Collana
Scritture Metropolitane

L'arena delle storie



www.comune.modena.it/biblioteche

autori vari

La collana di e-book **Scritture Metropolitane** nasce dalla collaborazione tra le **Biblioteche del Comune di Modena** e **Kult Virtual Press** e si propone di incoraggiare e promuovere la creatività e la comunicazione attraverso la scrittura e l'illustrazione.
Il progetto è rivolto principalmente ai giovani autori, ma coinvolge anche scrittori professionisti che aderiscono all'iniziativa accogliendone gli obiettivi di apertura, condivisione e scambio di contenuti ed esperienze.

I volumi sono distribuiti gratuitamente su internet all'indirizzo
www.comune.modena.it/biblioteche/holden/ebook.htm
Info e contatti:
http://www.comune.modena.it/biblioteche/holden
zonaholden@comune.modena.it

Referente del progetto:
Walter Martinelli
Responsabile Biblioteche decentrate del Comune di Modena
tel.: 329.6508160
walter.martinelli@comune.modena.it

Scrivere un fumetto. Autori Vari

Collana: **Scritture Metropolitane**

Ottobre 2005 Prima edizione in formato e-paperback
Eidzioni Kult Virtual Press - www.kultvirtualpress.com
Responsabile editoriale Marco Giorgini, Via Malagoli, 23 - Modena

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

L'arena delle storie


kult virtual press
SCRITTURE
METROPOLITANE
e-book
BIBLIO
TECHE
del Comune
di Modena

Sommario

Prefazione

Introduzione

Ambientazione

I personaggi

Le avventure

Sul pelo dell'acqua

La mente dell'inganno

Il curatore

è la sigla che raccoglie le iniziative delle Biblioteche del Comune di Modena, rivolte ai giovani: corsi, incontri con gli autori, concorsi, reading, fumetti, mostre, creatività, nuove tecnologie, arte.

L'arena delle storie è il terzo e-book prodotto all'interno di un progetto delle Biblioteche del Comune di Modena sulla scrittura creativa, iniziato nel giugno 2008.

Il primo, intitolato **Incipit, intreccio, excipit** e pubblicato nel novembre del 2008, raccoglieva i racconti dei partecipanti a due mini-corsi di scrittura tenuti da Cecilia Randall.

Il secondo e-book, intitolato **Scrivere un fumetto**, nasce invece da un corso condotto da Stefano Ascari, per pensare, sceneggiare e realizzare un fumetto, dall'ideazione alla tavola finita, e si rivolgeva a sceneggiatori e disegnatori che assieme elaboravano un'idea e realizzavano un racconto in quattro tavole. Al momento della chiusura dell'e-book, non tutti sono riusciti a consegnare il lavoro finito, che comunque non era 'obbligatorio', e quindi abbiamo pubblicato solo le tavole di alcuni dei partecipanti.

Il mezzo consente di realizzare facilmente una seconda edizione, se giungeranno altri lavori.

Questo terzo e-book (maggio 2009) è relativo al corso **L'arena delle storie**, imparare l'arte della narrazione attraverso il gioco di ruolo, con Cecilia Randall e Lorenzo Trenti, e contiene l'avventura prodotta dal lavoro collettivo di tutto il gruppo dei partecipanti.

A presto!

Zona Holden è anche:

»un sito
www.comune.modena.it/biblioteche/holden
»un'area della Biblioteca Delfini (corso Canalgrande 103, Modena).
»e-book www.comune.modena.it/biblioteche/holden/ebook.htm
»una news-letter
www.comune.modena.it/biblioteche/unox1.htm
Info: zonaholden@comune.modena.it

Introduzione

Questo e-book rappresenta il frutto del laboratorio L'arena delle storie. Imparare l'arte della narrazione attraverso il gioco di ruolo, tenuto presso la Biblioteca Delfini di Modena il 21-22 e 28-29 marzo 2009, a cura di Lorenzo Trenti e Cecilia Randall. Nel corso degli appuntamenti, i partecipanti si sono avventurati nell'arte di costruire una storia che stia in piedi, elaborare una premessa narrativa partendo da un ipotetico "cosa accadrebbe se...?", svilupparne le conseguenze attraverso una concatenazione di "perché...?". Hanno poi costruito collettivamente un'ambientazione di gioco, dei personaggi e alcune avventure.

Il risultato è tra le vostre mani: un modulo svincolato da sistemi di gioco specifici (l'accento del corso dopotutto era sulla narrazione), ricco di potenzialità e con la freschezza tipica dei prodotti di un lavoro svolto da tante teste pensanti. Inframmezzati al testo troverete anche alcuni appunti di design, che motivano alcune scelte e spiegano alcuni retroscena del laboratorio. Buon gioco!

Lorenzo Trenti

L'ambientazione

All'inizio del laboratorio è stato chiesto ai partecipanti di partecipare a un "pitch", cioè all'ipotetica costruzione di una serie televisiva (o romanzesca, o fumettistica, o... avete capito), delineandone le premesse, il genere di personaggi che avrebbero potuto esserne coinvolti, il tipo di storia che ogni episodio sarebbe andato a raccontare: una pratica da tenere a mente anche nelle proprio campagne di gioco "normali", con la creazione di una sorta di contratto sociale in cui ogni partecipante possa manifestare i suoi gusti, le sue aspettative, ciò che vorrebbe trovare e anche ciò che non vorrebbe trovare, film e romanzi di riferimento per impostare il giusto tono delle storie, e così via. Ecco la premessa dell'ambientazione.

Benvenuti in Albione

Le nostre vicende si svolgono nel Basso Medioevo, in quello che un giorno sarà chiamato Regno Unito... la terra di Albione, sul cui suolo posarono il passo Merlino e i Cavalieri di Camelot, i vichinghi e i sassoni, i druidi che eressero Stonehenge e, prima ancora degli esseri umani, un popolo fatato che nei secoli ha lasciato molte tracce di sé.
Ora la fede nell'unico Dio sta avanzando sempre di più e - forse proprio a causa di questo? - i Cancelli verso il regno fatato (da sempre esistiti, per quanto noti solo a pochi individui) si stanno comportando in modo imprevedibile: alcuni si stanno chiudendo, altri si stanno aprendo dove non dovrebbero, altri ancora rilasciano energie magiche incontrollate, creature incredibili, flussi di energia che colpiscono cose, luoghi, persone.
Per questo esiste la società segreta dei Custodi dei Cancelli, formata da sapienti, uomini d'arme e avventurieri. Essi vigilano su questi fenomeni, difendono da essi sia gli umani sia il popolo fatato, raccolgono e istruiscono (e spesso reclutano tra le proprie fila) persone che scoprono all'improvviso di possedere strane abilità, provvedono a coprire l'esistenza della magia.
Ogni squadra di Custodi può raccogliere normali esseri umani, persone imbevute di potere, o addirittura creature provenienti dall'altra parte dei Cancelli e giunte su Albione per qualche motivo. Quanto alla società stessa dei Custodi, la sua origine è misteriosa e non tutti i suoi scopi sono chiari: si mormora di lotte di potere fra varie fazioni al suo interno, tra chi vorrebbe proteggere gli umani, chi vorrebbe la cancellazione definitiva della magia dal mondo e chi invece vorrebbe impadronirsi dei suoi segreti per poi dominare l'umanità.
Che l'avventura abbia inizio...

La premessa così creata è feconda di molti spunti e prevede una marea di possibilità:
- giocare "missioni" di scoperta, investigazione, azione (o un mix di questi tre elementi) nel tentativo di risolvere le minacce sovrannaturali;
- giocare la storia, spesso conflittuale, della vita privata del proprio

personaggio;
- giocare l'aspetto politico-cospirativo dell'organizzazione stessa dei Custodi e finire invischiati in complesse trame in cui decidere da che parte schierarsi.

