



LA TORRE

VEL'USS * ZHAUN * ALUR * TAGA * LIL * QUARVAL-SHARESS?

UN FREEFORM PER 5 GIOCATORI IN AMBIENTAZIONE DROW

DEDICATO CON AFFETTO ALL'ARCIMAGO DI YUETHINDRYNN

La Torre – NOTE INTRODUTTIVE

La Torre è un gioco di interpretazione freeform per cinque giocatori e un narratore, della durata di circa 120-150 minuti.

In questo genere di giochi a ciascun partecipante viene assegnato un personaggio da interpretare, interagendo con gli altri nell'ambito della situazione proposta, secondo le informazioni presenti nella scheda.

Ogni personaggio, relativamente alla vicenda narrata, ha uno o più obiettivi da raggiungere ed alcune abilità speciali che possono essere utilizzate durante la partita semplicemente comunicando al narratore (che si occuperà di gestire le conseguenze) l'intenzione di usarle.

A gioco terminato il narratore può valutare chi abbia raggiunto un miglior risultato in base alle priorità raggiunte, oppure (alternativa migliore) tutti i giocatori possono "scoprire le carte" rivelando obiettivi e informazioni dei personaggi e decidere di comune accordo i punteggi rispettivi.

In tutti i giochi di interpretazione, comunque, *l'unico scopo definito del gioco è l'interpretazione stessa e il piacere del dibattito e della narrazione*. Se una scelta di gioco favorisce l'interpretazione rispetto agli obiettivi, questa dovrebbe essere sempre perseguita.

Nel gioco *La Torre* è particolarmente importante, per favorire una ottimale interpretazione dei personaggi, la buona conoscenza della razza drow e dell'ambientazione ad essa collegata. Un'interpretazione che prescindere da queste conoscenze rischia di alterare l'equilibrio del gioco e quindi la sua riuscita.

Per chi non dovesse avere familiarità con i drow, le loro rigide meccaniche sociali, la loro teocrazia monoteistica e il loro mondo di silenzi e simboli, è necessaria, per giocare, la lettura della guida all'interpretazione, la quale non pretende comunque di esaurire l'argomento ma solo di fornire un'infarinatura minima per giocare.

La Torre – NOTE PER IL REGISTA

ATTENZIONE: il seguente paragrafo contiene informazioni relative alla trama del gioco che NON devono essere messe a disposizione dei giocatori.

ANTEFATTO: La Matrona Baenre, desiderosa di mantenere vigoroso il favore della Dea su di sé, ha deciso da tempo di eliminare l'unico membro della Casa che sembra non essere all'altezza della posizione ricoperta: la giovane terzogenita Dalhara.

La fanciulla (figlia di un maschio di bell'aspetto e sangue debole, ripudiato rapidamente ma abbastanza stupido da lasciare il suo seme sgradito nel fertile grembo della Matrona) è infatti completamente priva di intelletto, di disposizione per il sacerdozio, di qualsiasi dote degna di una figlia Baenre.

A dirla tutta, Dalhara non ha proprio nessuna predisposizione né qualità di rilievo (non è nemmeno bella come suo padre), è debole di carattere, inutilmente vanitosa, di indole superficiale e tendente alla passività. Un disastro.

Sacrificare pubblicamente una femmina di linea diretta della Prima Casa, tuttavia, non porterebbe che maggiore danno, sarebbe come ammettere ufficialmente d'essere stati colpiti dallo sfavore, dal disdegno dell'Oscura.

E si perderebbe un'occasione gustosa di tessere una fitta rete d'inganno.

Ilharess Baenre ha giocato bene le sue carte.

Ha occultato fin dall'infanzia la stupidità di Dalhara imponendole un silenzio continuo che la facesse apparire schiva e misteriosa, tenendola lontana, quasi come un fiore raro e prezioso, dalla vita pubblica (persino la sua Prima Maestra, per evitare che potesse diffondere qualsiasi notizia sulla vera indole della bambina, è stata vittima di un incidente mortale). Le sorelle l'hanno dipinta come introversa e sprezzante (e avendo usato toni opportunamente malevoli e invidiosi non c'era motivo perché non venissero credute), la sua mancanza d'intelligenza è stata abilmente mascherata da superbia e misteriosi, arcani pensieri.

Il tocco da Grande Tessitrice l'ha però dato la presunta, del tutto inesistente, predisposizione della fanciulla per la temibile arte d'evocazione (la più distruttiva forma di magia d'attacco, che esige una forza interiore straordinaria per impedire che il mago si consumi esercitandola), una diceria abilmente diffusa più da smentite casuali che da vere indiscrezioni.

L'udienza di Ilharess Baenre con suo fratello, arcimago di Sorcere, in una stanza abilmente a portata d'orecchio di ogni spia con un minimo d'iniziativa ha completato l'opera: in un giro di Narbondel in tutte le Case si parlava della terzogenita Baenre, che, dopo le lezioni di arte arcana finalmente concesse, unendo l'incanto divino all'evocazione, avrebbe ridotto in fuoco e polvere qualsiasi avversario.

Ecco che dopo anni di attesa e di silenziosa tessitura nell'Ombra, i fili sconnessi divengono seta, rilucente di infidi bagliori nel buio: l'occasione perfetta di eliminare in un solo colpo la figlia scomoda e con essa la seconda e la terza Casa, distruggendole in guerra aperta, approfittando di un momento di non evidente ma calcolata superiorità militare, portando in alto la quarta e la quinta Casa, deboli e incapaci, chissà per quanti anni ancora, di contrastare il predominio Baenre.

TRAMA [per comprendere a pieno i dettagli della trama è meglio che il narratore legga per intero sia l'introduzione al gioco che le schede di tutti i personaggi]: Il piano è semplice: il luogo scelto, la Torre, è appositamente in territori ostili, appartenenti alle case avversarie, tanto per avvalorare la facile tesi che l'omicidio della preziosa figlia Baenre sia il frutto dell'odio e della paura dei nemici per un'arma tanto potente. Il colpevole designato sarà il mago evocatore, provvidenzialmente colpevole anche dell'assassinio della dama di compagnia (ragazza nient'affatto stupida anche se cerca di nascondere), in modo che sia rotta con violenza l'alleanza fra la

Seconda e la Terza Casa e, dopo spazzata via la Terza in campo aperto, si possa far morire di stenti la seconda, indebolita.

Dunque Ilharess Baenre ha organizzato con cura la morte di sua figlia per mano del vendicativo Velve (smanioso di uccidere l'unica Femmina Baenre che non sia il frutto dei suoi lombi) e dell'obbediente e fidatissimo Naukhel.

