, no, sì, no, e così via

Iniziativa (una colonna per round):

5	2	4	8	9	3	1	10	8	9	5	3	7	3	6
---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---

Attacchi (una casella per attacco):

Sarah/Donjoh (CA 7)	2	-	4	5	1	(3)	-	-	5	4	2	-	7	-	4
Cindy/Roth (CA 5)	3	6	-	8	3	2	-	-	(3)	6	-	1	-	6	-
Thurin (CA 9)	4	2	-	4	-	3	1	-	2	-	6	-	4	3	-
Chasyn (CA 10)	-	2	1	6	3	2	5	(3)	-	7	-	2	4	-	2
Hitomi (CA 5)	2	6	(5)	-	2	3	-	1	-	-	3	8	-	4	1

E' molto probabile che i PG una volta in città vengano a palazzo per sapere dove si trova il vaso e come è possibile ottenerlo; tuttavia ai PG non sarà concesso l'accesso al palazzo dalle numerose guardie che sorvegliano la villa. Però, se vorranno, potranno colloquiare con Lubert, l'attendente della famiglia Bardolfo, in una dependance che si trova pochi metri fuori dai cancelli.

I PG potranno incontrare Lubert nel suo ufficio che è nella dependance. Con lui ci sono sempre 3 guardie piuttosto esperte e fedeli.

Egli risponderà alle domande dei PG esattamente come gli altri abitanti di Borgo Arroccato (magari usando un tono e dei termini più formali), a parte quelle che riguardano Lady Shardis o il Barone Mhuss, per cui:

Dopo anni di tensione tra la famiglia Bardolfo e la famiglia Garbugli, si è finalmente giunti alla fine di tutti i problemi di vicinato: domani ci sarà il matrimonio tra la duchessina Shardis di Bardolfo e il barone Mhuss di Garbugli, e così la rivalità non avrà più futuro.

"La duchessa Katia, madre di Lady Shardis, ha deciso di donare la Sacra Metà del Vaso di Re Dyuress a Mhuss Garbugli in segno di benedizione per l'imminente matrimonio."

"Il vaso verrà mostrato il giorno del matrimonio, quando sarà posto ai piedi dell'altare. Solo allora i cittadini potranno ammirarlo nel suo splendore; si tratta di un'occasione unica, io vi consiglierei di non perdervela".

Mentre i personaggi parlano con Lubert, avviene un altro incontro:

Una donna grassa e sudata spalanca la porta; sta ansimando con il fiato corto come se fosse arrivata qui di corsa.

[parla con un tono alto, abbastanza snob]

"Luuubert!! Perlabeataverginesantissimaimmacolata, hai visto questo? HAI VISTO?!"

(mostra un vestito femminile abbastanza comune, tutto sporco di fango)

"Com'è possibile che la duchessina Shardis si abbassi ad indossare vesti..." [fa un gesto di stizza]... "*popolari* come queste? E proprio alla vigilia del matrimonio, per di più! Che svilimento della sua nobiltà... Ma non solo, guarda in che stato ripugnante si trova! C'è fango dappertutto... Oddioddioddio mi sono sporcata una manica... bleh..." [espressione disgustata]

Un bambino sui dieci anni, con le insegne da paggio, spunta da dietro alla donna: "Beh... durante la partita a palla di ieri Shardis... cioè, la *duchessina Lady Shardis* ha inciampato, e cadendo ha..."

La donna si porta le mani alla testa: "COOOOSAA?! Ma allora è vero la duchessina si abbassa a divertimenti plebei con la servitù... oh... ah..." [ha un mancamento]

"M-ma ora basta! In quanto sua zia di terzo grado ho il compito di prepararla come si deve per il matrimonio... farò finta di non aver sentito e visto niente."

Si rivolge al bambino: "Tu, Lalo, che sei il suo paggio: vai immediatamente a cercarla; dobbiamo provare di nuovo il trucco per domani".

Il bambino sembra demoralizzato: "Il trucco... ancora? Ma Shar... ehm, la *duchessina* l'ha già provato almeno dieci volte..."

"Zitto, impertinente! Vai e basta!"

"S-sì, milady, vado subito." Fa un inchino, poi si gira ed esce verso il palazzo. Tuttavia notate che non sta impiegando molto impegno nella sua missione.

Anche la donna grassa se ne va, ondeggiando il fondoschiena sovradimensionato.

L'attendente Lubert, non è corruttibile, non permetterà che i PG entrino nella villa, non potrà essere rapito, eccetera...

Inoltre ricordate che **il Vaso non può essere rubato** mentre si trova nella villa: se i PG chiedono se è possibile visitare la tesoreria dategli che non è possibile, inoltre fate notare come l'intero palazzo (e probabilmente la tesoreria in particolare) sia estremamente controllato e protetto.

Lalo non è raggiungibile, perché entra subito nel palazzo. In ogni caso anche lui non è corruttibile in alcun modo, e anche se i personaggi riuscissero a parlargli (ripeto: impossibile) non gli caverebbero niente di utile. In questo momento Lalo **non** sta andando a cercare Shardis, perché sa che questa sera ella vuole uscire a divertirsi per l'ultima volta mascherandosi come lo spadaccino Shamir (vedi più avanti).

La donna grassa è Lady Patonfa, responsabile di Shardis per il matrimonio. Il suo unico scopo ai fini dell'avventura è di pronunciare le parole che avete letto qui sopra: ora potete tranquillamente dimenticarla.

I PG potrebbero chiedere udienza a qualcuno dei nobili; concedetegliela pure il giorno seguente al loro arrivo, tanto a quel punto l'episodio del vaso si sarà già concluso.

In taverna

I PG arrivano in città poco prima del tramonto per cui dopo aver compiuto poche azioni (tra cui l'eventuale visita a palazzo), dovranno trovare una locanda per mangiare e passare la notte.

Ci sono solo tre locande in paese:

- "La locanda del Vaso" (come arredi ci sono dei vasi da notte, ispirati ovviamente a quello di Dyures)
- "Le tre querce" (nel cui cortile crescono, appunto, tre immense querce secolari)
- "Il pollo arrosto" (i polli, specialità della casa, vengono arrostiti su girarrosti collocati vicino ai tavoli dei clienti)

In tutte locande si spendono due monete d'argento per notte compresa la cena.

Indipendentemente dove i PG decidono di andare si svolgerà lo stesso episodio, ovvero l'incontro con Shamir.

Mentre i PG stanno mangiando, l'oste richiamerà l'attenzione rivolgendosi a tutta la gente presente:

"Allora brutti ubriaconi, non c'è nessuno che abbia un po' di coraggio da sfidare l'abile Shamir? Offro la cena a chi riuscirà a disarmarlo!"

Se uno dei PG accetta la sfida:

Uno sconosciuto con il volto mascherato si fa avanti, e con tono ardito esclama: "Finalmente qualcuno che ha intenzione di utilizzare una lama meglio di quanto possa fare un barbiere, un cuoco, o un giardiniere".

"In guardia e che vinca il più bravo".

Se NESSUNO dei PG accetta la sfida:

Mentre l'oste pronuncia queste parole, uno sconosciuto con il volto mascherato si fa avanti e commenta: [verso il PG con le armi più in vista – potrebbe anche essere una femmina]:

"Non dirmi che un individuo della tua abilità teme un confronto, perché se, no amico mio, ti converrebbe più essere un pescivendolo il cui unico brivido è quello che prova quando inganna il suo cliente mal tarando la sua preziosa pesa".

"Per cui dai ascolto al tuo coraggio e alla tua ambizione, metti da parte la tua semplicità, rinnega la tua umiltà perché affrontandomi in un amichevole duello, ma comunque sempre un duello, potrai avere, per pochi istanti, la convinzione di potermi superare".

"E adesso in guardia!"

Se i PG chiedono a Shamir di mostrarsi rispondetegli che è orrendamente sfigurato e per questo si copre il volto.

Shamir indossa una tunica marrone piuttosto abbondante, senza armatura, e combatte con un fioretto.