Il gruppo ha poi seguito il gioco dei perché proposto da Cecilia Randall, e ha quindi iniziato a esplorare la premessa abbozzata poco sopra, sviluppandola conseguentemente. Una buona ambientazione è infatti una costruzione che sta in piedi: abbastanza fantasiosa da accendere la nostra immaginazione, ma anche abbastanza solida da poter essere credibile. Possiamo partire da premesse irreali come l'esistenza di Cancelli verso il reame delle fate, ma una volta che li mettiamo dentro alla nostra ambientazione dobbiamo fare in modo che l'insieme risulti coerente con se stesso.
Per esempio, il gruppo ha iniziato a chiedersi come sia organizzata la struttura dei Custodi dei Cancelli, da quanto esista, come sia articolata sul territorio, come riceva le informazioni... quest'ultimo punto è basilare: se al giorno d'oggi l'informazione viaggia in tempo reale, nel Basso Medioevo potevano volerci giorni, settimane o addirittura mesi perché un'informazione venisse propagata. Decisamente troppo per pensare che i Custodi abbiano un'unica sede centrale dalla quale, di volta in volta, mandano i propri agenti in missione: è sembrata molto più sensata la soluzione che troverete di seguito.

Come operano i Custodi

Nessuno sa di preciso da quanto esistano i Custodi dei Cancelli: sicuramente almeno da qualche decina d'anni, per aver raggiunto l'organizzazione e le conoscenze di cui dispone al giorno d'oggi.
Il cuore pulsante dei Custodi è rappresentato dal cerchio di pietre di Stonehenge, uno dei primi sigilli costruiti da mano d'uomo a guardia di un Cancello. Qui gli Anziani si ritrovano quando emergenze particolarmente gravi lo richiedono, o quando occorre prendere decisioni importanti.
Ma anche quando non sono fisicamente a Stonehenge, gli Anziani sono sempre in contatto con questa fonte di radiazione magica. C'è un Anziano in ogni città principale e in ogni contea di Albione, che tramite un perenne

collegamento con le energie di Stonehenge è in grado di recepire un "tremito nella forza" avvenuto nei dintorni dell'area di competenza. Quando dunque avviene una qualche sorta di intrusione o di anomalia magica, l'Anziano convoca gli agenti della sua squadra e li manda celermente a vedere cosa stia accadendo. E, sperabilmente, a sventare la minaccia.
I Custodi, nel corso delle loro missioni, devono:
· proteggere l'umanità dai pericoli sovrannaturali;
· mantenere la segretezza sull'esistenza della magia;
· mantenere la segretezza sull'esistenza dei Custodi;
· proteggere (e possibilmente reclutare) individui che manifestano capacità sovrannaturali, spesso in modo improvviso e pericoloso per sé e per gli altri.
La struttura dei Custodi prevede anche riunioni occasionali degli Anziani, specie per decidere delle materie più importanti. Esiste anche un tribunale interno (la cui giuria è composta da una selezione apparentemente casuale di Custodi scelti di volta in volta) per i casi più complessi.
Da non sottovalutare l'esistenza di correnti anche piuttosto differenti all'interno degli Anziani: gli "agenti sul campo" potrebbero scoprire che la più grande minaccia da affrontare potrebbe non essere un drago, ma oscure manovre cospirative interne che contrappongono chi vorrebbe salvare l'umanità, chi per ottenere questo scopo desidererebbe la cancellazione di ogni magia dalla faccia della terra, e chi infine progetta già da tempo di appropriarsi del potere magico per poi usarlo a fini personali.

I personaggi

Durante il laboratorio ogni partecipante ha sviluppato un proprio personaggio legato all'ambientazione dei Custodi dei Cancelli. Le schede che qui proponiamo possono essere usate come personaggi giocanti pregenerati o essere adottati come spunto per creare i propri.

Una parola sul kicker, che è una scena introduttiva inventata sempre dai partecipanti al corso. Il kicker è qualcosa che getta il personaggio immediatamente nell'azione e ha queste caratteristiche:
- viene inventato dal giocatore stesso, che quindi ha in mano un potere autorale paragonabile a quello del regista;
- è una scena che richiede di essere risolta, cioè lascia qualcosa in sospeso e ha dunque bisogno di qualche azione da parte del personaggio;
- né il giocatore né il regista sanno a priori come va a finire: lo si scoprirà giocando.

Nell'ambientazione dei Custodi dei Cancelli i kicker dovrebbero riguardare in genere il reclutamento del personaggio fra le fila dell'organizzazione e/o il primo incontro con il sovrannaturale.

Arthur

Alto e robusto, trentacinque anni, folti capelli lunghi e scuri, Arthur è il figlio primogenito di una famiglia di baroni inglesi, ora caduto in disgrazia. È un cavaliere paladino dei deboli e degli oppressi, ma è segnato da una profonda tristezza. Dieci anni fa la sua vita viene sconvolta da una falsa accusa di stregoneria: la sua giovane moglie Isabel viene mandata al rogo, mentre lui è costretto a fuggire e a lasciare il feudo nelle mani del fratello. Da allora desidera tornare nella sua terra e scoprire esattamente cosa sia accaduto. Di carattere è introverso e chiuso, si mostra molto diffidente ma è sempre disposto ad aiutare chi ne ha bisogno. Ha un forte senso dell'onore, è astuto, a volte un po' impulsivo e altezzoso.
· Kicker: Arthur scopre fra le carte della moglie una pergamena con un

simbolo sconosciuto (quello dei Custodi, anche se lui non li conosce ancora). Come reagirà quando incontrerà per la prima volta qualcuno dell'organizzazione?
(creato da Alessio Pulejo)

Arycaa

Sedici anni, aspetto selvaggio, il suo nome è andato perduto e “Arycaa” è un soprannome. Ladra prevalentemente solitaria, anche se non evita compagnie o alleanze. Magrolina, agile e scattante, denutrita ma energica, veste di rattoppi raffazzonati e stoffe rubate. È acuta e sveglia: è cresciuta troppo in fretta a causa di un passato burrascoso e duro e di una vita difficile. Si comporta in modo diverso a seconda di chi ha davanti, in generale è una che pensa prima di agire e parlare, ma non esita a farsi avanti nelle situazioni difficili. Nata e cresciuta nei bassifondi irlandesi, abbandonata all'età di tre anni e in seguito adottata da un gruppo di ladruncoli, diventa una delle ladre più in gamba sulla piazza grazie a certe strane (soprannaturali...?) capacità di nascondersi, che evita accuratamente di sbandierare ai quattro venti. Ultimamente queste facoltà sono state scoperte da uno sconosciuto e questo la inquieta.
· Kicker: Arycaa ha appena eseguito un furto, quando si accorge che qualcuno la segue. Chi sarà? Come si comporterà?
(creata da Ilaria Carretti)

Dama Elermille

Ha ventidue anni ed è figlia di un Custode. Da bambina non ha manifestato le stesse doti di veggente del padre che, deluso, l'ha data in sposa per motivi politici a un baronetto, cui ha dato anche un figlio. Elermille, timida ma molto intelligente, sfoga la sua frustrazione nello studio delle piante e dei veleni. Alla morte dei genitori ha abbandonato la sua vita precedente e si è messa in cerca del sapiente che l'aveva esaminata da bambina, venendo così reclutata fra i Custodi. È una persona con molte ombre, il suo più grande desiderio è manipolare gli altri per non esserne controllata a sua volta. Anche il suo rapporto con i Custodi non è sempre facile, anzi spesso è all'insegna

della ribellione.
· Kicker: Elermille incontra una guardia del suo precedente marito, che ha l'ordine di riportarla a casa. Come ne uscirà?
(creata da Francesca P.)