Velve ha fatto pagare il garante per ritardare la marcia del mago, mentre Naukhel è stabilito che uccida le due femmine. All'arrivo degli altri, una morte rapida al garante gli impedirà ricatti e spionaggio mentre il mago sopravviverà come capro espiatorio (per evitargli la fuga, la resistenza o il suicidio la torre è refrattaria parzialmente alla magia!).

Nel frattempo anche la seconda e la terza casa pensano di approfittare dell'occasione per togliere di scena il potenziale pericolo di una sacerdotessa evocatrice, che renderebbe definitivamente invincibili i Baenre.

La giovane Eulolath, finta sciocca, eliminerà Dalhara col veleno (lo berrà anch'essa ma poi ingerirà l'antidoto), mentre il mago ha già compiuto un rituale che dissanguia la sua allieva. Ovviamente sono pronti ad accusarsi l'un l'altro sperando che la perdita imprevista di una figlia tanto dotata produca una guerra violenta che indebolisca la Prima Casa e annienti chi osa sfidarla.

In tutto ciò s'inserisce l'elfo chiaro Arelenithil, che intende vendicare la pazzia provocata da ilharess baenre alla sua sposa (la dama elfa era una maga potente e la Matrona Baenre le ha estorto segreti arcani facendole succhiare via il senno e la memoria dai mindflyer) uccidendo la matrona e tutte le sue figlie femmine.

Egli uccide Naukhel e si impossessa della sua identità grazie ad una pozione, colpisce Dalhara col pugnale (non sa che è già morta avvelenata) e, non potendo scappare perché gli altri stanno giungendo, getta il pugnale più lontano possibile, si ferisce e si finge tramortito.

Ciò che non vede è che, pochi minuti dopo le pugnalate, grazie al rituale del mago della terza casa, una ferita magica si apre sul ventre del cadavere, dissanguandolo.

CONSIGLI PER LA NARRAZIONE:

- Prima del gioco si chiederà in privato al personaggio Velve di stabilire un segno convenzionale segreto con cui richiamare, se vuole, l'attenzione di suo figlio. Tale segno il narratore fingerà di comunicarlo al personaggio Naukhel (senza invece dirgli nulla), poiché il vero Naukhel è morto e quindi il segnale di riconoscimento non può essere decodificato.
- E' opportuno ricordare almeno tre o quattro volte al giocatore che interpreta Naukhel il tempo mancante alla scadenza della sua pozione e al recupero del suo aspetto da elfo chiaro.
- Se i personaggi chiedono di effettuare una perquisizione dei dintorni le informazioni saranno date solo all'esploratore e, in minor misura, solo riguardo ai segni di colluttazione, a Velve.
- La gestione delle abilità può essere effettuata liberamente dal narratore, che provvederà a comunicare ai personaggi le direttive necessarie per simulare l'effetto dei poteri o a fornire le informazioni (le informazioni relative all'uso delle abilità saranno fornite al solo giocatore che fa uso dell'abilità. Fa eccezione l'individuazione del magico, che fa risplendere palesemente gli oggetti di luce violacea.)
- Per l'individuazione del magico, gli unici oggetti magici nella torre sono:
 - i ciondoli del mago
 - un alone indefinito intorno a Naukhel (frutto della pozione muta-sembianza, ma questo dettaglio non deve essere riferito al giocatore che effettua l'incantesimo)

- l'anello di casata di Dalhara e quello di Eulolath (che conteneva l'antidoto le cui tracce possono essere scoperte dall'esploratore usando l'opportuna abilità. Essendo però un antidoto e non un veleno l'esploratore non riesce a riconoscerlo. Saprà solo che c'è "qualcosa" di alchemico nell'anello).
- la ferita dissanguante sul cadavere
- se l'incantesimo è effettuato all'aperto e ad area e se i giocatori sono lontani almeno dieci metri dalla torre, un bagliore in un cespuglio poco lontano risulterà prodotto dal pugnale elfico (che può poi essere facilmente recuperato).
- Nel caso in cui una qualsiasi abilità offensiva o di coercizione venga usata contro l'elfo chiaro, questi sarà preavvertito dal narratore, entrando in funzione il suo senso elfico del pericolo. Gli sarà genericamente comunicato che ha il sentore che gli stia per accadere qualcosa di male. Tale senso del pericolo scatterà anche se qualcuno intende colpirlo alle spalle.
- Se dopo 120-130 minuti, una volta tornato elfo chiaro Naukhel, il gioco è ancora fermo, verrà descritto l'arrivo alla Torre della Casata Baenre in armi ed il finale sarà a discrezione del narratore.

GUIDA ALLA CONOSCENZA E ALL'INTERPRETAZIONE DEI DROW

ATTENZIONE: il seguente paragrafo non è direttamente riferito alla trama del gioco, ma ne è suggerita la lettura a chi abbia poca dimestichezza con la razza e la cultura drow. Una discreta conoscenza della razza e della società è indispensabile per la buona riuscita del gioco.

IL POPOLO OSCURO

I drow (chiamati anche elfi scuri data la loro carnagione che varia fra il grigio fumo e il nero, essendo il color ebano segno della massima purezza di sangue), sono una razza elfica che popola le viscere della terra da tempi remotissimi.

Quanto i cugini di superficie, gli elfi chiari, sono buoni e socievoli, tanto i drow sono spietati, arroganti e razzisti per cultura e convinzione.

La vita dei drow, rigidamente scandita dalle gerarchie imposta dal più ortodosso rigore sociale, è basata su due istituzioni fondamentali e indiscutibili: il matriarcato e la teocrazia.

I drow (e le drow femmine, in quanto pilastri della società, a maggior ragione) sono completamente dediti a ottenere il favore della loro Dea, la caotica imperscrutabile Dea aracnide Lloth; a divertirla; a venerarla con l'intrigo e l'inganno, con l'ascesa rapida e spietata della gerarchia sociale ad assolute spese di ogni altro; a rendersi, insomma, perfetti strumenti, non importa quanto consapevoli, per la realizzazione degli oscuri progetti di Lei.

Un elemento lega però i drow agli altri elfi conosciuti: l'aspetto esteriore (eccezione fatta per i colori della pelle e dei capelli, questi ultimi candidi o appena striati d'argento), compresa l'innata eleganza nel portamento, ancor più acuita dalla necessità, imposta dalla pericolosa vita nel sottosuolo, di muoversi con efficienza, agilmente e silenziosamente.

Assistere ad una battaglia fra drow è un avvenimento straordinario, sia per la violenza dello scontro sia per lo stile perfetto ed inimitabile del combattimento.

Vivendo in grotte profonde anche parecchie miglia, i drow hanno sviluppato un particolare sistema di visione scotopica, detto "infravisione", basato su una eccezionale sensibilità dell'occhio al minimo stimolo luminoso; quello che per altri è buio assoluto, per gli elfi scuri è un mondo dai nitidi contorni, ma la luce, anche poco più intensa di una candela, sollecita eccessivamente il loro apparato visivo, provocando loro dolori e fastidi.