In realtà però Shamir è Lady Shardis ed ovviamente indossa la maschera per non farsi riconoscere. Il particolare abbigliamento (porta anche delle fasce sui seni, ecc.) impedisce a chiunque di intuire il suo fisico femminile.

Shardis è un'abile schermitrice e talvolta le piace misurarsi con i bricconi che incontra in taverna, soprattutto ultimamente visto che il matrimonio l'aspetta: sa che a Fontanapietra dovrà rimanere sempre chiusa fra le mura del palazzo.

Il combattimento

Il combattimento si dovrà protrarre solo per 3-5 rounds ma durante questo tempo mettete in difficoltà il PG, fatelo sentire in affanno contro le agili stoccate di Shamir.

Fate commenti del tipo:

Combatti bene, sai? Mi sto proprio divertendo.

Tutti i colpi sono comunque dati di piatto: i punti ferita persi sono solo "virtuali" e non avranno alcuna conseguenza reale.

Qualsiasi tentativo volontario di togliere la maschera a Shamir, o di farlo inciampare (anche con incantesimi come *grasso*), ecc. viene **evitato** senza problemi.

Quando lo riterrete più opportuno (non più di 5 rounds, e comunque **prima** che il personaggio possa perdere il duello) un colpo del PG strapperà una parte del vestito di Shamir/Shardis. Il personaggio non farà in tempo a vedere nulla, perché ella si darà alla fuga per paura che la sua identità possa essere scoperta.

Per proseguire dell'avventura sarà fondamentale che i PG la seguano, per cui incoraggiateli in questo.

Quando il PG colpisce scoprendo la spalla di Shamir, leggete:

Shamir (Shardis)

PF: infiniti

Classe armatura: 6 (non è armatura, ma si difende bene con il fioretto)

Thac0: 15

Danno: 1d6 (fioretto)

Iniziativa: inventate come vi pare

Tiri salvezza: riescono tutti

"Un tuo colpo non troppo preciso lacera la veste di Shamir all'altezza della spalla. Il tuo avversario, colto di sorpresa, esclama: "Oh, cavoli! Non ci voleva...", si volta e corre come una lepre verso il retro della locanda, coprendosi la parte scoperta con una mano.

Se i PG non lo seguono (ma si tratterà solo delle squadre più indecenti dell'universo), dopo qualche secondo interverrà il regista: "Allora, cosa state aspettando? Ma l'avete letto il copione?" e se continuano a non capire: "Forza, dovete uscire di scena anche voi per far capire al pubblico che lo state inseguendo!".

Se siete costretti a leggere questa frase ai PG, penalizzateli notevolmente in qualità di gioco: non è vero che essere mentecatti non è una colpa!

Da questo momento, sarà possibile inseguire Shamir, ma essa non potrà essere bloccata dai PG prima che si svolga l'episodio dell'incontro con Mhuss.

Il duello è assolutamente pilotato, le statistiche ci sono solo per bellezza: ogni round colpite il PG facendogli 2 o 3 PF, qualcuno di più se si tratta di un personaggio molto robusto. State bene attenti a non stenderlo prima che possa strappare il vestito.

Per quanto riguarda Shamir, egli indipendentemente dai PF subiti non perderà mai i sensi né tantomeno morirà.

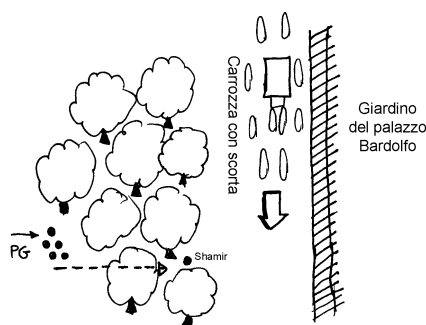
La fuga

Mentre i personaggi tallonano Shamir, fate lanciare ai giocatori dei tiri di destrezza ogni tanto, e fate credere che l'esito dell'azione dipenda dal loro risultato.

L'inseguimento avviene dapprima attraverso la cucina, con la cuoca e i suoi assistenti inizialmente spaventati, poi furienti per l'intrusione, che cercheranno di legnare i personaggi a colpi di pentole e mattarelli.

Fate un sacco di caos, con farina ovunque, dozzine di uova in frantumi e cose di questo genere. Improvvisate una scena divertente ma non demenziale.

Shamir fugge dalla porta sul retro, chiedendo frettolosamente scusa a tutti quelli che urta passando; si infila rapidamente in un vicolo dal fondo lastricato, scavalca agilmente un muretto e corre infine fra la folla del mercato della sera. Ad un certo punto i PG ne perderanno le tracce, per poi notare la sua figura sull'altro lato della piazza. E via di nuovo: carri rovesciati, mercanti furienti, eccetera⁸.



L'arrivo di Mhuss

L'inseguimento porta i personaggi verso la villa dei Bardolfo: infatti Shamir/Shardis sta tentando di rientrare a palazzo prima di essere scoperta. Il suo piano prevede di scavalcare la recinzione in una zona particolarmente buia, dove sono di guardia alcuni soldati a lei totalmente fedeli, che non la tradiranno.

Tuttavia non ha fatto i conti con la sfortuna: proprio in quel momento, una carrozza con tanto di guardia d'onore (una ventina di uomini a cavallo) sta transitando lungo la strada che costeggia il confine della tenuta dei Bardolfo. Shardis è in trappola, non può

⁸ Ebbene sì, questa scena è copiata dall'inseguimento al mercato dell'avventura precedente, "Om".

andare avanti né tornare indietro (i PG le sono alle costole). Rassegnata, rinuncia quindi alla sua mascherata e si ferma.

Leggete ai PG:

“L'inseguimento vi ha portato nelle vicinanze di villa Bardolfo, presso un boschetto di aceri al confine con il grande giardino del palazzo; Shamir sembra dirigersi proprio verso la recinzione. Se la scavalca, lì dentro non potrete più raggiungerlo.

Improvvisamente, però, una sontuosa carrozza con tanto di scorta a cavallo (almeno una dozzina di gnomi in alta uniforme) gli taglia la strada.

In trappola, Shamir si ferma ad una ventina di metri dalla strada, ancora al riparo dagli alberi. Girandosi verso di voi, si toglie la maschera: è una ragazza!

“Dovevo immaginarlo che il mio segreto non sarebbe durato a lungo...” [sospira, con un sorriso triste] “Andate pure a raccontarlo a mia madre. Andrà su tutte le furie, ma non sarà niente al confronto del calvario che mi aspetta da domani...”.

Ancora stupefatti per la rivelazione, notate che la carrozza si è fermata qualche decina di metri più avanti, accanto ad un cancello secondario. Da essa scende uno gnomo buffo e sgraziato, con un costoso cappello sovradimensionato che gli cade sul volto.

Ma... lo riconoscete! E' quel deficiente che avete visto fare le coccole alle isole!

Lo gnomo è Mhuss, ma i PG ancora non lo sanno.

Quando Mhuss scende dalla carrozza, una guardia lo avvicina inchinandosi e rivolgendogli la parola:

“Buona sera barone Mhuss, immagino che vogliate che vedere la duchessina Shardis?”

E il barone con tono serafico risponde:

[usate una voce molto nasale]

“Ho cose migliori a cui pensare, stolto attendente che hai la presunzione di pensare al mio posto. Ebbene invece di fare propaganda al tedio nominando il nome di Shardis, dimmi pure se conosci lo stato dell'ambito Vaso”.

La guardia apre la bocca per rispondere, ma il barone la incalza:

“Anzi Taci... la tua voce non voglio più udire, domani sposerò Shardis e così acquisirò il diritto all'omaggio del Vaso di re Dyuress. E allora la mia collezione di arredi bagno non conoscerà rivali, ah ah ah ah ah”.