Marlowe

Artista di strada, cantastorie, sputafuoco, ex giullare di corte, vive con un cane che lo segue nei suoi viaggi. Riesce sempre a salvarsi in extremis dai guai. Non altissimo, mingherlino ma muscoloso, ha lunghi capelli ricci e neri e occhi azzurri. È fantasioso, introverso, sagace, nostalgico, lunatico. Scostante e timoroso, solo quando va in scena riesce ad aprirsi completamente e ad affascinare le persone. È figlio illegittimo di un nobile: dopo la morte del padre, che gli aveva trasmesso l'amore per le storie e per le arti), viene sfruttato dal fratellastro come giullare. Decide allora di andarsene e girare il mondo per fare quello che gli piace. Il suo più grande desiderio è vivere sereno e farsi una famiglia, mentre teme di essere sfruttato, non saper gestire le cose o non essere apprezzato per quello che fa. Ha mille sfaccettature e non sa nemmeno lui quando recita e quando invece è se stesso.
· Kicker: Durante un suo spettacolo le clavette iniziano a volare da sole! Scopre che è stato il suo cane, che evidentemente nasconde qualcosa... ma intanto come reagirà Marlowe di fronte a una folla quantomeno perplessa?
(creato da Linda Conek)

Michael “Serpe” McCoy

Contadino di mezza età, scaltro, tagliente oltre il sopportabile: insomma un bastardo sempre pronto a ficcarsi nei guai e a risolverli con qualche idea strana. È impossibile da scoraggiare, perfino di fronte al soprannaturale. Nato in un piccolo villaggio di agricoltori, è sempre stato il più sveglio della sua età e adorava le vecchie leggende. Caparbio e incapace di sottostare a un ordine non gradito, è stato cacciato dalla milizia per insubordinazione nonostante la sua abilità: è sempre stato più una canaglia che un uomo di regole... ma ehi, meglio nella milizia che a zappare i campi, no? Fisicamente è robusto, di altezza media, con la barba grigia di tre giorni e un po' di pancia

da bevitore di birra. Capelli corti, anch'essi grigi, e occhi scuri. È aperto e attivo, ma molto diffidente verso creature non umane (anche se non lo dà a vedere). Non perde quasi mai il controllo e non ha paura di “giocare sporco”. Gioviale e allegro, schietto (un po' grezzo), ha un'aria strana che fa intuire che c'è “qualcosa che non va”. La sua unica paura è quella di annegare.
· Kicker: Il suo villaggio è assalito da un'intera orda di folletti. I Custodi arrivano nel cuore della battaglia. Come organizzerà la resistenza?
(creato da Marcello Ventilati)

Rhiannon

Ha venticinque anni, non ha mai conosciuto il padre ed è stata cresciuta dalla madre in un bosco ai margini del villaggio. Conosce bene le piante e le sa usare per curare. Ha capelli rossi, occhi verdi, lentiggini, altezza media e corporatura esile. Molto sensibile ed empatica, è riflessiva, testarda, un po' diffidente ma leale. Fin da piccola ha scoperto di avere delle premonizioni, che però non sa controllare. Quando sua madre fu arrestata e bruciata sul rogo come strega, Rhiannon si salvò per un pelo. Ora per poter sopravvivere è costretta a nascondersi, vorrebbe vendicarsi del torto subito ma teme di essere scoperta e di subire la stessa sorte della madre.
· Kicker: Rhiannon ha visto bruciare sul rogo sua madre ed è fuggita. È appena arrivata a York ed è in cerca d'aiuto in un posto a lei sconosciuto... cosa farà?
(creata da Lucia De Carlo)

Risham

Si fa chiamare Risham ed è biondo, giovane e non molto alto. Sul braccio destro ha marchiato il numero 9, che lo qualifica immediatamente come guardia di Sir McCallister, un terribile lord che abita in una tenuta ai margini di York e ha l'abitudine di marchiare tutte le sue proprietà, servi compresi. Risham serve al castello fin da quando era un ragazzo; dopo aver assistito alla chiusura di un Cancello fu reclutato dai Custodi. Essi decisero di lasciarlo comunque anche alle dipendenze di Sir McCallister, noto per la sua intransigenza verso streghe ed eretici (senza saperlo ha mandato al rogo un

paio di Custodi amici), cosicché Risham potesse fare da infiltrato e tenerne d'occhio le mosse. Questo ovviamente causa qualche problema a Risham, che non sempre riesce a gestire questa doppia appartenenza e a giustificare le sue assenze dai turni di guardia. Il suo più grande desiderio è comunque far cadere in rovina il suo padrone, anche perché, pur essendo abbastanza aperto, Risham è permaloso e non ama essere considerato inferiore o criticato.
· Kicker: Risham riceve un messaggio di convocazione da parte dei Custodi, ma è nel pieno di un turno di guardia e non potrebbe abbandonare gli spalti del castello. Come risolverà la situazione?
(creato da Ilaria Di Paolo)

Questi sono i personaggi della squadra che vigila su York e i suoi dintorni. Un regista con la voglia di dare più compattezza alle creazioni dei giocatori potrebbe provare a creare dei collegamenti fra i personaggi: per esempio il nobile che ha mandato al rogo la madre di Rhiannon potrebbe essere Sir McCallister, mentre il padre che non ha mai conosciuto potrebbe essere anche il padre di Elermille (che quindi avrebbe passato alla figlia illegittima il proprio dono di veggente).

Un ipotetico “episodio pilota” della serie potrebbe essere rappresentato dal giocare in sequenza tutti i kicker, giocando in diretta l'incontro di questi personaggi e la formazione della squadra di Custodi. Un buon modo per farlo può essere quello di iniziare giocando i kicker, e poi farli incrociare in modo che i personaggi si incontrino a coppie o a terzetti. Che succede se Arycaa assiste al numero “speciale” di Marlowe?Lungi dall'essere spettatori passivi, infine, i giocatori non coinvolti nel kicker potrebbero impersonare al volo personaggi non giocanti e comparse, rendendo ancora più collettiva la creazione della storia.

Nella stessa occasione è stato creato anche il personaggio non giocante che fa da veggente e che quindi fornisce le missioni alla squadra.

Sorella Amaryllis

Fiona Johnstone era figlia di secondo letto di un nobile locale e fu mandata in convento come molte ragazze nella sua condizione, specie visto che era sempre apparsa un po' strana e aveva anche iniziato ad avere strane visioni mistiche. Alta e magra, guarda sempre in basso e non incrocia mai lo sguardo del suo interlocutore. È acuta ma dà sempre l'impressione di essere leggermente “dislocata” rispetto alla situazione in cui si trova: del resto il suo dono è anche una maledizione. Riceve i personaggi sempre da dietro la grata del convento in cui abita, fornendo suggestioni vaghe e oracolari sulle fluttuazioni che avverte nelle energie magiche dei Cancelli. Una visione le ha mostrato che si innamorerà di un cavaliere poco più giovane di lei di nome Sir Geoffrey e che scapperà con lui, e al tempo stesso teme e desidera questo momento, ma si tratta di una persona che non si è ancora manifestata nella sua vita.

Le avventure

In un gioco come questo, è fondamentale la presenza di un'avventura, cioè uno scenario che fornisce all'arbitro di gioco un canovaccio di retroscena, misteri, personaggi e scene da lanciare ai giocatori per farli entrare nella storia - sempre ricordando però che nel gioco di ruolo la vera storia non è quella scritta negli appunti, ma quella che tutti mettono in scena assieme nel corso del gioco, grazie all'interpretazione e alle idee di tutti.

Un modo particolare per concepire l'andamento di un'avventura è quello di appuntarsi alcuni "bang". Eccone le caratteristiche principali:
- Un bang è qualcosa che il master pone di fronte ai personaggi per far sì che possano rivelarsi reagendo a esso.
- I bang non sono dilemmi morali astratti, come situazioni lanciate da un filosofo gesuita a una classe di studenti. Nascono dalla storia.
- I bang non servono per far soffrire i personaggi o i giocatori. Sono un dono offerto ai giocatori, specie se legato a ciò che li interessa. Date loro ciò che vogliono.
- Un bang deve sempre lasciare una scelta al giocatore, anche quella più inaspettata per il master (es. invece di salvare il mondo, l'eroe si ritira).
- I bang non devono riguardare necessariamente grandi temi morali (anzi), ma devono sempre essere un'occasione per il personaggio di mostrarsi.