Gli unici che hanno sviluppato una certa tolleranza alla luminosità della superficie sono gli esploratori e i maghi, per la loro abitudine a leggere alla luce di una candela gli arcani manoscritti e le antiche pergamene.

Data la secolare permanenza di questa razza lontano dalle distrazioni e dalle comodità della superficie (il sottosuolo è un mondo ostile ed inospitale anche per chi vi è nato), essa ha portato alla massima espressione lo studio e l'esercizio della magia, ha perfezionato in modo ineguagliabile l'arte del combattimento con qualsiasi arma, ha sviluppato delle forme di comunione fra sacerdoti e divinità che rendono il clero di Lloth fra i più potenti del mondo.

Una particolare menzione va fatta del famoso *linguaggio gestuale*, una vera e propria lingua idiomatica, di estrema complessità, parlata da ciascun membro della razza drow. Nato dall'esigenza di non produrre vibrazioni sonore che si propagherebbero per chilometri attraverso la roccia del sottosuolo potendo essere avvertite da qualsiasi nemico, il linguaggio gestuale è una forma di comunicazione rapida assai praticata.

Si dice sia impossibile impararla per altre razze, anche se insegnata da un drow, ma sembra che tale diceria sia infondata e più che altro basata sull'impossibilità di costringere un drow (notoriamente sono il popolo più indifferente alla tortura e alla coercizione) a rivelarne i segreti.

STRUTTURA POLITICA E SOCIALE

La società drow è una società rigidamente patriarcale, in cui la discendenza femminile è alla base della suddivisione della popolazione in Case (o Casate) che evidenziano le linee di sangue e costituiscono l'unità di aggregazione familiare.

Ogni famiglia è retta e governata da una Matrona (che detiene il potere assoluto di vita o di morte su ognuno che appartenga alla sua Casa), al suo fianco siedono le figlie, educate sin dalla tenera infanzia a credere fermamente nella propria superiorità e ad impiegare la vita a servire la Dea ed amministrare la casata eventualmente strappandone la reggenza alla Madre o alle sorelle maggiori, anche con la violenza.

I maschi drow ricoprono raramente ruoli rilevanti all'interno della famiglia (anche il compagno della matrona, padre di colei che le succederà, riveste un ruolo del tutto secondario e può essere sostituito da un altro in qualsiasi momento dato che la paternità è un concetto tanto irrilevante quanto la maternità e fondamentale), tanto meno a livello di governo generale della società.

Questa situazione di predominio femminile affonda le sue radici in questioni di carattere biologico: le femmine di questa razza sono quasi sempre più grandi e più forti dei maschi.

L'importanza del sesso femminile è ribadita dalla tradizione di valutare un maschio drow dalla sua capacità di generare femmine, i terzi figli maschi (una Casa in cui nascano più di due figli maschi è considerata in generale sfavorita) vengono sacrificati alla Dea e con essi il loro padre (dato che la paternità è stabilita solo dalla parola della Matrona, viene sovente sacrificato un qualsiasi maschio lei decida di indicare come responsabile) se il terzogenito maschio non è stato preceduto da alcuna femmina.

I drow sono organizzati in Città-Stato assai lontane fra loro, disperse a varie profondità nelle viscere della terra. Ciascuna di esse è suddivisa in territori che subiscono l'influenza delle singole casate e i cui confini si modificano in conseguenza delle continue faide interne. Ciascuna Città Stato agisce in maniera indipendente e solo gravissime crisi spingono la popolazione di una città stato a spostarsi o interagire con altre. Solitamente drow esuli, per quanto possa essere stato alto il loro rango, non ricevono alcun privilegio una volta varcati i confini della loro Città, eccetto nei casi rarissimi e pericolosi di ambascerie ufficiali.

Si narra (nel repertorio favolistico drow) di antichissime guerre tra drow e popolazioni di superficie, in cui tutto il Popolo Oscuro combatteva sotto l'unica bandiera raffigurante il ragno albino in campo Nero e tali leggende sostengono che tale era la violenza, la crudeltà e la potenza dell'esercito dell'Oscura Signora, che i popoli di superficie, annientati, ritennero di aver combattuto contro imbattibili demoni e schiere infernali.

Il governo delle città-stato (e quindi di fatto il governo politico dell'intera società) è affidato alle Otto (numero sacro drow, che rappresenta il numero delle zampe del ragno) Case maggiori, per sangue e per potere le più Nobili.

Tutte le famiglie nobili ambiscono ad essere fra le otto, ma acquistare questo privilegio è difficile quanto conservarlo: le faide familiari sono un aspetto caratterizzante della politica drow e l'implacabilità che gli elfi scuri dimostrano verso le disprezzate razze della superficie è la medesima che regola le guerre intestine.

Non si tratta tuttavia di una società di bruti dominata dalla violenza senza criterio; la giustizia nel sottosuolo è regolata da un efficace e crudele sistema legislativo che stroncherebbe sul nascere ogni forma di rivoluzione politica o sociale.

È grazie all'intrigo, allo spionaggio, alle azioni nell'ombra, senza lasciare tracce né indizi, che i drow riescono ad aggirare la spietata macchina della giustizia: sono assassini silenziosi e precisi, micidiali e invisibili.

La vita sociale è decisamente poco tranquilla e l'etica del popolo drow, pur basandosi su valori di per sé significativi (coraggio, Fede, devozione) è completamente travisata

rispetto alla comune morale della superficie: improntata alla sopravvivenza, al predominio, all'ambizione e al raggiungimento di fini egoistici senza preoccuparsi dei mezzi.

Due qualità completamente assenti nella struttura sociale drow sono l'onore (considerato un'inutile forma di stupidità) e il pudore (semplicemente non contemplato in una società dove la castità è un segnale di debolezza e l'accoppiamento una forma di passatempo e di sfogo delle emozioni sempre represses in altre situazioni).

In compenso quest'ambiente ostile e spietato è uno strumento di selezione naturale che fa di chi sopravvive una creatura forgiata nell'acciaio, forte a tutti gli attacchi della vita, sorda ad ogni debolezza, consapevole fino alla più sfrenata superbia, della propria superiorità.

La società si divide in due gruppi :

- NON NOBILI: hanno natali umili o incerti, o famiglie di scarsa tradizione storica; si dedicano per lo più alla professione di mercanti (caratterizzati da un'impareggiabile astuzia e un ottimo senso degli affari, oltre che da una fama che scoraggia i truffatori), di mercenari o di artigiani.
- NOBILI : appartengono a casati di chiara fama e lunga tradizione, con origini aristocratiche e membri ricordati per le loro gesta.