Poi il barone Mhuss si volta verso il suo attendente sulla carrozza, ed inizia a parlare in **falsetto**: “Ah facciamo una cosa: visto che il matrimonio si celebra a metà mattina, penso che all'alba farò proprio un bel bagnetto di quelli che conosci, per cui mandami i miei paggi con i vestiti da cerimonia direttamente in spiaggia; sono molto stressato e ho voglia di rilassarmi, non mi interessa se sarò l'ultimo ad arrivare in chiesa”.

Si rivolge di nuovo alle guardie: “Buona notte tesori, fate un'attenta guardia”.

Dopo questo breve colloquio Mhuss andrà a palazzo e i PG avranno la possibilità di parlare con Shardis (ormai dovrebbero aver capito la sua identità – lei in ogni caso non cerca più di nascondersela).

Il dialogo con Shardis

Nell'interpretarla, cercate di rendere Shardis molto simpatica e tuttavia triste per l'incombente matrimonio. Non si dà affatto arie e non gliene frega niente di essere nobile⁹.

I PG avranno la possibilità di fare molte domande a Shardis soprattutto sulla possibilità di ottenere il vaso; a tal riguardo ella risponderà che il vaso sarà possibile vederlo in chiesa, e che tale oggetto verrà

⁹ Se il vostro cognome è Lodola e il vostro nome Alessio, fate interpretare la Shardis all'aiuto master, perché potreste avere qualche difficoltà nel renderla simpatica.

donato a Mhuss, come benedizione per il matrimonio. Solo in quel momento il vaso sarà accessibile, perché una volta nelle mani del suo futuro sposo tale oggetto diverrà nuovamente irraggiungibile. Shardis si dimostrerà quindi disponibile nei confronti dei PG perché in essi intravede chi ha la possibilità di vendicarla, almeno in parte, umiliando pubblicamente Mhuss. Non arriva, tuttavia, a pensare di far fallire il matrimonio.

Si opporrà a tentativi del tipo "noi facciamo finta di rapirti e chiediamo il vaso come riscatto" e sconsigliere tentativi di furti visto l'elevatissimo numero di guardie sia a palazzo sia durante il trasporto la mattina seguente, quando il vaso verrà portato dalla tesoreria di palazzo Bardolfo alla chiesa. Anche per Shardis l'unica possibilità di vedere il vaso è in chiesa, a casa non le è concesso.

Fra i vari discorsi, quando è più adatto, inserite questo:

(indica il punto in cui si trovava la carrozza, demoralizzata) "Avete visto con che essere mi dovrò sposare, per ragioni di stato..."

"Come vorrei, almeno, vederlo fare una figuraccia durante il matrimonio..."

(Questo suggerimento serve affinché i PG si rechino la mattina seguente alla spiaggia, per il barone Mhuss).

Shardis sarà poi disponibile a passare il resto della serata con i PG a fare "baracca"; anzi è probabile che sia lei a proporlo ai personaggi, se questi tentennano. In fondo, essi sono fra i pochi amici che ha, anche se li ha conosciuti da poco.

E' possibile, anzi sperabile, che qualche PG (magari Donjoh) se ne affezioni. Tenete comunque presente che Shardis **non** va a letto con una persona che ha incontrato solo poche ore prima... chiaro? Però un bel bacio prolungato, se il personaggio la corteggia bene, non è affatto da escludere.

Per tutta la mattina Shardis sarà occupata con i preparativi del matrimonio, quindi i PG non potranno più vederla.

I PG che cercheranno di raccontare tutto su Shardis non verranno fatti entrare a palazzo, e comunque non verranno creduti

Il mattino dopo

All'alba Mhuss si recherà alla baia delle isolette accompagnato da tre suoi paggi che porteranno il necessario per il matrimonio: fondamentalmente il vestito da sposo e il caratteristico copricapo extra large del Barone. Mentre Mhuss farà il bagnetto, i paggi alzeranno una tenda al cui interno verrà posto il materiale per la cerimonia; **vicino alla tenda monteranno un manichino su cui faranno le ultime modifiche agli indumenti: quindi ricordate ai PG che sul manichino c'è il vestito da sposo di Mhuss con relativo copricapo che nasconde quasi tutto il volto.**

I PG possono decidere di arrivare prima o dopo del barone, le cose non cambiano; l'idea di base è che i PG possano intervenire in questa situazione, introducendosi nella tenda e rubando l'abito di Mhuss per la cerimonia.

L'abito è molto particolare e dotato di un copricapo grosso e a larghe falde che cela decisamente i lineamenti di chi lo indossa.

I PG potranno decidere di sopraffare i servi o il barone, per necessità o per puro sfizio. Tenete presente però che Mhuss non è facile da catturare, fate perdere almeno 5-10 minuti di tempo (reale) nel suo inseguimento. In ogni caso, anche legnandolo non viene ucciso ma perde i sensi e gli spunta un bernoccolone. Se proprio una squadra vuole accopparlo, lasciateglielo fare, penalizzandola però in interpretazione (tutti i personaggi sono abbastanza buoni). Le statistiche di questi PNG non vengono nemmeno riportate; gestite in modo divertente gli eventuali scontri. E' chiaro che mettere fuori combattimento il barone fornisce ai PG il vantaggio di agire con relativa tranquillità.

Se ci riuscite, fate in modo che durante questa scena venga aperto (per sbaglio durante l'inseguimento fuga del barone o volontariamente da parte dei PG) il recinto delle isole: l'evento potrebbe avere delle ripercussioni sulla sesta e ultima avventura della serie...

Notate che tutto questo incontro non è necessario per continuare l'avventura (cioè portare via il vaso), tuttavia può rivelarsi utile.

IL Matrimonio

Il matrimonio si celebrerà nella chiesa di Colle Boscoso che si trova a un miglio al di fuori di Borgo Arroccato. La chiesa è rettangolare, illuminata da grandi vetrate; ai piedi dell'altare c'è una breve scalinata sulla quale sono stati disposti i doni (forzieri con monete, gioielli, ceramica antica, porcellana, e argenteria), mentre proprio sull'altare c'è in bella vista il vaso, attorniato da sublimi corone e composizioni di fiori.

La chiesa si riempirà dalla prime ore della mattina, tuttavia il vaso arriverà solo pochi istanti prima dell'inizio della cerimonia, scortato da un corteo di soldati in alta uniforme (almeno venti o trenta). All'interno dell'edificio ci sono 5 guardie in abito da cerimonia (classe armatura 7 invece che 5): 3 sono disposte su un lato lungo le altre 2 da quello opposto (**attenzione**, se la squadra è composta di 4 giocatori le guardie si riducono a 4). La gente di un certo livello sociale andrà ad occupare le decine di panche presenti (più avanti i nobili, poi mercanti e artigiani), mentre i più poveri si dovranno accontentare di guardare da fuori.

La sposa Shardis arriverà con una carrozza prima del Vaso e prenderà posto proprio davanti ad esso, cioè di fronte all'altare. Di fianco a lei c'è il posto per il barone Mhuss.

Portare via il vaso

Le possibilità di azione in questo episodio sono infinite; ne riportiamo qualcuna come esempio, ma qualsiasi idea buona dei giocatori può funzionare.

- Indossando l'abito di Mhuss, con il cappello che copre quasi completamente il viso, un PG potrebbe sostituirsi al barone stesso senza pericolo di essere scoperto; se poi Mhuss è stato messo K.O. alla baia, ancora meglio. Questa è la soluzione più semplice, e anche più breve. Alla fine della cerimonia infatti e dopo il bacio (che il PG stia attento a non sollevare eccessivamente il cappello), la duchessa Bardolfo, madre di Shardis, donerà solennemente il vaso al PG "sposo"; in più Shardis rimarrà affascinata dallo spirito dei PG e si unirà a loro per il proseguo dell'avventura. Ma all'ultimo momento, quando gli eroi staranno per lasciare Borgo Arroccato, l'inganno verrà scoperto e si scatenerà uno spettacolare inseguimento con tutte le guardie del paese (decine e decine) alle calcagna dei personaggi.
- Un'alternativa potrebbe essere il furto del vaso durante la cerimonia: in questo caso lasciate libertà ai PG, fate in modo che la loro azione vada a buon fine ma sempre nei limiti della ragionevolezza. Il furto ha un'unica complicazione: probabilmente sarà necessario affrontare le guardie che sono in chiesa e anche molte di quelle che sono fuori. In ogni caso dovete dare ai PG la possibilità di fuggire, pur con una valanga di soldati all'inseguimento. Addirittura se i PG scelgono il furto verranno aiutati da Shardis, che alla fine si unirà a loro anche nella fuga. Incoraggiate le azioni spettacolari: lanciarsi dalle vetrate, saltare al volo su una carrozza in movimento... prendete esempio da Spielberg.