Un bang è il master che si avvicina di soppiatto dietro al giocatore e gli fa un CIAK! improvviso con due assi di legno. Il giocatore salterà; quel che ci interessa è capire dove salterà!

La seguente avventura è stata creata collettivamente da tutti i partecipanti al corso ed è un buon modello di come potrebbe essere costruita un'avventura standard dei Custodi dei Cancelli. Può rappresentare agevolmente il primo episodio di una serie regolare e contiene sufficienti spunti per strutturare un'intera campagna, cioè un gioco con personaggi ricorrenti di cui seguiamo le vicende una puntata dopo l'altra.

Avventura: Sul pelo dell'acqua

Scena 1: visioni di pericolo

I personaggi vengono contattati da Sorella Amaryllis per una missione urgente.

· Bang: Se vi va potete giocare una breve scena per ogni personaggio, in cui mentre è impegnato a fare tutt'altro viene raggiunto da un ragazzetto cencioso che consegna un biglietto (vuoto, ma molto eloquente...).

I personaggi (d'ora in poi PG - Personaggi Giocanti) devono raggiungere il monastero. Sorella Amaryllis è molto agitata, sembra persa nelle sue visioni, cita "acqua... pericolo... il lago... il lago di Malham Tarn...".

Malham Tarn è un lago nel North Yorkshire, verso cui i personaggi hanno la missione di dirigersi. Sorella Amaryllis non è in grado di dare ulteriori informazioni (a un certo punto potrebbe addirittura svegliarsi dalla sua trance e chiedere "e voi che ci fate qui?"). Se i personaggi cercano informazioni sul lago non troveranno nulla di interessante, se non che il villaggio sulle sue sponde sembra essere da alcuni anni teatro di una faida.

Scena 2: arrivare al lago

Il lago è circondato da dolci pendii e spazzato a tratti da raffiche di vento. C'è un'unica strada che arriva alle sponde dello specchio d'acqua, anzi, proprio dentro al lago... c'è anche un piccolo borgo, costituito da un agglomerato di case alla sinistra della strada e da una casa alla destra, un po' più distante e costruita su un rilievo. Quest'ultima casa è di aspetto decisamente più ricco, una casa-torre dall'aspetto molto solido.

I PG comunque hanno appena il tempo di notare questi insediamenti umani che la loro attenzione è attirata da alcuni schiamazzi provenienti dal borgo.

· Bang: Ci sono due persone che stanno cavalcando nell'aia tra le case. Montano cavalli bianchissimi. Uno dei due ha lunghi capelli neri e impugna un frustino con cui si sta accanendo contro un paio di villici. L'altro se ne sta più in disparte. I PG devono decidere se e come intervenire: dev'essere chiaro che qualsiasi cosa faranno avrà delle ripercussioni (anche solo stare a

guardare!).
I due uomini a cavallo sono Ian Cordwainer e il suo scudiero George, mentre le persone che stanno frustando sono Adam e Alviva Fuller. Ian è parecchio arrabbiato e si capisce che sta chiedendo "dove lo avete portato?!? dov'è?!?". La scena si conclude idealmente con i personaggi che, a seconda di come si comportano, si attirano le simpatie dell'una o dell'altra fazione.

Scena 3: prime indagini
Facendo un po' di ricerche in giro, i personaggi possono scoprire quanto segue:
- a Malham Tarn è in atto da almeno tre decenni una faida fra gli abitanti del borgo (perlopiù pescatori e contadini) e la famiglia Cordwainer;
- la faida iniziò trent'anni prima quando il nonno di Adam Fuller scomparve e la colpa venne data immediatamente al nonno di Ian Cordwainer;
- in questi anni c'è stato un odio profondo fra la ricca famiglia arroccata nel suo castello e gli abitanti del borgo, più numerosi ma anche più poveri.
L'ultimo omicidio però risaliva a più di dieci anni fa.
Negli scorsi due giorni sono scomparse due persone. Uno è Henry, fratello di Alviva, l'altro è Willy, il paggio di Ian Cordwainer. La tensione sta salendo e una fazione accusa l'altra.
C'è un altro elemento di cui nessuno parla volentieri e che quindi i personaggi dovranno intuire da soli: il livello dell'acqua sta salendo. E proprio da due giorni fa, quando scomparve Henry...
· Bang: I PG dovrebbero ricevere da qualche testimone un'informazione fondamentale: sia Henry sia Willy sono stati visti l'ultima volta vicino a un cavallo bianco, uguale in tutto e per tutto a quelli dell'allevamento dei Cordwainer. Ma appena hanno ricevuto questa informazione, qualcuno della fazione che fino a questo momento si era dimostrata più amichevole inizia a chiedersi chi diavolo sono e perché stanno facendo tutte queste domande...

Scena 4: sul pelo dell'acqua
Visto il contenuto delle visioni di Sorella Amaryllis, una delle piste più ovvie per i PG è quella di prendere una barca da uno dei pescatori e andare sul lago

per capire se vi sia qualche mistero.
· Bang: A seconda del loro comportamento finora, i pescatori potrebbero non volere affatto che degli stranieri si impossessino di una delle loro barche... oppure uno dei pescatori insiste per accompagnarli.
· Bang: Il lago è molto profondo, troppo perché (anche nuotando in apnea) si possa arrivare a qualcosa di più che acque sempre più scure. Se i personaggi provano a prendere una corda e a legarvi un peso per vedere quanto sia profondo il lago... per quanta corda immergano, il peso va sempre più giù.
· Bang: Mentre sono intenti a nuotare, remare o immergere corde, i PG ripescano un cadavere (potrebbe essere quello di Henry o di Willy, a seconda di quale dei due effetti potrebbe risultare più drammatico). Questo comporta qualche problema: riportarlo a riva? Farlo vedere a qualcuno? Personaggi con capacità di tipo medico possono riconoscere che è stato annegato.

Scena 5: l'allevamento
Molti degli indizi puntano verso la tenuta dei Cordwainer. Oltre alla casa-torre ci sono stalle e recinti in cui vengono allevati solo cavalli bianchi, di razza purissima.
· Bang: Non sarà facile per i personaggi intrufolarsi nella tenuta e indagare. Dovranno sudare sette camicie per entrare con furtività, con il raggiro o con altri mezzi (premiate la fantasia e la creatività). Un'ulteriore complicazione, dopo un primo apparente successo, sarà data dallo scudiero George, personaggio tanto silenzioso quanto furbo, poco propenso a farsi fregare, e soprattutto assolutamente fedele al suo padrone Ian.
I PG potranno scoprire che l'allevamento della famiglia Cordwainer ha iniziato a generare cavalli bianchi purissimi solo dopo la morte del nonno di Adam Fuller.
· Bang: Il livello dell'acqua del lago sale, e a vista d'occhio, di almeno un altro braccio. Possibilmente questo accade in un momento in cui i PG sono in grado di accorgersene da soli e/o in cui rischia di intralciare i loro piani.
· Bang: Una delle guardie di casa Cordwainer denuncia ad alta voce la scomparsa di uno dei cavalli. Magari proprio mentre i PG si stanno aggirando attorno al recinto...

· Bang: Se frugano fra i cimeli di famiglia, i PG possono trovare una pergamena dall'aspetto molto antico, che riporta un testo astruso e il disegno di un cavallo che esce dalle acque di un lago. Possono anche scoprire (per esempio per bocca di una anziana nutrice) che questa pergamena fu lasciata a Cordwainer da un misterioso individuo senza la mano destra. La domanda però è... che fare con questa pergamena? Distruggerla o conservarla? (leggerla non porta alcun effetto "magico" immediatamente evidente, ma l'arbitro se lo ritiene opportuno può far sentire un nitrito ai personaggi, che girato l'angolo troveranno un cavallo bianco che li aspetta...).