I drow nobili vengono spinti fin dalla più tenera infanzia a coltivare l'occupazione che li assorbirà da adulti, scelta per loro dalle matrone in modo insindacabile e con criteri sconosciuti, di solito, se la matrona è saggia, in considerazione della posizione sociale e della predisposizione mostrata.

Nell'infanzia, da quando sono in grado di reggersi in piedi e finché non sia raggiunta l'età per un'istruzione formale all'interno delle accademie (quest'età è corrispondente a circa 5 anni umani e l'istruzione dura fino circa ai 20 anni umani), tutti i bambini indistintamente vengono utilizzati al castello come servitori e trattati con la massima durezza, affinché abbiano contatto con tutte le realtà della Casa ed apprendano fin da subito la forza di carattere, l'inflessibilità, la collera come motore delle azioni e l'intolleranza verso qualsiasi debolezza. Persino le figlie femmine della matrona per i primi anni di vita sono destinate, senza che siano lesinate le umiliazioni e i maltrattamenti, alla servitù della madre e delle sorelle maggiori.

A seconda della loro posizione nella gerarchia familiare, delle tradizioni dinastiche o delle predisposizioni naturali, i giovani drow vengono introdotti alla MAGIA , al COMBATTIMENTO o al SACERDOZIO (quest'ultimo riservato quasi esclusivamente alle femmine di più alto rango, per la sua intrinseca superiorità rispetto alle altre attività).

Il lungo e severo percorso di studio che i giovani drow devono compiere con assoluta dedizione e senza neanche il minimo segno di cedimento (una sola trasgressione consente ai maestri di allontanare per sempre l'allievo, creando disonore a sua madre e a tutta la famiglia e privandolo immediatamente del suo nome e del suo titolo), si compie interamente all'interno di tre prestigiose Accademie (di solito indicate collettivamente con il nome di Tier Breche), a seconda della carriera intrapresa.

- Sorcere [la torre della Stregoneria]
- Melee-Maghtere [accademia della spada solo per maschi]
- Arach-Tinilith [per preparare le sacerdotesse ad officiare il culto di Lloth]

Il diploma acquisito all'interno di queste strutture e la fama acquisita presso i Maestri sono fonte di enorme prestigio per il singolo e per la famiglia che avanza nella scala sociale grazie ai meriti dei suoi membri.

Anche la gerarchia interna dei docenti all'interno delle Accademie è solitamente il riflesso fedele della posizione di ciascuna Casa nella vita politica della Città Stato.

RELIGIONE E RELIGIOSITA'

La società drow è decisamente una teocrazia: la religione impronta di sé ogni aspetto della vita: ne regola le modalità, ne scandisce i tempi, promuove o bocchia i singoli individui.

Lloth, la Regina Ragno, è crudele, ambiziosa, potente, astuta; è il modello che ispira ogni matrona e ogni fanciulla, la perfezione delle virtù socialmente apprezzate.

E' costantemente impegnata a tormentare i suoi fedeli., ma al contempo sa essere assai prodiga di doni con coloro che ritiene degni, si manifesta sovente alle prescelte ed esprime chiaramente le sue volontà che vanno eseguite prontamente e scrupolosamente, per quanto incomprensibili.

Non a caso nella lingua drow la parola "volontà di Lolt" è la stessa che si usa per esprimere il concetto di "destino".

La Signora Oscura sonda gli animi dei suoi seguaci scegliendo fra essi i più forti e scaltri che meglio la serviranno, e non trascurava di far sentire il peso della sua disapprovazione ai soggetti più deludenti.

I drow, cresciuti in questo soffocante e onnipotente clima religioso sin dalla nascita, lo difendono e lo sostengono, sentendosi parte integrante di esso.

Il compimento dei disegni della Dea è il massimo obiettivo raggiungibile per un mortale, la sconfitta dei nemici e degli infedeli è la massima soddisfazione.

Il simbolo della Dea, oggetto di convinta venerazione da parte dei suoi fedeli, è il ragno.

Quest'animale è sacro, ucciderlo o mutilarlo anche involontariamente è una gravissima forma di eresia, punibile con la pena capitale.

In ogni tempio, nella cella il cui accesso è un privilegio esclusivo delle sacerdotesse di rango più alto, c'è una tana di ragni sacri (nei templi maggiori si tratta dei rari e velenosissimi ragni albi) che vengono curati e accuditi con rispetto e dedizione, ciò che permane all'interno della tana abbastanza a lungo viene purificato e pian piano acquista virtù e poteri divini.

Ad ogni neonato nobile presentato al Tempio, le sacerdotesse donano un piccolo ragno della tana, che diventi compagno inseparabile e custode impareggiabile; è il primo ostacolo sul cammino impervio del drow; se il ragno non ritiene degno il piccolo, provvede lui stesso a toglierlo di scena con un morso letale..

La mortalità infantile a causa di questa usanza religiosa è altissima e considerata assolutamente naturale e desiderabile.

Alle figlie della matrona viene affidato un ragno particolarmente velenoso, e' consueto vederlo camminare lungo il braccio o il manto della sua protettrice, inspiegabilmente (i drow prendono questo fatto a conferma della predilezione di Lloth per le femmine di alto rango) non si è mai saputo di alcuna nobile erede morta in fasce a causa di questo pericoloso aracnide.

La principale manifestazione di Lloth è sottoforma di un'enorme letale aracnide, spesso però si tramuta in una femmina drow di rara bellezza; altrettanto frequente è la commistione di queste due sembianze in quelle di un ragno gigante con uno splendido volto femminile.

Qualsiasi forma essa scelga resta una presenza temibile anche per chi la venera e la serve.

E' capace di infondere negli oggetti, nelle armi e negli esseri viventi una forza ed una resistenza divine, è anche in grado di acuire i sensi dotando i suoi protetti di una mira infallibile, un udito ed un olfatto fuori dal comune; o può conferire ai suoi adepti la capacità di muoversi rapidissimamente lungo soffitti e pareti, similmente al ragno.

I ministri del culto di Lolt sono tutti di sesso femminile, anche perché proprio essi ricoprono gli incarichi politici di maggiore responsabilità e importanza.

Agli ordini di una sacerdotessa è bene obbedire prontamente e ciecamente, la punizione per una mancata o incompleta obbedienza è veloce e devastante, così come è da evitare assolutamente l'inimicizia di una di esse.

Sanguinarie e superbe, non esitano a infliggere dolorose mutilazioni (non si uccide tanto per uccidere, è il dolore lo strumento del terrore, non la morte liberatoria), marchi a fuoco o ferite di cui impediscono la rimarginazione con i loro poteri.

Una sacerdotessa sente di essere giudice, giuria ed esecutore di una società ai suoi piedi; riceve il potere direttamente dalle mani di Lloth ed esso è la migliore giustificazione per ogni azione che voglia compiere.