Qualsiasi strada venga tentata, **l'episodio deve terminare con uno spettacolare inseguimento da parte di tutte le guardie di Borgo Arroccato** (molte decine), che però, a meno che i PG non dichiarino "mi fermo ad aspettarle" dovrà soltanto causare un sacco di paura nei giocatori ma senza scontri reali.

Ricordate inoltre che Shardis, durante l'azione, capisce che la vita di nobile con la merda sotto al naso non fa per lei e decide di seguire i PG nella loro avventura. Con loro verrà anche Lalo, il bambino amico della ragazza (nonostante la differenza di età e di ceto sociale si considerano come fratelli).

Iniziativa (una colonna per round):

5	6	7	8	9	3	1	10	8	9	5	3	7	3	6
---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---

Attacchi (una casella per attacco):

Sarah/Donjoh (CA 7)	3	-	2	-	1	(3)	-	-	5	-	2	-	7	-	4
Cindy/Roth (CA 5)	-	6	-	8	-	2	-	-	(3)	-	-	1	-	6	-
Thurin (CA 9)	2	1	-	4	-	3	1	-	2	-	6	-	4	3	-
Chasyn (CA 10)	-	2	1	-	3	-	5	(3)	-	7	-	2	4	-	2
Hitomi (CA 5)	7	-	(5)	-	-	3	-	1	-	-	3	-	-	4	1

Guardie (tante quanti sono i PG):

Classe armatura: 7

Punti ferita: 12

Thac0: 18

Danno: 1d8 (spada)

Tiri salvezza: sì, no, sì, no, e così via

Come dite? Sono diverse da quelle precedenti? Sì, e allora? Smettetela fare i puntigliosi! ☺

La seconda parte del vaso

Il secondo e ultimo pezzo mancante del vaso di Dyuress è molto più grosso del primo: praticamente il 90% dell'intera reliquia.

I PG potranno così ricomporre l'oggetto, completando la scritta: fornite loro l'altra metà del foglio.

Una volta letta la scritta completa i PG vorranno probabilmente saperne di più sulla Profezia. A domande del tipo "Ci sono delle biblioteche o centri di cultura?", rispondete che, *come in ogni avventura da torneo che si rispetti*, **esiste una Grande Biblioteca a pochi giorni di viaggio da qui**. In ogni caso, se per diverso tempo i giocatori non sanno che pesci pigliare, passate comunque alla scena successiva (è una mossa un po' guidata, ma dopo tutto si tratta di una commedia già scritta).

Il vaso non ha nulla di magico o sovrannaturale; l'unica cosa che si può trovare cercando con attenzione all'interno è... qualche macchia giallastra. Bleargh.

Atto III, scena II

La Biblioteca

In cui il misterioso Bibliotecario fa la sua apparizione

In questa scena i PG visitano la Grande Biblioteca alla ricerca di un testo contenente l'Antica Profezia. Quest'ultima dice che chiunque voglia diventare re degli gnomi deve possedere il sacro vaso da notte di Re Dyuress e deve uccidere il sovrano che governa il regno (in questo caso re Brffff).

Una volta trovato il libro comparirà però il Bibliotecario (personaggio che non appare sul copione) che inviterà i PG a prendere una decisione senza farsi influenzare dalla profezia.

I nostri eroi si troveranno quindi di fronte a un dilemma: uccidere il re o lasciarlo in vita?

Lo Sceneggiatore, già furioso per l'intrusione di un personaggio esterno alla commedia, appena si accorgerà che i PG sono anche soltanto nel dubbio, li ammonirà di seguire il copione e uccidere re Brffff assassinando Lady Shardis (ricordate che i personaggi l'hanno portata con loro).

(Voce fuori campo):

E dopo un lungo viaggio i nostri eroi giunsero, finalmente, davanti alle mura della Grande Biblioteca. Erano i prescelti poiché possedevano il Vaso: l'Antica Profezia poteva alfine compiersi. Essa diceva che... che... ah sì, i nostri eroi sono qui proprio per cercare il testo che la contiene e per fare in modo che si compia. Giusto, Sceneggiatore?

Passate poi a descrivere l'esterno della biblioteca:

La Grande Biblioteca copre la superficie di un'intera isola; il che non è moltissimo, circa cinquanta di diametro. Si tratta, infatti, di un'isola antica ma rimasta nana. E' anche piuttosto instabile, le sue impercettibili ma continue oscillazioni vi fanno venire un po' di nausea.

Da fuori, la Biblioteca non fa una grande impressione: un edificio basso, ad un solo piano, costruito con vecchi mattoni di pietra grigia incrostati dall'acqua salmastra.

Una massiccia porta in legno di pino scolorito sembra essere l'unica entrata.

Quando i PG entrano leggete:

Una volta varcata la porta non credete ai vostri occhi: un enorme labirinto di scaffali racchiude migliaia e migliaia di libri. Stupefatti vi inoltrate nella penombra dei corridoi con la sola compagnia del rumore dei vostri passi. Sembra che non ci sia anima viva eccetto voi.

In effetti non c'è nessun'altra persona nella biblioteca. Non è però corretto dire che non ci sia *nessuno*... Molti libri, essendo esaurito lo spazio sugli scaffali, sono stati impilati per terra. Appena uno dei PG cercherà di spostare uno di questi, udirà una voce alle sue spalle:

"Ehi, lasci stare il mio cuscino, per favore".

Colui che ha parlato è un grosso ratto, che però indossa occhiali da intellettuale e regge in mano un vassoio con una teiera e una tazza da tè.

"Hmmm... è meglio che vada a prendere altre tazzine".

Il topo tornerà dopo qualche minuto, offrendo del tè ai personaggi (con latte o limone, a scelta). Se interrogato sulla sua identità, rivelerà di essere "il Topo di Biblioteca", il cui lavoro consiste nel mangiare gli insetti dannosi che potrebbero danneggiare i libri. Nel tempo libero (che non è poco) si diletta a leggere.

Alla domanda "Chi si prende cura i libri", il topo risponderà che non lo sa; "...tanto qui non viene mai nessuno".

Naturalmente i PG vorranno sapere dove si trova il Libro della Profezia.

“Ah, sì; venite, ve lo indico”.

Il topo inizia a camminare per il labirinto di scaffali; ogni pochi secondi, però si ferma per attaccare bottone con i personaggi riguardo a qualche argomento letterario (fa parte di quel gruppo di persone apparentemente incapaci di camminare mentre parlano):

“Avete letto ‘Le Passioni dell’Oblio’ di Franzuffer? Io trovo molto azzeccata la scelta di narrare il tutto in prima persona, si viene a creare una sorta di catarsi fra il protagonista e gli eventi drammatici a cui assiste; quando gli muore il fratello, poi, l’Autore riesce a trasmettere una profonda sensazione di dolore che non ha eguali nel panorama letterario della scuola di Terrazia. Ad esempio, nel ‘Poema del Temporale’ di Jubber, tutta la struttura narrativa è calata in un contesto più... bla bla bla”.

Continuate così, inventando cazzate letterarie. Il topo avanza di qualche passo poi si ferma a parlare; viene rimesso in moto dai PG e si ferma di nuovo.

Fate in modo di portare i giocatori all’esasperazione (senza far perdere però più di 4-5 minuti) e quando non ce la faranno più, minacciando magari il topo, questi risponderà:

“Eccoci, siamo arrivati. Quello dovrebbe essere il volume che cercate”.