Il retroscena

Il nonno di Ian Cordwainer è venuto in possesso trenta anni fa di una pergamena contenente le parole per evocare un Kelpie, ossia uno spirito lacustre in forma di cavallo bianco (realmente appartenente alla tradizione anglosassone). In cambio di un'offerta umana (il nonno di Adam Fuller), il Kelpie si accoppiò con una giumenta dell'allevamento e da quel momento produsse una razza di cavalli bianchi purissimi.
Ma il Kelpie non era sazio... e ora si è aperto un Cancello sotto al lago. Il Kelpie esce fingendosi un cavallo normale, attira ignari umani, li fa montare su di sé e poi corre a grandissima velocità dentro al lago, facendoli annegare. A ogni morte il potere del Kelpie aumenta e il livello dell'acqua si alza di conseguenza.

Scena 6: scontro finale

L'ultimo innalzamento del livello dell'acqua indica che il Kelpie ha ucciso un'altra persona. Decidete voi se è una persona dell'una o dell'altra fazione. In ogni caso ormai la tensione è alle stelle e nottetempo la superficie del lago sarà rischiarata dalle torce e dal baluginare di spade, in quello che si preannuncia probabilmente come un bagno di sangue!
Vero però che, arrivati a questo punto, i PG dovrebbero avere in mano sufficienti elementi per capire che il responsabile delle morti è il Kelpie.
· Bang: A seconda dello sviluppo della storia e della tempistica, l'arbitro decida se far avvenire il bagno di sangue tra le due fazioni prima, durante o

dopo lo scontro dei PG con il Kelpie.
· Bang: Rintracciare il Kelpie non è facile, ma i PG possono notare che c'è un cavallo privo di marchio nell'allevamento, e che a volte i cavalli sono venti, altre volte ventuno...
· Bang: Il Kelpie è un animale selvaggio, molto intelligente, e non si lascerà fregare tanto facilmente. Anzi, potrebbe anche decidere di contrattaccare e fingersi docile per poi far montare un PG sul suo dorso e poi schizzare via verso l'acqua. A seconda delle risorse dei PG, lo scontro finale potrà avvenire in velocità (inseguire il Kelpie prima che si immerga, magari con un PG sul dorso!), in astuzia (trovare un modo per scovarlo e per intrappolarlo), in forza. In quest'ultimo caso evitate un "banale" combattimento: eventualmente spostate la scena nel mezzo del conflitto tra le fazioni del borgo, che può fornire ulteriori elementi (il cavallo scappa in mezzo agli altri, Ian Cordwainer cerca di difenderlo dai PG, Adam Fuller vede il Kelpie e gli sale in groppa, ecc.).

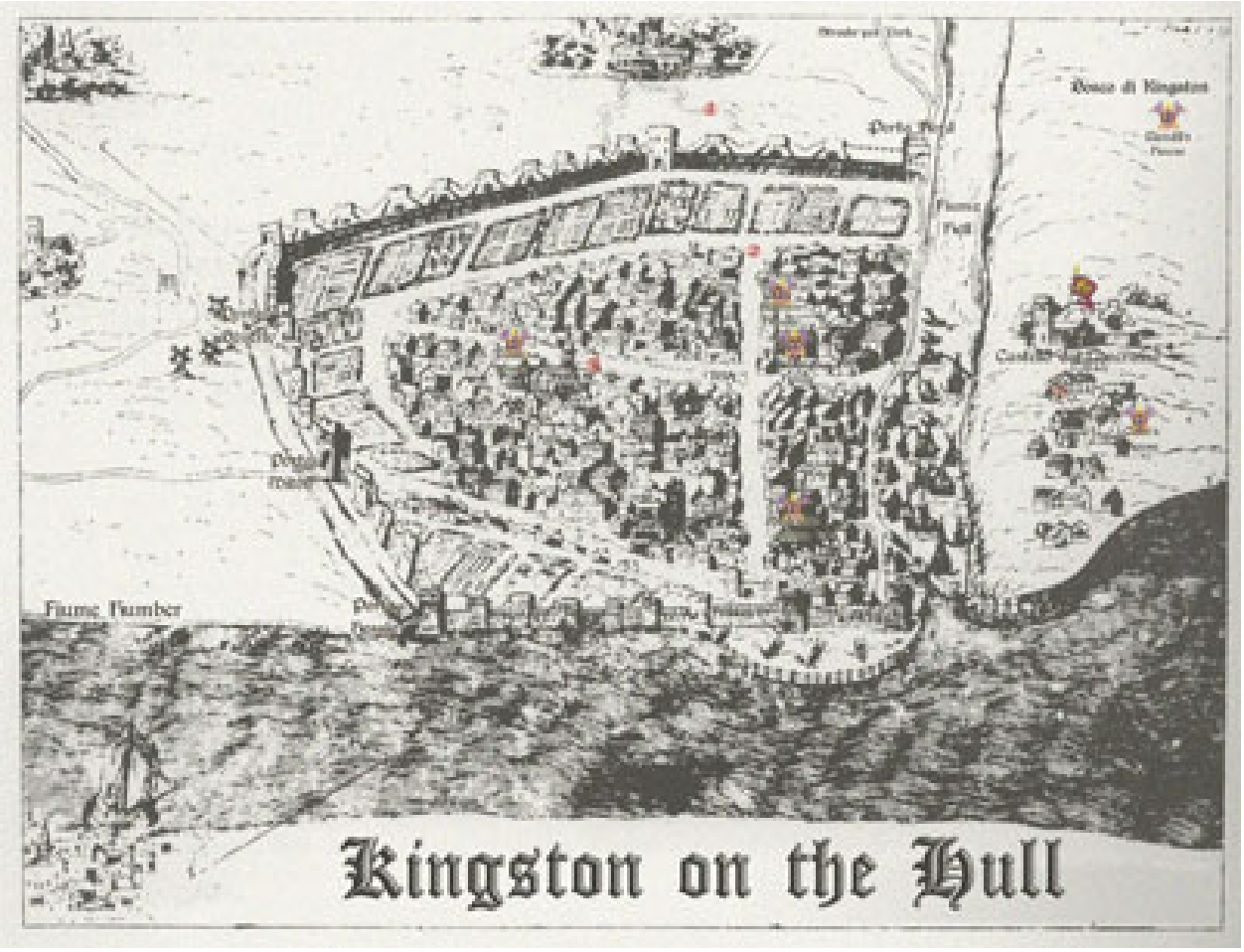
Epilogo
La missione avrà un esito più o meno positivo a seconda se i personaggi saranno riusciti a evitare un bagno di sangue e a sconfiggere il Kelpie.
Resta aperta la pista relativa alla pergamena e al misterioso individuo. A un'analisi più approfondita si può notare che la pergamena di evocazione era stata chiusa con un sigillo di cerca contenente lo stemma dei Custodi dei Cancelli! Che il fornitore di magia appartenga alla stessa organizzazione dei PG? Ritroveremo ancora sulla loro strada questo Custode malvagio? La risposta nelle prossime avventure!

Questa avventura invece è stata scritta da Alessio Pulejo e Lucia De Carlo e permette ai PG di gettare uno sguardo all'interno dell'organizzazione dei Custodi... specie di alcune delle sue zone più oscure.
Ha la struttura e il ritmo di uno scenario investigativo e si concentra soprattutto sull'interazione con i personaggi non giocanti (PnG), quindi l'arbitro di gioco dovrà prestare particolare attenzione nell'interpretare le

azioni e le reazioni dei vari personaggi coinvolti.