Tuttavia una sacerdotessa scriteriata e capricciosa ha vita decisamente breve, giacché gli ambienti del culto sono quelli più pieni di intrighi, invidie, cospirazioni e morti inspiegabili.

REGOLE D'ORO DEL DROW PERFETTO

Non c'è pace, c'è circospezione.

Non c'è perdono c'è collera

Non c'è paura, c'è potere.

Non c'è morte, c'è immortalità.

Non c'è debolezza, c'è forza.

Non ci sono desideri, c'è dovere

Sono il cuore dell'Oscurità

non conosco la paura,

ma la instillo nei miei nemici.

Sono il distruttore dei mondi,

conosco il potere dell'Oscurità.

Sono il fuoco dell'odio

Tutto l'universo si inginocchia di fronte a me.

Sono votato all'Oscurità'

grazie alla quale ho trovato la vera vita.

Nella morte della luce..

Il trionfo delle Tenebre !

Non morirò in battaglia per la mia Dea,

lascierò ai miei nemici questo onore.

Mostrati sempre ossequioso, rispettoso e premuroso con le femmine, specie con le sacerdotesse della tua Dea, che la servono e la rappresentano, siano esse del tuo Casato o meno.

Sii sempre fiero di te stesso, di tua madre, della tua matrona, della tua casata e del tuo popolo: difendine l'onore, il nome e la fama, a costo della vita.

REGOLE D'ORO DELLA DROW PERFETTA

L'ira annebbia la mente, calcola con freddezza le tue vendette e le tue vittorie.

Il potere ti appartiene, sfruttalo, esercitalo ma non lasciarti sopraffare.

Schiaccia la morte facendo vivere in eterno il ricordo delle tue gesta e del tuo potere.

Usa la forza dei tuoi uomini, la forza della tua mente, la forza del tuo sangue.

Il tuo dovere è verso la tua Dea, verso tua madre, verso la casata e verso te stessa.

Io sono il sangue della famiglia

Io posseggo l'Oscurità' e sono parte di essa

Io sono l'incubo del nemico e il dubbio nell'alleato

*Io sono l'idolo dei miei maschi
Io sono la brace che arde anche se la fiamma e' spenta
Io sono la zampa del ragno
Nella morte della Luce
Il trionfo delle Tenebre.*

Mostrati sempre all'altezza di ogni situazione, non perdere la calma, non lasciarti sviare dalle passioni.

I maschi sono al tuo servizio, sappi sfruttare le loro doti nel modo che renda piu' onore a te e alla tua casata, si giusta nei giudizi, severa nelle punizioni, umile di fronte alla tua Dea e a tua madre.

Sii sempre fiera di te stessa, di tua madre, della tua matrona; guida il tuo popolo secondo i disegni della Dea, innalzane l'onore e la fama.

Guardati dall'imprudenza e dall'avventatezza, la tua morte disonora chi e' pronto a morire per te.

REGOLE MINIME DI GALATEO

Come rivolgersi agli altri - MASCHI

Un maschio da del VOI a tutte le femmine, puo' dare del TU alle proprie figlie (mai alla madre o alle sorelle) se la paternità è stata dichiarata dalla Madre di esse e il suo (del padre) rango sociale di provenienza e' maggiore del loro, fino a che esse non chiedano il contrario o non ricoprano una carica politica.

Puo' dare del TU, ma e' generalmente considerato espressione di disprezzo, alle femmine non nobili.

Agli altri maschi dara' del VOI o del TU a seconda della loro eta' e posizione, guidato dal buon senso e dai rapporti di parentela e alleanza.

Si da sempre del VOI al patrono, al warmaster, al weaponsmaster, allo spellmaster e ai figli maschi della matrona.

E' comunque buona regola dare del VOI a tutti i maschi che ricoprano un incarico politico nella casata.

L'unico maschio che puo' dare del TU a tutti gli altri (compreso il patrono) e' il warmaster.

Come rivolgersi agli altri - FEMMINE

Una femmina (che non sia diretta discendenza della matrona) può dare del TU a tutti i maschi tranne che al patrono, al warmaster, al weaponsmaster, al grande mago e ai figli della matrona.

Non è sbagliato dare il VOI in ogni caso ai maschi di rango nettamente superiore al proprio.

Darà del TU alle proprie figlie e alle proprie sorelle fino a che esse non acquistino la posizione di chiederle altrimenti.

Darà del VOI alla propria madre e nonna, ad ogni sacerdotessa di rango superiore al suo e ad ogni femmina che abbia un rango di casata superiore al suo (il rango di casata è tanto più alto quanto più stretta è la parentela con la matrona).

Con le figlie delle sorelle e dei fratelli (cugine) e le altre parenti si regolerà secondo buon senso, orgoglio personale, favore della Matrona, e ranghi di accademia.

Come rivolgersi agli altri - ILHARESS (Matrona in lingua drowish)

La Matrona puo' dare del TU a chiunque, tranne che alle sacerdotesse di rango superiore al suo, anche se sono sue figlie.

Per educazione e tradizione dara' del VOI (anche solo in pubblico) al warmaster, al Grande Mago, al patrono e ad ogni femmina cui voglia rendere omaggio.

Come rivolgersi agli altri – FIGLIE DELLA ILHARESS

Le figlie della matrona non daranno MAI del TU alla loro madre o nonna, anche qualora dovessero raggiungere un rango sacerdotale piu' alto del loro.

Si daranno del TU fra loro fino alla fine dell'Accademia.

Daranno del VOI a tutte le sacerdotesse di rango superiore al loro, al warmaster, al Grande Mago e al patrono (che sia o meno il loro padre), ad ogni altra matrona, anche di casata meno nobile e a chiunque vogliano rendere omaggio.

Daranno del VOI ai loro fratelli solo se loro stesse lo desiderano.

A tutti gli altri possono dare del TU.

CARICHE POLITICHE E SOCIALI

(in ordine decrescente di importanza)

Somma Sacerdotessa di Lolt (Le Otto) : Sono otto femmine appartenenti alle otto casate dominanti, rappresentano le otto zampe del ragno, detengono il massimo potere politico e sociale e sono in diretto contatto con Lolt.

La loro carica dura a vita ed esse godono di completa e totale immunita' giuridica, possono essere accusate solo da un'altra di esse ed eventualmente giudicate dalle restanti sei non coinvolte.

Alla loro morte la carica passa all'Allieva della defunta (ciascuna puo' istruire una sola allieva che non puo' appartenere alla sua stessa casata).

Nella scelta delle Allieve e nelle successioni si gioca una buona parte del gioco diplomatico delle Case.