Il libro è effettivamente quello giusto e contiene solo la Profezia: tutte le altre pagine sono vuote.

Date ai giocatori il foglio con la Profezia. Si tratta di un chiaro invito a “rimuovere” (uccidere) l’attuale re Brrfff per prenderne il posto. Se i PG sono tanto imbranati da non riuscire a capirlo entro un quarto d’ora, dategli qualche indizio attraverso il regista.

Il Bibliotecario

Lasciate che i PG si scambino qualche commento sulla profezia appena letta, poi introducete il Bibliotecario:

Ad un tratto un rumore... dei passi... lenti e misurati che provengono da un corridoio.

Sembrano avvicinarsi poi ecco un'ombra e... colui che la proietta. Un piccolo gnomo dall'aria attempata vestito in modo sobrio con un grosso libro sottobraccio. Ma quegli occhi...

“Seguite quello che è stato scritto o pensate con la vostra testa?”

Poi così come è comparso lo gnomo sembra svanire nella penombra dei corridoi.

Subito dopo leggete lo sfogo rabbioso dello Sceneggiatore per l'intrusione in scena di un personaggio che non appare nel copione che lui ha scritto:

Lo Sceneggiatore, paonazzo di rabbia, si alza in piedi di scatto:

“Ma chi è quel maledetto cane che vuole rovinare la mia superba Opera! Qualcuno lo trovi! E assicuratevi che tutte le porte siano chiuse, non voglio altre intrusioni durante le prove del mio Capolavoro!”

Lo gnomo è proprio svanito: anche cercandolo ovunque nella biblioteca non se ne trova traccia.

A questo punto lasciate che i personaggi prendano una decisione sul da farsi: qualche minuto dovrebbe essere sufficiente.

E' estremamente probabile che i PG decidano di *non* assassinare il re; in caso contrario ricordatevi di penalizzarli in interpretazione, in quanto le schede riportano chiaramente che si tratta di personaggi buoni. Comunque entrambe le strade sono attuabili: qui l'avventura si biforca.

Se i PG decidono di non uccidere Re Brrfff

Dopo che i personaggi hanno preso la decisione, usate di nuovo lo Sceneggiatore (ricordate che NON è possibile interagire gli eventi del teatro):

Il regista è confuso: "Ma... sul copione è scritto diversamente... sarebbero dovuti andare a uccidere il re... Signor Sceneggiatore...?"

Lo Sceneggiatore non sembra ascoltarlo; ancora furente, sussurra con un tono glaciale: "Cambiamo le carte in tavola? Va bene. Posso farlo anch'io".

Febbrilmente cerca una pagina nel grosso volume del copione originale, mentre si rivolge al regista: "Regista? C'è un cambio nella storia. Sarà qualcun altro ad uccidere re Brrfff. Gli eroi ricompariranno in un'altra situazione".

Dopo aver trovato la pagina, intinge un pennino nell'inchiostro e scrive.

Nella biblioteca riecheggia improvvisamente forte fragore: un'enorme libreria crolla inesorabilmente su Lady Shardis.

Riuscite a sentire le sue ultime parole, sussurate dolorosamente con un filo di voce: "Non... [pausa]... Noi, tutti noi, siamo solo... solo..."

Poi i suoi occhi verdi si spengono.

Per sempre.

Una sinistra risata echeggia nell'aria...

L'accento da parte dello Sceneggiatore al fatto che "sarà qualcun altro ad uccidere re Brrfff" dovrebbe spingere i PG a dirigersi comunque al castello reale per *avvisare* il re del tentativo di assassinio.

Lalo, se è ancora presente, proseguirà con i personaggi dovunque essi vadano, perché ormai non ha più nessuno da cui tornare (per tutto il viaggio, però, starà in disparte a piangere la perdita di Shardis).

Se i personaggi decidono di uccidere effettivamente Re Brrfff

In questo caso lo Sceneggiatore non interviene più, perché la storia si sta svolgendo come lui desiderava. Shardis è ancora viva e accompagnerà i personaggi al castello di Re Brrfff (ma, se interpellata, non sarà affatto d'accordo sulle loro intenzioni).

Attenzione: nel caso i giocatori decidessero *prima* di uccidere Brrfff, e poi cambiassero idea durante il percorso, leggete la stessa parte del paragrafo precedente, ma ovviamente cambiando il modo in cui Shardis muore (poiché i PG non si troveranno più in biblioteca); ad esempio una valanga, un terremoto, ecc.

Atto IV, scena I

Il castello di re Brrfff

Dove gli Eroici gnomi decideranno il proprio Destino

In questa scena i PG arrivano al castello di re Brrfff (per avvertirlo o per ucciderlo) e vengono portati al suo cospetto.

(Voce fuori campo):

“Ecco alfine la meta del viaggio: il castello di re Brrfff. Lì, il loro destino si sarebbe compiuto”.

Se i giocatori non sono proprio a corto di tempo, potete leggere la descrizione:

Il castello si trova in cima ad un promontorio roccioso su un lato della grossa isola di Ponf-Maran. Tutto intorno ad esso si estende un'allegria cittadina di basse case a graticcio, immersa nell'attività quotidiana.

Nell'aria, il profumo avvolgente della primavera sta lasciando gradualmente il posto a quello più sobrio dell'estate. Il cielo del tardo pomeriggio è sereno, ma nubi minacciose si fanno strada lentamente da ovest.

Nella piazza principale del paese, uno gnomo dal vestito colorato grida: “Cerchiamo attori e comparse per uno spettacolo teatrale! Ben retribuito! Entrate nella gloria del palcoscenico! Vi aspettiamo domani al Teatro Grande. Cerchiamo attori e comparse! Cerchiamo...”

Qualora i PG decidessero di andare subito al teatro lo troverebbero ancora chiuso.

Tralasciamo ora tutte le formalità di dove e come si entra al castello, passando subito al sodo:

Appena entrati vi si fa incontro uno gnomo elegantemente vestito con un lungo e prezioso bastone nella mano sinistra.

“Di grazia, chi devo annunciare?”

Dopo che i PG gli avranno risposto:

Lo gnomo vi fa cenno di seguirlo lungo un corridoio fino a che non si arresta davanti ad una porta riccamente decorata. Lentamente apre le due ante poi, dopo aver battuto il bastone tre volte, in tono pomposo, vi annuncia.

In fondo ad un enorme stanzone dalle pareti drappeggiate con preziosi tessuti, sopra un maestoso trono siede re Brrfff.

“Avvicinatevi coraggiosi eroi e ditemi: la vostra ricerca ha avuto successo? Avete con voi il vaso di re Dyuress?”

(ricordate che i personaggi sono stati ingaggiati dal re per portargli il Vaso, dato che si tratta di un'antica reliquia).

A questo punto i PG possono fare due cose:

1. Consegnare il vaso al re e/o avvisare il regnante della minaccia di assassinio (la strada più probabile)
2. Uccidere Brrfff in modo che la profezia si compia (seguendo implicitamente il copione e facendo il gioco dello Sceneggiatore)

Analizziamo una strada alla volta:

1 - Se i personaggi NON uccidono re Brrfff

Se i PG non hanno intenzione di ammazzare il re, quest'ultimo verrà comunque ucciso con una pugnatale alle spalle da una figura nascosta dietro un tendaggio vicino al trono. L'assassino immediatamente si dileguerà.

Lalo (il bambino amico di Shardis che è stato incontrato durante la scena del matrimonio – ricordate che si è unito ai PG) si getterà subito sul re per tentare di arginare la ferita, ma senza successo. A questo punto entrerà in scena il primo ministro di Brrfff che accuserà i PG di avere ucciso il re e ordinerà alle guardie di catturarli. Quando il combattimento volgerà a favore dei personaggi, il primo ministro noterà che Lalo ha le mani sporche di sangue, lo accuserà dell'omicidio con la complicità dei PG e minaccerà questi ultimi: se non si arrendono lui ucciderà il bambino.