Avventura: La mente dell'inganno

L'inizio



I PG stanno conversando nella locanda dove sono soliti riunirsi del loro ultimo incontro con la veggente Sorella Amaryllis. Stranamente ella non ha avvertito alcuna premonizione precisa, ma li ha avvisati di una minaccia proveniente dalla vicina cittadina di Kingston.
Entra quindi uno straniero incappucciato avvolto in un ampio mantello; il suo sguardo si sofferma a lungo sui PG. Si avvicina e chiede a bassa voce di potersi sedersi al loro tavolo, rivelando una voce femminile musicale e suadente. In lei c'è qualcosa di non umano.
Elandil si rivela essere un elfo della squadra di Custodi di Kingston: si è recata a York da sola a cavallo per chiedere l'aiuto dei PG. Due suoi compagni sono scomparsi e c'è il timore che ne possano sparire altri.

All'interno del gruppo si sospetta di tutti e nessuno è riuscito a capire la ragione di queste sparizioni che sembrano inquietare molto la fanciulla. Prega i giocatori di accompagnarla a Kingston e di svolgere un'indagine nella cittadina senza rivelarsi e coinvolgerla direttamente: i suoi compagni preferiscono risolvere il problema da soli per non diffondere l'allarme.
· **Bang:** Cosa spingerà i personaggi ad agire? Potrebbe trattarsi del fascino di Elandil, o della premonizione di uno dei giocatori (es. Rhiannon) su una futura sparizione di una persona a lei molto vicina, forse un suo compagno Custode. Se i giocatori non faranno niente, qualcuno vicino a loro ad un certo punto sparirà!

I giocatori avranno a disposizione, inizialmente, la mappa di Kingston e queste informazioni fornite da Elandil.
Personaggi scomparsi:
- **Ashling Brady** è una donna irlandese di 30 anni. È capace di spostare piccoli oggetti ed è una discreta erborista.
- **Colin McGowan** è un licantropo che riesce a controllare i suoi poteri.
Personaggi sospetti:
- **Fredrick Holloway** è uomo di 45 anni, senza poteri, ma stimato da tutti. Appartiene a una famiglia che milita nei Custodi da generazioni.
- **Jacob Tilbury** è un ex monaco empatico di 50 anni.
- **Abdel Fattah (Servo di colui che apre)** è un arabo di 40 anni ora al servizio del figlio del barone di Kingston, Thomas Loncraine. È un rabdomante ed è in grado di trovare i Cancelli.
- **Adam Wordsworth (il bardo)** è un cantastorie: la sua musica ha il potere di infondere coraggio o paura in chi lo ascolta. Era innamorato di una delle persone scomparse, Ashling Brady, e da lei ricambiato. Era geloso di Colin McGowan ed è stato visto litigare con lui prima che anche lui sparisse.

Il retroscena: i personaggi coinvolti

Fredrick Holloway è un uomo di 45 anni, senza poteri. Appartiene a una famiglia che milita nei Custodi da generazioni. A differenza dei suoi fratelli

non ha ereditato alcun potere, ma è dotato di grande intelligenza e carisma e ciò fa di lui una sorta di leader per il gruppo. Non ha mai accettato il fatto di essere l'unico in famiglia a non avere un potere magico e questo l'ha reso vulnerabile all'influenza del Custode malvagio. Questi, con la promessa di dargli un potere, l'ha asservito alla sua volontà da ormai un anno. Ora cattura per suo conto creature magiche rinchiudendole in una sfera di vetro che porta sempre con sé. Ogni mese il Custode malvagio si reca da lui e assoggetta alla sua volontà le creature catturate controllandone le menti e rendendoli privi di volontà propria.
Ora vuole assoggettare anche i compagni per aumentare il potere del suo padrone che vuole dominare l'umanità controllando i Custodi!

Colin McGowan è diventato licantropo in seguito a una maledizione. In un incidente ha ucciso la figlia del capo di un clan e per questo è stato maledetto e condannato a trasformarsi in lupo durante le notti di plenilunio. Ha vagato a lungo finendo addirittura in Oriente dove ha imparato a controllarsi: ora riesce a trasformarsi a suo piacimento e a reprimere il suo istinto omicida quando si trasforma in lupo. Poiché è uno dei pochi licantropi che riesce ad autocontrollarsi è stato reclutato dai Custodi e sono ormai due anni che vive a Kingston. È integrato nel gruppo e soprattutto con Ashling, della quale è segretamente innamorato.

Jacob Tilbury è stato un monaco amanuense del monastero di Glastonbury in Cornovaglia, davanti alla porta del quale è stata abbandonato dalla madre ancora neonato. Col tempo ha dimostrato di possedere un elevato grado di empatia: è in grado di sentire anche le emozioni più nascoste delle persone. I monaci l'hanno per lungo tempo convinto a nascondere il suo potere, ma leggendo su un libro di un misterioso ordine che proteggeva la magia nel mondo ha deciso di abbandonare il monastero per cercarlo. Per diversi anni ha vagato per tutti quei posti in cui si diceva si verificassero eventi magici finché non è stato avvicinato dai Custodi.
È l'ultimo acquisto del gruppo e quando sono iniziate le sparizioni qualcuno ha iniziato a insinuare che non abbia mai lasciato la Chiesa e che sia entrato

nell'ordine solo per distruggerlo.

Ashling Brady è una donna irlandese di 30 anni. È stata cacciata di casa dal marito quando ha scoperto i suoi poteri. Ha vagato a lungo in esilio giungendo infine in Inghilterra dove è stata reclutata dai custodi. È capace di spostare piccoli oggetti ed è una discreta erborista.
Incontrando Adam Wordsworth inizialmente era indifferente al suo corteggiamento, poi è cambiata improvvisamente innamorandosi totalmente di lui.
Colin McGowan sospetta che questo cambiamento sia opera del liuto del bardo.

Abdel Fattah (Servo di colui che apre) è un uomo di 40 anni nato e cresciuto a Tripoli.
Ancor prima che nascesse, a sua madre era stato predetto che il bambino avrebbe avuto un dono speciale e che nella sua vita sarebbe stato capace di grandi cose.
Fin da piccolo, infatti, Abdel rivela di possedere doti da rabdomante. Con una semplice bacchetta di legno è in grado di trovare l'acqua, bene assai prezioso in una terra arida come la sua, e qualsiasi oggetto nascosto.
Durante una crociata tutta la sua famiglia, eccetto lui, perde la vita. Un cavaliere inglese, Thomas Loncraine, interviene e lo salva. Come segno di riconoscenza decide di seguire il suo salvatore a Kingston, in Inghilterra, dove però non avrà vita facile.
Qui la sua bacchetta inizia a rilevare misteriose fonti di energia e per questo viene reclutato dai Custodi i quali si servono di lui per individuare i Cancelli.
sospettabile perché è un infedele al servizio di un cattolico: sono sparite due persone che possono essere entrambe viste come demoniache e lui lavora per il figlio di un persecutore della stregoneria.
Sospetta segretamente di Elandil perché sa della sua relazione con il suo padrone e teme che anche Ashling e Colin potessero averla scoperta e quindi essere diventati una minaccia per lei.

Adam Wordsworth (il bardo) è un cantastorie discendente di una famiglia di druidi, che ha continuato a praticare la religione antica in segreto. Ha imparato dal padre l'arte di suonare il liuto e la sua musica ha il potere di infondere coraggio o paura in chi lo ascolta. Il suo mestiere l'ha portato a vagabondare per il mondo e l'ha costretto a imparare a difendersi sviluppando discrete capacità di combattimento e a sviluppare tecniche tipiche dei ladri. Dopo la morte del padre ha continuato a vagare fino a conoscere Ashling Brady, Custode di Kingston, di cui si è follemente innamorato fino a decidere di seguirla nell'organizzazione.
Sospettava che il licantropo Colin McGowan corteggiasse Ashling e questo lo sapevano tutti.