I maschi, tranne in casi particolarissimi o di grave emergenza, non si rivolgono MAI direttamente alle Otto, le femmine lo fanno in modo tanto piu' rispettoso quanto minore e' il loro rango, evitano di fissarle in modo appariscente ed usano i titoli : "Mia Signora" o "Venerabile Madre" (le giovani allieve dell'Accademia possono chiamarle "Maestra", talvolta la diretta allieva di ciascuna ha il privilegio di chiamarla per nome in privato, mai in pubblico).

Le Otto risiedono al Tempio principale della Citta' Stato.

House Ilharess : E' il capo sociale e politico della casata, la rappresenta e la guida assumendosi la responsabilita' e il peso di ogni colpa (salvo poi decidere senza alcun vincolo chi prendere come capro espiatorio), così come il merito e la gloria di ogni successo.

Le Ilharess fanno sempre parte del clero di Lolt.

Spesso sono Allieve o Somme Sacerdotesse e quando non ricoprono questi due massimi ruoli, dedicano la vita all'istruzione delle loro primogenite nella speranza di vederle giungere ai vertici della piramide portando con se' la casata.

La Matrona puo' essere chiamata "Madre" da tutte le femmine della casata e dai propri figli maschi, "Mia Signora" o "Ilharess" dagli altri maschi, non fa eccezione il patrono, almeno in pubblico.

Maschi non consanguinei evitano di presentarsi ad essa senza gravi motivi.

Nessuno, neanche la primogenita puo' chiamarla per nome in pubblico.

Allieva della Somma Sacerdotessa: Sono otto anch'esse, ognuna istruita da una somma sacerdotessa.

Sono solitamente le Matrone o le primogenite delle Casate più nobili e influenti.

Le femmine si rivolgono ad esse con profondo rispetto e col titolo "Signora" o "Sacerdotessa".

“Mia Signora” abbinato a un profondo e ossequioso inchino e ad uno sguardo rigorosamente basso può essere usato da un maschio nobile in sua presenza. I maschi evitano di presentarsi ad esse a meno di necessità, fanno eccezione i consanguinei che devono comunque comportarsi evitando ogni accenno di confidenza.

Figlie della Matrona : Vengono tutte avviate al sacerdozio, in esse sono riposte tutte le speranze di crescita politica della casata, la durezza della loro educazione, di gran lunga più rigorosa e impietosa di quella di chiunque altro, è leggendaria e mirata a sradicare le debolezze, i dubbi e le passioni dell’animo.

Una figlia di matrona che si dimostri indegna del suo titolo rovina enormemente la reputazione della famiglia, essa viene privata di ogni diritto e abbandonata in superficie o sacrificata per propiziare la nascita di una nuova erede.

Esse sono il futuro della casata, vanno quindi trattate con rispetto e deferenza, quasi quanto la loro madre, soprattutto perchè si suppone avranno ottima memoria dei torti subiti.

Ci si rivolgerà ad esse col titolo di “Signora” fin dalla prima infanzia, anche quando, infanti, saranno serve della madre o delle sorelle maggiori e svolgeranno compiti umili.

La primogenita in particolare, gode praticamente degli stessi privilegi di sua madre.

In caso di assenza o indisposizione della Ilharess la primogenita, indipendentemente dalla sua età è tenuta ad assumerne ogni funzione e responsabilità, lasciando immediatamente qualsiasi altro dovere o occupazione (compresa l’Accademia) e tornando a Palazzo per dirigere la Casa.

In caso di incapacità al comando per insufficienza di esperienza (il che generalmente accade per primogenite al di sotto dei 16 anni umani), la Maestra della Primogenita fa le veci della Ilharess.

Qualora neanche la Maestra sia disponibile, la linea di successione designa come reggenti le sorelle della Ilharess in ordine di età.

Se la reggenza di una figlia o di una sorella superano i cinquanta anni, il titolo si considera assunto di diritto; la precedente Ilharess può reclamarlo pubblicamente di fronte alle Otto, che stabiliranno una prova pubblica di fronte alla Casa e giudicheranno quale delle due nobili contendenti gode del maggiore favore divino.

I maschi anche non consanguinei sono soliti presentarsi alle figlie della matrona per ottenere udienze o risposte dalle loro madri, in questi casi baderanno di trattarle con la massima deferenza, solleticandone la vanità’.

Maestra della Primogenita: Le Maestre della primogenita sono due, una (Prima Maestra, spesso una sorella maggiore) che la segue per i primi anni di vita, ed una (semplicemente Maestra, spesso una zia o una maestra di rango basso o medio in Arach) che la segue nel suo percorso sacerdotale in Accademia a partire dagli anni di istruzione media (dai 15 anni umani in poi).

Di norma la prima maestra appartiene alla stessa Casa della bambina (una sorella o una parente stretta della Ilharess), per evitare che una reggenza possa attribuire ad estranei la Casa.

Ha il dovere di impartire le prime ed essenziali nozioni di comportamento alla bambina ed e’ responsabile della sua educazione e della sua sicurezza.

Il giorno del primo officio sacerdotale della fanciulla (al compimento dei quindici anni umani) al termine dell’istruzione inferiore in Arach, e’ consuetudine che la Prima Maestra lasci il suo incarico ricevendo un dono di commiato dalla Ilharess proporzionale alla soddisfazione per i progressi della piccola.

Tale dono e’ di norma una proprietà, un titolo o un incarico di prestigio.

All’assunzione della reggenza ufficiale, e’ tradizione che la nuova Ilharess faccia un altro regalo, di pari entità’ del precedente, alla propria Prima Maestra.

La scelta della Maestra d'Accademia, invece, e' esclusivamente su base politica, il rapporto fra allieva e Maestra impronta l'intera rete di alleanze della Casa e di norma ne delinea il futuro politico.

Il legame che si instaura fra la giovane e la sua Maestra e' spesso molto forte e talvolta, fatto ritenuto assai pericoloso, supera quello con la Madre.

Patrono della Casata : e' il fortunato stato scelto dalla Matriona per generare le sue figlie, può o meno appartenere alla Casa.

E' consuetudine che il Primo Patrono (colui che genera la primogenita), venga scelto dalla Ilharess per la propria primogenita.

Nel caso la Ilharess sia gia' regnante al momento della scelta, puo' compierla da sola.

I patroni si susseguono ad assoluta discrezione della Ilharess (o futura Ilharess), l'unica regola e' che possa essere assunto questo titolo solo quando si e' generato un figlio con la Ilharess (e cioe' quando lei dichiara che lo si sia generato).

Nessuno in nessun caso può reclamare il diritto di aver generato un figlio della Ilharess , è sempre lei che ne attribuisce pubblicamente la paternità. Unica eccezione e' il primo patrono.

Il patrono rappresenta il primo maschio della casata e il favorito assoluto della Ilharess, sarà quindi trattato dagli altri con rispetto. Alla sua sostituzione, in ogni caso, tale rispetto, dovuto alla posizione e non all'individuo, decade immediatamente a meno che l'ex patrono non ricopra altre cariche.