A questo punto ai personaggi sembrerà di vedere dei sottilissimi fili attaccati al corpo del politico che ha anche uno sguardo assente (si tratta solo di una sensazione, non è che *vedano* realmente dei fili). Sia che i PG si arrendano o no verranno comunque imprigionati.

Guardie (tante quanti sono i PG):

Classe armatura: 7

Punti ferita: 12

Thac0: 18

Danno: 1d8 (spada)

Tiri salvezza: riescono tutti

Come dite? Sono uguali a quelle del matrimonio? Non è vero: i tiri salvezza sono diversi, ehm...

Un lampo sembra balenare dai drappi dietro al trono e in un attimo il re giace pugnato a tradimento, con un urlo di terrore, mentre una figura si dilegua dietro gli spessi tendaggi.

Lalo si getta immediatamente sul re per cercare di fasciare la ferita, ma è troppo tardi: "E... è morto... anche il re..."

Una porta si spalanca, ed entra un piccolo drappello di guardie, mentre uno gnomo con una tonaca scura rimane in disparte a dettare gli ordini: "Catturateli, hanno ucciso il re!"

"Sì, primo ministro!"

Le guardie si dirigono verso di voi.

Iniziativa (una colonna per round):

1	6	7	8	9	3	1	10	8	9	5	3	7	3	6
---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---

Attacchi (una casella per attacco):

Sarah/Donjoh (CA 7)	2	-	3	-	1	(3)	-	-	2	-	2	-	7	-	4
Cindy/Roth (CA 5)	-	5	-	(6)	-	2	-	4	-	-	-	1	-	6	-
Thurin (CA 9)	-	4	1	2	-	3	-	1	2	-	6	-	4	3	-
Chasyn (CA 10)	1	3	2	-	3	-	2	(3)	-	7	-	2	4	-	2
Hitomi (CA 5)	(6)	1	-	4	-	3	-	1	-	-	3	-	-	4	1

Quando almeno 3 guardie sono state messe K.O., il ministro cambia tattica:

Quando state per avere la meglio sulle guardie un'incredibile scena vi si para innanzi: quello che è stato chiamato primo ministro stringe in una morsa Lalo.

"Ho catturato il vostro complice! Arrendetevi e avrete un giusto processo, altrimenti lo ucciderò qui davanti a voi!"

Il primo ministro avvicina un pugnale alla gola del bambino ma... qualcosa non quadra: il suo sguardo pare vacuo e dei sottilissimi fili sembrano partire dal suo corpo e perdersi nella direzione del soffitto. La sensazione dura solo un istante, poi svanisce.

In ogni caso, che si arrendano o no i PG verranno catturati da una gran numero di guardie che sopraggiungono soltanto ora.

Saltate al paragrafo **In prigione**, a pagina 42.

2 - Se i personaggi uccidono effettivamente re Brrfff

I PG possono decidere di seguire la Profezia (e quindi il copione dello Sceneggiatore) uccidendo il re. Quest'ultimo morirà dopo le prime ferite che gli verranno inflitte, quindi entrerà nella stanza uno gnomo che si presenterà come il primo ministro.

Ricordando l'Antica Profezia egli incoronerà nuovo Re l'assassino di Brrfff e nominerà ministri gli altri PG. Successivamente cercherà di convincere i personaggi a muovere guerra a Baxter, il duca umano di Elwick.

Se i PG lo faranno moriranno in battaglia, in una disfatta clamorosa che costerà la vita anche a decine di migliaia di gnomi.

Se invece i personaggi si rifiuteranno di muovere guerra verranno imprigionati come traditori della patria.

Avete appena ucciso Brrfff quando una voce attira la vostra attenzione:

"Il re è morto, lunga vita al re!"

Uno gnomo vestito di una tunica scura è entrato nella stanza assieme a un drappello di guardie.

"Lasciate che mi presenti: sono il primo ministro di re Brrfff. O meglio, lo ero dato che ora un nuovo sovrano siede sul trono degli gnomi. L'Antica Profezia è chiara: gloria e potere sono destinati al possessore del vaso ed egli merita di essere Re. Colui che ha attuato la Profezia sarà dunque incoronato, mentre gli altri saranno i suoi ministri; assieme a me naturalmente".

Il primo ministro si avvicina al cadavere di Brrfff, raccoglie la corona, poi continua:

"Ma ora basta con i discorsi. Per il potere conferitomi dalla mia posizione ti nomino supremo Re degli gnomi". [depone la corona sulla testa del PG che ha assassinato Brrfff]

Poi rivolto agli altri: "E voi sarete i suoi ministri, lucide menti al servizio dell'unico sovrano".

A questo punto vedete che le guardie si dispongono su due file ordinate e gridano in coro:

"Lunga vita al re, lunga vita al re!"

Il primo ministro riprende la parola:

"L'incoronazione è soltanto l'inizio: gloria, fama e potere attendono il Re e i suoi ministri! Finalmente potremo dichiarare guerra al ducato umano di Elwick, che ha avuto l'ardire di offendere la dignità della razza gnomica. Brrfff era un debole e non ha avuto il coraggio di seguire il suo Destino".

Ma... qualcosa non quadra: il suo sguardo appare vacuo e dei sottilissimi fili sembrano partire dal suo corpo e perdersi nella direzione del soffitto. La sensazione dura solo un istante, poi svanisce.

Se i PG chiedono quale offesa abbia portato il ducato di Elwick agli gnomi, rispondete che il duca Baxter, signore di Elwick, diversi anni prima umiliò e scacciò malamente un grande Autore che aveva scritto di eroiche gesta gnomiche.

Se i pg si rifiutano di dichiarare guerra al duca Baxter:

"Miserabili traditori degli gnomi, voi non siete quelli di cui parla la Profezia! Guardie, prendeteli!"

Per le caratteristiche delle guardie e per i tiri, usate i dati del paragrafo precedente.

Dopo qualche round di combattimento arriveranno molte altre guardie e i PG verranno imprigionati per pura inferiorità numerica. Andate al paragrafo *In prigionia*, a pagina 42.

Se i PG dichiarano guerra al duca Baxter:

Notate che se i giocatori sono arrivati a questo punto hanno preso *tutte* le decisioni sbagliate rispetto al background dei personaggi: sono stati degli assassini e dei guerrafondai. Dovete penalizzarli *enormemente* in interpretazione (non potranno certo raggiungere la sufficienza).

In ogni caso per loro l'avventura termina qui: la guerra è un disastro clamoroso, decine di migliaia di gnomi muoiono nell'assalto alla città fortificata di Elwick. Anche i PG perdono la vita durante lo scontro. Lo Sceneggiatore, però, non si dispera: sta già pensando ad una nuova storia... quante vite sacrificherà questa volta per raggiungere il suo obiettivo di vendetta?

In prigione

Venite scortati dalle guardie fino ad una piccola cella dalle nude pareti e lì rinchiusi.

Tutto sembra ormai perduto.

I PG vengono portati in una cella (senza il loro equipaggiamento). Per tutta la notte non potranno fare nulla, lasciate passare il tempo rapidamente facendo anche notare che sono feriti; tentativi di scassinare falliscono automaticamente.

Lalo e/o Shardis (a seconda della strada fatta per giungere a questo punto) sono stati portati altrove. Nessuna guardia sa dove.

L'ubriaco

In cella con i PG c'è uno gnomo ubriaco, che per tutta la notte dice cose senza senso.

Ad un certo punto, però:

Lo gnomo ubriaco improvvisamente smette di blaterare le sue frasi deliranti. Vi fissa uno per uno con sguardo lucido, e vi sembra di riconoscere quegli occhi: sì, lo gnomo misterioso nella biblioteca!

"Allora, non è tempo che decidiate *da soli* la vostra storia?", lo sentite dire con voce chiara.

Detto questo, il suo sguardo torna confuso e riprende a balbettare frasi senza senso.