Elandil è una giovane elfa, alta un metro e ottanta, dal fisico snello e atletico, di carnagione chiara, con lunghi capelli neri e due grandi occhi verdi. È una buona tiratrice d'arco e una discreta spadaccina. Ha vissuto a lungo nel mondo magico, vicino a uno dei tanti Cancelli, fino a quando la sua curiosità per ciò che c'era oltre quel passaggio, che non aveva mai potuto attraversare, la spinge a entrare nei custodi. A Kingston è solita compiere lunghe passeggiate solitarie nei boschi osservando la vita delle creature che li abitano.
Un giorno,durante una di queste, vede Thomas Loncraine cacciare nel bosco e si promette di non fargli uccidere neanche un animale: così ogni volta che lui prova a colpirne uno lei lo fa scappare. Mentre è così impegnata finisce nella trappola di alcuni briganti, che la ucciderebbero senz'altro se non fosse per l'intervento del giovane il quale la salva restando però ferito gravemente. Usando le conoscenze mediche degli elfi, lei lo cura tenendolo nascosto per un mese in una capanna. I due giovani finiscono così per innamorarsi e ora continuano a vedersi segretamente in quella capanna quasi ogni giorno. Elandil non può in alcun modo rivelare del suo amore alla sua gente perché se lo scoprissero la obbligherebbero a tornare immediatamente nel proprio mondo: gli elfi infatti sono una razza orgogliosa e fiera e non si devono mescolare con una meschina e inferiore come quella umana. Si è comunque confidata con Ashling.

Thomas Loncraine è il figlio maggiore del barone Albert Loncraine, signore della contea di Kingston. È sempre stato un fervente cattolico avverso a ogni forma di eresia a tal punto da seguire il padre nella crociata; ma anche, da buon cavaliere, un difensore dei deboli. Così quando vede Elandil attaccata a tradimento dai banditi nella foresta non esita un attimo a salvarle la vita a rischio della propria. Ferito mortalmente da una freccia, ha una forte crisi mistica quando si ritrova ancora vivo accudito da una creatura tutt'altro che umana. A letto, nella capanna, vede nella fanciulla la creatura più bella e buona che abbia mai visto e scopre che non gli importa più se sia o no una strega o chissà che. Infine le confida il suo amore ed è felicissimo nello scoprire di essere ricambiato. Ora vive col terrore che la sua amata possa essere scoperta.

Albert Loncraine è il signore della contea di Kingston. Ha combattuto in molte battaglie ed è un buon amministratore delle proprie terre. La sue fede nell'ortodossia cattolica l'ha portato a combattere e a tentare con ogni mezzo di estirpare ogni forma di eresia. Molte sono le persone che ha condannato a morte con l'accusa di essere eretici.

Cronologia degli avvenimenti fino all'arrivo dei giocatori

- **24 giugno:** è la notte di San Giovanni. Come ogni anno, Ashling Brady si reca da sola nel bosco a raccogliere le erbe per le sue pozioni e non torna più indietro.
- **29 giugno:** Adam Wordsworth viene visto aggredire Colin selvaggiamente.
- **30 giugno:** mentre si cerca ancora Ashling, anche Colin McGowan - recatosi nella foresta durante la notte di luna piena - scompare.
- **2 luglio:** Elandil decide di andare a York per chiedere aiuto poiché inizia a sospettare che la persona responsabile delle sparizioni sia molto vicino a loro, forse un Custode. Solo Thomas Loncraine ne è al corrente.
- **3 luglio:** Elandil rientra da sola a Kingston, nessuno sembra aver notato la sua assenza dal momento che lei vive nei boschi fuori città.

Come si sviluppa la storia

Scena 1: L'ingresso nella città di Kingston on the Hull

Kingston, situata nell'Inghilterra settentrionale, è una città piccola (la sua popolazione è di circa 5000 abitanti) ma fiorente, sorta sul fiume Hull. Sono molti i mercanti che vi vengono ogni giorno a vendere e comprare prodotti, per cui è spesso piena di forestieri provenienti dalle città limitrofe.
I PG giungono a Kingston ritrovandosi davanti alle sue mura settentrionali: quelle esterne sono circondate da un fossato irrigato dal fiume Hull. La porta settentrionale è ulteriormente rafforzata da un avamposto presidiato da soldati che fanno pagare il dazio alle imbarcazioni che vogliono entrare in città.
· **Bang:** Tra le mura esterne e le interne ci sono guardie che registrano chi entra ed esce dalla città: le porte sono aperte solo di giorno, di notte l'ingresso è vietato a meno di particolari salvacondotti, ma non impossibile: possibili vie d'accesso possono essere le fogne, ma in questo caso i giocatori potrebbero essere scoperti dalle guardie anche nei giorni successivi.

Scena 2: Incontro con Adam Wordsworth

I PG vedono sulla strada un cantastorie che, accompagnato dalla musica del suo liuto, sta intrattenendo la folla con una canzone che narra di una fanciulla (descritta dettagliatamente come Ashling) recatasi nei boschi e scomparsa. Si sentono rapiti da tale melodia e possono riconoscere in lui un Custode, specie se avevano chiesto a Elandil di descrivere i suoi compagni.
Osservandolo da vicino intravedono i segni di una ferita sul collo che lui tenta di nascondere con un foulard. Quando finisce di cantare chiede a tutti i presenti da dove vengono e se hanno mai incontrato una ragazza come quella della canzone. A questa domanda un uomo anziano, definito da tutti il matto del villaggio, gli si avvicina e gli grida contro: "Il diavolo, il diavolo, lui se l'è portata via!". Di fronte a queste parole Wordsworth si innervosisce e lo caccia a malo modo: "Va' a ubriacarti, vecchio pazzo, e smettila di vedere il diavolo ovunque." Il vecchio matto, se interrogato dai PG, dirà loro che il diavolo si nasconde dove meno lo si aspetta.

Scena 3: Esecuzione di un'eretica in piazza
Richiamata dal suono delle campane, una gran folla si dirige verso la piazza principale dove è eretta la Chiesa della Santa Trinità.
· **Bang:** In mezzo alla piazza si trova una donna legata a un palo sopra una pira, circondata da soldati. Un uomo sta gridando alla donna le sue colpe d'eresia, intimandole di abiurare se vuole avere salva la vita.
I PG possono notare un uomo in disparte molto agitato e sofferente. L'uomo è Jacob Tilbury: si è ritrovato lì attirato dal dolore della donna e ora sta osservando impotente la scena. Se i giocatori gli parleranno manifesterà loro tutto il suo disprezzo per l'attuale signore di Kingston, Albert Loncraine e per il figlio Thomas.

Scena 4: Lite tra Fredrick Holloway e Adam Wordsworth
Mentre i giocatori stanno mangiando in una locanda (oppure sono in giro per la città, o stanno pedinando i PnG) notano un uomo, che dalla descrizione corrisponde al custode Fredrick Holloway, andare a parlare con Wordsworth. Lui sembra disturbato dal suo arrivo e i due intavolano una discussione animata.
I giocatori devono avvicinarsi per poterne sentire il contenuto.
Fredrick sta dicendo ad Adam che dovrebbe smetterla di fare domande a tutti gli stranieri sulla scomparsa di Ashling: attira troppo l'attenzione e non sta scoprendo nulla; inoltre gli ricorda di tenere i suoi problemi sentimentali fuori dal gruppo.
· **Bang:** Qualcuno segue i PG! Durante le loro indagini, i personaggi si accorgono di essere spiati. Scoprono, grazie alla descrizione fisica fatta in precedenza da Elandil, che si tratta di Abdel Fattah. Costui ha avvertito tramite la sua bacchetta una strana energia provenire dal gruppo ed è intenzionato a saperne di più dopo averli sentiti fare domande sul loro conto. Se scoperto chiamerà aiuto e cercherà di fuggire. Se ci riesce, tutti i Custodi di Kingston sapranno che i PG hanno contatti con il mondo magico; se catturato potrebbe rivelare i suoi sospetti su Elandil.