L'estrema precarietà di questo titolo fa si che spesso e volentieri la figura del warmaster superi nettamente come potere e carisma quella del patrono.

WarMaster : Comandante delle truppe del Casato, esperto di tattica militare, si sostituisce come massima autorità maschile al Patrono in caso di guerra aperta, anche se sovente la sua influenza politica e' decisamente maggiore di quella del patrono anche in tempo di pace.

E' obbligatoriamente appartenente alla Casa e non esistono deroghe a questa regola.

E' scelto dalla Ilharess al momento della propria investitura, su proprio insindacabile giudizio.

Il titolo di warmaster dura a vita e non è possibile rinunciarvi, puo' essere tolto dalla Ilharess .

Il warmaster si occupa degli allenamenti delle truppe e cura personalmente l'educazione militare dei figli maschi della matriona.

Tutti i maschi lo trattano con rispetto, sanno che egli ha grande potere su tutti loro.

Anche le femmine evitano contrasti con questa figura che di solito gode della stima e del rispetto della matriona.

E' inoltre uno dei pochi della Casa a conoscere l'identità dello shadowmaster e i piani militari della Ilharess.

"WarMaster", "Signore" e "Comandante" sono gli appellativi più comuni.

Mai rispondere male a un WarMaster, di solito l'esercizio delle armi fin dalla più tenera età li rende poco inclini all'indulgenza.

Arcimago (Spellmaster) : E' solitamente uno dei maestri di Sorcere, Primo Mago della Casa.

Si occupa personalmente di iniziare alla magia i figli (raramente le figlie) della matriona che vengano destinati a questa strada.

E' anch'esso un maschio di grande influenza giacchè non di rado egli diviene il consigliere politico della matriona, e, benchè quest'ultima sia raramente una figura maneggiabile, è pur sempre l'unico maschio che puo' esprimere liberamente la propria opinione anche senza essere esplicitamente interpellato e che abbia il permesso di

redarguire le figlie della matrona quando sono affidate alla sua istruzione (neanche il patrono può farlo).

Lo si chiama "Signore" , "Maestro" o "Arcimago".

Weapons Master (o Campione del Casato) : è il miglior combattente della Casata, l'unico che sopravvive in un grande torneo all'ultimo sangue che si svolge durante i festeggiamenti per l'investitura di una nuova matrona, chiunque appartenga alla casata, di qualunque età e rango può parteciparvi, tranne il warmaster.

Possono partecipare anche non consanguinei su esplicito invito della matrona.

Egli ha il dovere di difendere l'onore della Famiglia nelle sfide a singolar tenzone e di norma è anche la guardia del corpo personale della Matrona.

Tale carica è nominalmente a vita, di solito però un weaponsmaster rinuncia spontaneamente al suo titolo quando per l'età avanzata o le menomazioni subite, si ritenga inadeguato a garantire la sicurezza della ilharess.

Solo la matrona può ritirare il titolo e bandire nuovamente un torneo, qualora giudichi di aver corso un grave pericolo di vita a causa dell'inefficienza della propria guardia.

Se la matrona, in tempo di pace o di guerra, muore di morte violenta, è tradizione che durante la veglia funebre il weapons master (nei rari casi in cui sia sopravvissuto alla matrona) si uccida di fronte alla Casa intera con il pugnale rituale della defunta.

Se la matrona muore di morte naturale non di rado il weaponsmaster la segue comunque spontaneamente nella morte.

Si dimette comunque con l'investitura della nuova matrona , il legame fra la guardia del corpo e la matrona è spesso viscerale di profonda adorazione.

Non è insolito che il weaponsmaster riceva i favori sessuali della sua signora e non è affatto raro che sia anche patrono.

Lo si chiama "Signore" o "Weapons master" ed i maschi sono in genere molto rispettosi nei suoi confronti.

Egli non lascia mai la matrona, ha il privilegio di un appartamento nell'ala della Ilharess e non lascia mai la porta durante le udeinze private, è l'unico maschio su cui il warmaster non ha diretta autorità, egli prende ordini sempre e solo dalla matrona ed ha libera iniziativa in caso di pericolo imminente della persona di lei.

Una dote essenziale per il weaponsmaster è la sua capacità di discriminare il pericolo ed agire prontamente senza però mai interferire con la politica e la diplomazia della Casa.

Shadow Master : figura enigmatica di cui poco si sa e si sente parlare.

Pare che venga scelto per ricoprire questo ruolo sin dall'infanzia ed educato dal suo predecessore, è l'unico del casato ad avere grande esperienza della superficie.

Cura le azioni di spionaggio e i lavori "sporchi" della Famiglia. E' poco importante nella politica ufficiale di un Casato, ma spesso decisivo e non di rado trattato con rispetto perfino dalla matrona.

Non ci sono problemi nel rivolgersi a lui, pochissimi sanno chi sia realmente.

Si narra l'iniziazione di un nuovo shadowmaster e il passaggio di consegne avvengono con una cerimonia segreta le cui caratteristiche variano per ogni Casa rispettando una tradizione millenaria.

LA TORRE

La giovane Dalhara Baenre è la terzogenita della Prima Casa. Una casata forte e molto giovane, la cui Ilharess ha al suo attivo una lunghissima serie di inganni ben tramati e meglio ancora coperti.

Le due prime figlie Baenre sono rinomatamene all'altezza della Madre; della terza figlia, invece, si è sempre parlato molto (troppo?) poco.

E' molto giovane, meno di 16 anni (per praticità si fa riferimento alla corrispondente età umana), e a quel che si dice, ad Arach Tinlith non brilla o comunque è stranamente tenuta lontano dai pettegolezzi e dalla vita pubblica.

Pochi conoscono il segreto di Dalhara. La sua condanna e il suo dono.

Per ispirazione e ancor più per natura, il destino della fanciulla è nel potere arcano (la magia, tradizionalmente destinata ai maschi come forma di potere minore), che sarebbe proibito alle Femmine della Razza.

Ma in lei è così profondo, innato, dirompente, che il Gran maestro di Sorcere, zio della ragazza (fratello della ilharess attuale) non ha potuto fare a meno di intercedere presso la sorella affinché un'istruzione magica adeguata, almeno nell'evocazione (disciplina magica per la quale la fanciulla è straordinariamente dotata) fosse fornita alla ragazza in modo che il suo talento potesse servire la Casa.

Ilharess Baenre ha opposto innumerevoli resistenze all'idea che una figlia maga potesse essere considerata sintomo di sfavore Divino sulla Casa.