Il Bibliotecario ha parlato attraverso l'ubriaco. Qualora i PG volessero interrogarlo, il poveraccio con cui condividono la cella non sa assolutamente niente, e ha comunque già molte difficoltà a capire *chi* è.

Occasione di fuga

Durante la notte i personaggi recuperano 2 punti ferita.

Poco prima dell'alba c'è il cambio della guardia, e prenderanno posto davanti alla cella due soldati dallo sguardo idiota.

I personaggi per fuggire devono tentare un diversivo: qualsiasi cosa sensata funziona. Per esempio i PG femminili possono adescare le guardie, oppure uno può fingere di stare male in modo che i soldati aprano la porta della cella: le solite stupidate che si vedono nei film.

Poi sarà necessario uscire dalle mura del castello: non è difficile, a quest'ora si vede pochissima gente in giro. Un carro di fieno sta proprio uscendo dal castello in questo momento, basta un rapido scatto per saltarvi dentro.

Dopo la fuga

Appena fuggiti di prigione (senza troppi problemi), leggete:

La fuga non è stata difficile. Ma appena fuori vi aspetta una scoperta sconcertante...

Vi trovate davanti a quello che sembra essere un vecchio teatro. In alto, sopra l'entrata, un grosso cartello riporta:

"PROSSIMAMENTE! La Piccola Commedia degli Inganni. Opera buffa ed eroica in quattro atti".

"Personaggi: Donjoh de Rupann, Roth Pois, Thurin Ieth-Sift, Chasyn de Iskord, Hitomi Watanashitozumi, Lady Shardis, Arcibaldo, Kluedhos..."

L'elenco continua con tutti gli strambi personaggi che avete incontrato durante le vostre avventure.

Sotto il cartello, un biglietto più piccolo reca la scritta: "Attori cercasi".

La porta è aperta.

I PG con ogni probabilità entreranno.

Si fa avanti lo gnomo dal vestito colorato che avete visto in piazza ieri pomeriggio:

"Siete qui per l'annuncio? Ma... fantastico! Siete perfetti per il ruolo! Ecco, prendete questi costumi".

Strano... i costumi sono esattamente identici ai vostri vestiti. C'è anche tutto l'equipaggiamento che vi è stato sequestrato al castello.

Venite condotti verso un cadente palcoscenico che odora di legno antico. Uno gnomo con il nasone ed un baschetto di sbieco sulla testa (probabilmente il regista) vi si fa incontro.

"Perfetti! Per-fet-ti! Siete tali e quali ai personaggi del copione! Allora, vi spiego rapidamente la scena che stiamo provando: voi siete stati incaricati di trovare un antico vaso. Dopo innumerevoli avventure in giro per il mondo siete giunti alla capitale, dove vi hanno accusato dell'assassinio del re. Fuggiti di prigione, avete raggiunto un vecchio teatro e siete stati... ingaggiati come... attori... per... per... oh, cavoli..."

Il regista sembra come impietrito di fronte alle implicazioni delle sue parole. Sbiancando, fissa in rapida successioni voi e poi l'umano dall'aspetto cupo che siede in un angolo del teatro...

Atto IV, scena II

Il teatro

In cui avverrà lo scontro finale fra gli Eroi e lo Sceneggiatore

I protagonisti sono arrivati al teatro facendosi assumere come attori. Ora il ciclo è chiuso: la realtà letteraria e quella fisica si fondono, consentendo finalmente di sfidare lo Sceneggiatore in persona!

Attenzione: **non** deve accadere che tutti i personaggi muoiano soltanto perché hanno avuto sfiga con i dadi. In caso di necessità truccate i risultati limitando il danno inflitto: almeno **un** ultimo personaggio deve rimanere vivo.

Non abbiate pietà, invece, se il tempo termina prima della fine: questa avventura è più corta del solito, quindi se giocata alla svelta (con poca interpretazione) la si può completare senza problemi.

Leggete ai personaggi il classico monologo finale del cattivo, e non lasciate agire nessuno finché non ha terminato.

Se proprio qualche giocatore noioso insiste ad attaccare o muoversi prima della fine del discorso, peggio per lui: smettete di leggere e andate al combattimento.

Lo Sceneggiatore, chino sul testo della sua opera, vi scruta con uno sguardo penetrante e carico di disprezzo.

"E' giunto il momento di mettere la parola fine al copione. Sono stato al gioco, permettendovi di giungere qui senza uccidervi subito, solo perché possiate rendervi conto della vostra nullità e di quale imperdonabile errore abbiate commesso ribellandovi a me."

"Voi non esistete! IO vi ho creato! Siete solo parole, dei personaggi nel mio grandioso racconto..."

"Avreste potuto dominare questo regno... sareste stati ricordati come eroi! Sotto il vostro comando, e grazie ai miei consigli, decine di migliaia di gnomi avrebbero marciato verso la città umana di Elwick, e quel maledetto duca Baxter sarebbe stato ridotto a pulire le stalle come merita, sissignore!"

"Io, il più grande genio letterario di tutto il sud, cacciato e ridicolizzato da un duca ignorante... Non lo tollero! Non lo tollerooooooooo!!!!" (diventa rosso come un pomodoro, poi lentamente si calma)

"Ed ora, la mia opera più grande ha fallito. Oh, l'intreccio era meraviglioso, all'altezza del mio genio: umorismo, amore, azione e misteri... ma a quanto pare lo sviluppo dei personaggi non era impeccabile. Davvero frustrante. Ma la prossima volta il risultato sarà perfetto".

"Ed ora, maledetti traditori, tornate nel limbo da cui siete venuti. Io vi ho creato ed io vi distruggerò!"

(infilza la penna nell'inchiostro ed inizia a scrivere sul copione): "Immensi tentacoli di oscurità si levarono dal terreno, squarciando l'aria con ripugnanti urla di morte: il destino si accaniva implacabile contro i nostri gnomi. Era la fine".

Mentre lo Sceneggiatore scrive, le sue parole si avverano: orribili protuberanze nere si levano dal terreno, bramando la vostra vita.

Il regista è senza parole: "Ohhh... che effetti speciali... Mai visto niente del genere".

Inizia così il classico combattimento finale.

Questa è una delle due scene (l'altra è quella del castello di Huross) in cui non c'è salto di tempo, quindi *i punti ferita NON tornano automaticamente al massimo!*

Inizialmente vi sono tanti tentacoli quanti sono i giocatori, ed attaccano usando i tiri riportati qui sotto.

Iniziativa (una colonna per round):

6	3	8	5	1	7	9	10	8	3	5	4	7	3	6
---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---

Attacchi (una casella per attacco):

Sarah/Donjoh (CA 7)	2	3	-	(3)	-	5	2	8	5	-	2	-	7	-	4
Cindy/Roth (CA 5)	-	6	-	5	-	(2)	-	-	3	5	-	4	-	6	-
Thurin (CA 9)	2	1	4	-	(2)	4	-	3	8	-	6	-	4	3	-
Chasyn (CA 10)	-	1	3	1	3	-	5	(2)	-	4	-	5	1	-	3
Hitomi (CA 5)	3	-	(1)	3	-	6	-	1	5	-	7	-	-	4	1

Nessun PG può arrivare allo Sceneggiatore finché non ha distrutto il proprio tentacolo. Anche le armi a distanza e gli incantesimi vengono intercettati dai mostri.

Per vincere bisogna sconfiggere il proprio tentacolo, correre dallo Sceneggiatore (se si aspetta, nel round successivo spunta dal pavimento un nuovo mostro) e distruggere il copione e il vasetto dell'inchiostro; quando vede la minaccia in arrivo, l'umano cerca istintivamente di proteggere i due oggetti.

Distruggendo solo il libro i tentacoli scompaiono nel nulla, ma lo Sceneggiatore scrive rapidamente altre parole su un pezzo di carta e altri mostri li sostituiscono (il personaggio che affronta l'umano dovrà quindi sconfiggere un'altra creatura prima di continuare la sfida con lo Sceneggiatore). Se, invece, viene distrutto solo l'inchiostro, i mostri continuano ad attaccare e ne spuntano sempre di nuovi.