Scena 5: Nel bosco

Se i PG decidono di indagare nel bosco, luogo delle sparizioni, incontrano Elandil. La fanciulla ha in mano un amuleto che afferma essere stato un dono della sua amica Ashling ad Adam. La corda dell'amuleto è strappata; la cosa, secondo lei, è molto sospetta perché mai Adam si sarebbe separato da un oggetto a lui così caro.
Se i PG decideranno di interrogare Adam, rivelandosi come Custodi, questi spiegherà loro che l'amuleto può essergli caduto durante la colluttazione con Colin, ma che è impossibile si trovasse nel bosco perché la lite è avvenuta in città. Alla lite erano presenti anche Fredrick e Jacob.

Scena 6: Aggressione notturna
Durante la notte i giocatori vengono aggrediti (nella locanda in cui alloggiano o in altro luogo consono, o mentre stanno facendo indagini) da una dozzina di uomini incappucciati. Non sono venuti per ucciderli, ma per catturarli.
L'effetto sorpresa (se c'è) e la superiorità numerica rischiano di far avere la meglio agli aggressori. A un certo punto intervengono in loro aiuto Elandil, Thomas e Abdel Fattah, che così riequilibrano le forze.
La ragazza dirà ai giocatori di aver temuto per la loro incolumità e di aver chiamato Thomas quando ha visto gli aggressori entrare furtivamente nella locanda. Abdel, invece, stava seguendo il suo padrone in segreto per onorare il suo debito.
Uno degli aggressori si rivelerà essere Colin McGowan, che assistendo alla disfatta dei suoi compagni si trasformerà in licantropo dandosi alla fuga. Mentre fugge noteranno tatuato sulla sua pelle di licantropo uno strano marchio luminoso a forma di piccola mano.
Gli altri aggressori non si faranno catturare vivi, preferendo darsi la morte piuttosto che confessare.
Se ispezionano i loro cadaveri i giocatori troveranno tatuato alla base del collo di ognuno di loro lo stesso marchio visto su Colin.
I giocatori, se non si fanno cogliere di sorpresa, potrebbero anche riuscire a difendersi dagli assalitori prima dell'arrivo dei rinforzi, che in ogni caso verranno da loro visti.

Scena 7: Avvertimento agli altri custodi
Dopo l'aggressione, Elandil propone ai PG di andare a mettere in allarme Fredrick, Adam e Jacob che ancora non sanno del tradimento di Colin. Potranno decidere se spostarsi insieme o dividersi. In quest'ultimo caso i giocatori andranno da un parte, Elandil e Abdel dall'altra. Thomas non può rischiare di farsi vedere e tornerà al castello.

Nell'abitazione di Jacob Tilbury. L'abitazione di Jacob Tilbury verrà trovata deserta. Nessuna traccia dell'ex monaco, a parte un libro di magia lasciato aperto sul tavolo che mostra un marchio uguale a quello visto su Colin. Scopriranno che si tratta da un incantesimo molto potente di controllo mentale. riportato in piccolo il controincantesimo per annullarlo.

[*Incantesimo di annullamento controllo mentale.* Prendere una ciocca di capelli o un lembo di vestito appartenente alla persona che si vuole liberare. Riporlo in un pentolone con una testa d'aglio, estratto di assenzio, un rametto di rosmarino e una manciata di malva e pervinca. Bruciare il tutto e recitare i versi “Nunc tibi impero et praecipio mentis invasorem. Libera hanc imperatam animam!”.]

L'incantesimo può essere eseguito solo da una strega in presenza della persona da liberare.

Nell'abitazione di Adam Wordsworth. Lo trovano in casa nel suo letto. Svegliatosi si offre di seguirli.

Nell'abitazione di Fredrick Holloway. Mentre si dirigono verso la sua abitazione incontrano di nuovo il vecchio matto che li mette in guardia gridando loro “Il diavolo ha agito ancora: fuggite, prima che prenda pure

voi!”. I PG trovano Fredrick ancora sveglio, che si mostra sorpreso e agitato nel vederli.
· **Bang:** Mentre gli parlano notano un bagliore provenire da una bisaccia abbandonata ai piedi di un tavolo e la bacchetta di Fattah, se lui è presente, punterà in quella direzione. Dentro la bisaccia verrà ritrovata la sfera di cristallo che Fredrick usa per catturare le sue vittime. Fredrick cercherà di dissimulare la sua paura e dirà loro che la sfera è un oggetto di protezione prestatogli dal fratello quando ha saputo delle sparizioni. Se nessuno è ancora stato da Jacob o Adam, Fredrick si offrirà di accompagnarli.

Epilogo: i personaggi riuniti

I giocatori e i custodi di Kingston superstiti si ritrovano finalmente riuniti. Stanno discutendo, forse, su come usare l'incantesimo trovato per liberare Colin, quando la sfera di Fredrick riprende a brillare.
· **Bang:** All'improvviso le corde del liuto incominciano magicamente a muoversi suonando la melodia che Adam ha composto per Ashling: quella è la loro musica e solo lei, oltre lui, la conosce. “Ashling è qui”, grida, e si guarda intorno. La sfera intanto continua a brillare sempre più intensamente. Ormai smascherato, Fredrick cercherà di scappare.

Possibili conclusioni

I giocatori riescono a catturare Fredrick e, scoperto il marchio dietro il suo collo, lo liberano dal controllo del Custode malvagio con l'incantesimo trovato. Una volta libero, Fredrick farà uscire dalla sfera Ashling e Jacob. Ashling spiegherà loro che uno sconosciuto aveva tentato di soggiogarle la mente, ma non vi era riuscito poiché Colin si era trasformato in lupo e l'aveva aggredito iniziando un'ardua lotta da cui era uscito tuttavia sconfitto: dopo diversi tentativi falliti, lo sconosciuto era riuscito a piegare la sua volontà. Aveva però dovuto rinunciare a soggiogare subito anche lei perché aveva già speso troppe energie nel combattimento con Colin.
Jacob racconterà invece di essere stato rapito quella notte stessa mentre si recava da loro per metterli in guardia su Fredrick, dopo aver trovato l'incantesimo del controllo mentale su un libro di magia.

Fredrick sembra non ricordare nulla dei recenti avvenimenti e dello sconosciuto che gli controllava la mente.
Ma chi è davvero lo sconosciuto? Non si tratterà del Custode malvagio...? (vedi l'avventura *Sul pelo dell'acqua*). Qualcuno ha notato se gli mancava la mano destra? E quel simbolo sulle persone incantate... c'entrerà qualcosa?
I giocatori possono scoprire Fredrick anche prima. Per esempio quando vedono la sfera potrebbero non accontentarsi della sua spiegazione oppure potrebbero notare il marchio dietro il suo collo in un'altra occasione (o anche cercarlo apposta).
Non è detto comunque che Fredrick venga catturato: potrebbe riuscire a scappare o venire ucciso. In questo caso i giocatori non avrebbero tutte le risposte, a meno che non riescano a trovare un modo per liberare Ashling e Jacob dalla sfera.

Curatore

Lorenzo Trenti è autore di giochi, racconti, manuali per l'animazione. Con Delos Books ha pubblicato il manuale per murder party Aperitivo con delitto. È tra i fondatori del manifesto Flying Circus (www.flyingcircus.it), che raccoglie autori di giochi di ruolo narrativo. È l'ideatore e organizzatore del gioco di ruolo dal vivo "La materia di cui sono fatti i sogni", presentato al Festival Filosofia 2008.

Creative Commos
legal code

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Tu sei libero:
di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera
Alle seguenti condizioni:
· Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.
· Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.
· Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.
Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

Disclaimer
The Commons Deed is not a license. It is simply a handy reference for understanding the Legal Code (the full license) it is a human-readable expression of some of its key terms. Think of it as the user-friendly interface to the Legal Code beneath. This Deed itself has no legal value, and its contents do not appear in the actual license.
Creative Commons is not a law firm and does not provide legal services. Distributing of, displaying of, or linking to this Commons Deed does not create an attorney-client relationship.