Notate che lo Sceneggiatore è immune a tutti gli incantesimi o effetti magici a disposizione dei personaggi (compresi i Semi del Caos™).

Se qualcuno decide di colpire lo Sceneggiatore stesso invece degli oggetti, la sua classe armatura è 10 e ha 50 punti ferita; ricordate che intanto spuntano nuovi tentacoli ad attaccare lo gnomo, si tratta quindi di una strada che quasi certamente fallirà.

Per rendere eccitante la lotta per il controllo del libro e dell'inchiostro, **fate lanciare al giocatore un dado da 20 sotto la forza ogni round**, e lasciate credere che le sorti dell'azione dipendano da quei tiri ("Ti è venuto? Ok, riesci a portare il libro sempre di più verso di te" oppure "Ah, hai sbagliato il tiro! Lo sceneggiatore sembra più forte del previsto, ti sta strappando il libro dalle mani").

Questa lotta dura tre rounds.

Dopo di che, leggete:

Un nuovo tentacolo sta spuntando alle tue spalle! E' alto quasi il doppio degli altri... sta per colpirti!

Fate lanciare un ultimo tiro di forza, lanciatene uno anche voi dietro lo schermo, ignorate allegramente entrambi i risultati e dite che il personaggio è riuscito nella sua azione (presumibilmente afferrare libro e/o inchiostro). A meno che il giocatore non sia così idiota da decidere di NON distruggere gli artefatti, il tentacolone non avrà mai l'occasione di attaccare: svanirà nel nulla proprio un istante *prima* di poter causare 243 punti ferita e mezzo all'eroico gnomo. Anche tutti gli altri tentacoli spariscono.

Qualsiasi tentativo di limitare il danno al libro (magari strappando solo l'ultima pagina, o cancellando il testo relativo ai tentacoli) o di conservare l'inchiostro (strappandolo dalle mani dello Sceneggiatore senza distruggerlo) non ha effetto: il vasetto dell'inchiostro si rompe a causa della lotta e il libro, una volta intaccato, si tramuta in polvere.

Tentacoli neri (abusatissimi!)

THACO: 15

Classe Armatura: 6

Punti Ferita: 15 ciascuno

Dadi vita: 4

Danni: 1d8 (vedere tabella)

Iniziativa: sempre 5

Tiri salvezza: riescono tutti

Effetti di alcuni incantesimi:

Grasso: il tentacolo colpisce ma non causa danno;

Illusioni, ecc.: ignorate

La fine

L'avventura è terminata, smettete di conteggiare il tempo. Ciò che segue è una sorta di bonus.

Lo Sceneggiatore cade a terra, in lacrime.

“Era tutto ciò che avevo... Con quell'inchiostro mi sarei potuto vendicare... avrei dimostrato a tutti il mio grande e incompreso genio... Waaaaaaa... Sigh.... Sob...”

“Quel vasetto di inchiostro era unico, non ne esiste un altro al mondo... Tutti i miei progetti... in fumo... Per colpa di... di... quegli stupidi gnomi... Aaaargh!!!”

Improvvisamente, con uno scatto d'ira, afferra una lanterna e la getta sul palcoscenico: le scenografie prendono subito fuoco e il teatro, completamente in legno, si trasforma rapidamente in un inferno fiammeggiante.

“Ahahahaha!! Brucia, mio sogno, brucia!! Io arderò insieme a te!”

(ormai ha perso completamente la ragione).

Se i giocatori sopravvissuti vogliono scappare, uccidere lo Sceneggiatore o tentare qualunque altra cosa, non fanno in tempo:

Il panico vi circonda: attori, comparse e assistenti di scena corrono tutto intorno come matti cercando una via di salvezza in mezzo al fumo acre.

Ma prima che possiate rendervene conto, una densa oscurità vi circonda.... E il mondo sparisce intorno a voi.

Oppure siete voi a svanire... protagonisti dimenticati di una mediocre commedia.

Fate una pausa d'effetto, poi continuate con l'epilogo.

Epilogo

In cui la Commedia si conclude... e molte altre se ne aprono

A questa scena partecipano anche i personaggi che sono morti! Dopo tutto si tratta di una commedia teatrale, no? Tutto è possibile, anche Spock è resuscitato nei film di star trek...

Dopo un tempo che vi sembra un'eternità una figura compare, solitaria, davanti a voi. E' il vecchio gnomo che avete intravisto in biblioteca.

"I miei complimenti. Avete compiuto un ottimo lavoro oggi, davvero. Lasciate che mi presenti: io ho il compito di vegliare sui passaggi che conducono da un mondo all'altro: musica, poesia, teatro, giochi di ruolo... Nel corso dei millenni mi hanno dato molti nomi, ma quello che usano gli amici è semplicemente *Bibliotecario*".

"Voi siete fra i pochi in grado di viaggiare fra i mondi e avete dimostrato di essere in gamba, quindi... che ne direste di lavorare per me? Sapete, c'è sempre così tanto da fare..."

E dopo che i PG hanno risposto (presumibilmente sì):

"Bene, allora.... Si parte!"

Schiocca le dita, e in un istante vi ritrovate in mezzo ad una festa. Ma... un momento: conoscete questa gente! C'è Kluedhos (vivo), il fantasma del maggiordomo, dei karpa ubriachi che discutono con tre goghlin... laggiù vedete Shardis che vi saluta sorridendo e poco più a sinistra un tentacolo nero si versa educatamente un bicchiere di champagne.

Qualcuno vi urta: "volete da bereee?" Alzate gli occhi e vedete... lo Sceneggiatore! Sembra che stia facendo il cameriere...

Lasciate fare ai PG qualche commento.

"Tsk... se avessi saputo di essere anch'io un personaggio, non avrei fatto tutta quella scenata.... Bah... 'Tutto il mondo è un palcoscenico', come ha scritto giustamente un mio collega".

I festeggiamenti continuarono a lungo...

Donjoh de Rupann, Thurin Ieth-Sift, Roth Pois, Hitomi Watanashitozumi e Chasyn de Iskord vissero molte altre avventure in mondi fantastici, infinitamente lontani e al tempo stesso vicinissimi al nostro.

Perché in ogni teatro, in ogni libro, in ogni concerto o quadro c'è una Porta: e non serve alcun inchiostro magico per aprirla, basta soltanto saper sognare.

Fine

La tradizionale tabella dei ventesimi

Che fornisce il Verdetto sulle prestazioni di una squadra

1	Iniziare il combattimento con i karpa
2	La commedia riprende dopo l'intermezzo con il regista
3	Castello di Huross: incontrare il fantasma Arcibaldo
4	Castello di Huross: completare i preparativi per scacciare gli avventurieri
5	Castello di Huross: scacciare gli avventurieri
6	Villa di Kluedhos: venire a conoscenza del testamento
7	Villa di Kluedhos: dopo aver indagato sul primo sospetto (qualsiasi)
8	Villa di Kluedhos: dopo aver indagato su altri due sospetti, per un totale di tre (qualsiasi)
9	Villa di Kluedhos: risolvere il caso fornendo la soluzione esatta al notaio
10	Ottenere il certificato di integrità stocastica
11	Entrare nella cittadina dove abita Shardis (dopo aver intravisto Mhuss lungo la strada)
12	Combattere contro Shamir spadaccino in taverna (Shardis mascherata)
13	Scoprire la vera identità di Shardis
14	Far scappare le isole di Mhuss e/o rubargli i vestiti (questo punto può essere saltato: in tal caso verrà recuperato una volta passato il successivo)
15	Acquisire la seconda metà del vaso
16	Trovare il libro della profezia in biblioteca
17	Il re viene assassinato
18	Fuggire dalla prigione
19	Farsi ingaggiare a teatro come attori
20	Distuggere l'inchiostro e il libro, sconfiggendo quindi lo Sceneggiatore