Alla fine ha ceduto, con la condizione che tale istruzione avvenisse in assoluto segreto, fuori da Tier Breche, con la dovuta sorveglianza e in un luogo di neutralità paragonabile a quella dell'Accademia.

La prima lezione d'Arte Magica deve avvenire all'ultima tacca di narbondel (il Narbondel è il sistema magico di scansione del tempo. L'ultima tacca potrebbe corrispondere in termini di ore di veglia ad un tardo pomeriggio) di oggi e il luogo designato è una piccola torre, al confine del territorio della seconda e della terza Casa. E' in effetti lecito chiedersi come Ilharess Baenre possa aver voluto questo, dato che le due case non solo sono avversarie della Prima, ma sono alleate fra loro (del resto in molti sussurrano a mezza voce che sono davvero troppi anni che il favore dell'Oscura bacia la stessa Casa e le sue Matrone e qualche segno di cedimento sarebbe finalmente plausibile...)

A garantire la sicurezza dell'incontro ci sarà però la guardia del corpo della fanciulla (suo fratello Naukhel, che ha da poco terminato Melee Maghtere, l'Accademia di Guerra) e il Gran Maestro di Melee, ex-warmaster della Prima Casa e, così si dice in giro, padre di tutte le Baenre dell'ultima generazione.

Ad accompagnare la fanciulla, e per evitare all'evocatore scelto come maestro di Dalhara di essere l'unico non appartenente alla Prima Casa, ci sarà la sua dama di compagnia (giovane di sangue minore della Seconda Casa), e un ostaggio-garante della neutralità, della Decima Casa (dalla quale provengono per tradizione gli ostaggi-garanti per le prime otto Case).

Giunta alla torre, che dovrebbe poter essere aperta solo dalle chiavi affidate all'ostaggio-garante, la spedizione formata dal mago, dal guerriero e dal garante (che sono partiti insieme da Tier Breche) che avrebbe dovuto precedere Dalhara Baenre, scortata dal fratello e dalla dama, trova sorprendentemente la porta spalancata.

All'interno, nella sala giace la guardia del corpo ferita, disarmata e tramortita. La dama di compagnia è svenuta, nella stanza da letto, su un giaciglio; entrambi, storditi, si stanno riprendendo.

Dalhara, invece, giace senza vita sull'altro letto, distesa con un'espressione serena in viso e tre ferite sul busto, due in petto e una sull'addome dalle quali è uscito parecchio sangue, ma forse...non abbastanza data l'entità delle ferite.

Dopo una breve vana perlustrazione dei dintorni, la sacerdotessa (che è compagna di studi di Dalhara, ed è giovanissima, circa 15 anni umani), con insolita fermezza, ha ordinato che le porte fossero chiuse, tutte le armi riposte in vista e la faccenda chiarita rapidamente.

Quando la Prima Casa scoprirà l'accaduto, e se non le viene consegnato un colpevole plausibile, è assai probabile che tutti i presenti vengano immolati per evitare un ecatombe: tutti conoscono il pessimo carattere di Ilharess Baenre.

Descrizione della Torre

La torre, che naturalmente si sviluppa in altezza, è a pianta ottagonale e senza alcuna scala o stanza se non al livello del terreno, dove è suddivisa in una piccola stanza da letto, con due giacigli una panca e un tavolino ed una sala di conversazione alquanto spoglia con alcune panche e un tavolo ottagonale.

La costruzione è spartana e palesemente in disuso; i due ambienti sono divisi da una porta, le cui chiavi, erano in possesso di Dalhara e, dopo la sua morte, sono in custodia della Dama di compagnia, la quale ha preteso le venissero affidate (correttamente dal punto di vista gerarchico) anche le chiavi della porta d'ingresso.

Per uscire dalla Torre o accedere alla stanza da letto è dunque necessario farsi consegnare le chiavi da Lady Eulolath o comunque sottrargliele.

SEMPLICI REGOLE PER L'INTERAZIONE FISICA:

- L'eventuale interazione armata è regolata col semplice buon senso: una ferita inferta in punti vitali è mortale, altrimenti è soltanto menomante.
- Il mago e la sacerdotessa non riusciranno a colpire (con un'arma) i guerrieri o l'esploratore se non alle spalle.
- L'utilizzo delle abilità non è valido se non comunicandolo al narratore e seguendo le sue eventuali disposizioni.
- E' possibile uscire dalla Torre (muniti delle chiavi), in tal caso le azioni saranno recitate per quanto possibile o altrimenti descritte con accuratezza.
- Il giudizio del narratore sull'esito delle interazioni fisiche è sempre insindacabile.

NOTA: il numero romano fra parentesi, riportato dopo il nome del personaggio nelle schede seguenti, indica la Casata di appartenenza.

Maestro evocatore Faeryorn Helviiryn (III)

Che occasione...che magnifica occasione!

La Terza Casa che in un colpo sbaraglia la Prima e la Seconda grazie al primogenito, tu.

Hai bruciato tutte le tappe e sei il più giovane maestro evocatore di Sorcere e il più giovane consigliere in carica di una Ilharess. Anche se ancora ti sembra strano consigliare tua madre...

Si parla già molto di te ed è ormai famosa l'ultima tua strategia di battaglia, in cui forze magiche e fisiche si sono fuse rendendo straordinario il vostro attacco...

E ora...

E' stato facile. La tua Ilharess ha suggerito il piano alla Seconda Casa e le tue spie ben piazzate hanno carpito come quel piano fosse stato modificato.

La giovane sacerdotessa avrebbe ucciso Dhalara Baenre con un veleno. Povera sciocchina. E tu saresti stato lì per accusarla, per dire a tutti che nel suo anello è l'antidoto e nella coppa i resti del veleno. E per buona misura, se a quella ragazzina debole dovesse mancare il coraggio (sai che si tratta di una femmina senza nerbo) hai pagato per un rituale imponente, che ha fatto comparire sul corpo della ragazza una ferita magica che si deve essere allargata in pochi istanti fino a dissanguarla.

Per quando tu fossi arrivato, e hai pagato perché il garante producesse un po' di ritardo, la Prima Casa avrebbe già aggredito e disfatto la Seconda.

Peccato non aver potuto esaminare Dhalara da viva. Si dicevano cose straordinarie su di lei e tu ci hai sempre creduto. Nessuna ilharess tiene una figlia per sessant'anni nascosta senza un valido motivo.

Comunque, in questo momento sei davvero nei guai.

Improvvisamente ti rendi conto che sei il capro espiatorio più facile per tutti.

E, con orrore, scopri che la stanza è parzialmente refrattaria alla magia.

Che significa? Perché fare lezione di magia in un luogo del genere?

Qualcosa ti sfugge e non ti piace per nulla....Il tuo sesto senso ti avvisa che qualcosa non va. Che qualcosa è fuori posto, non è ciò che sembra...

OBIETTIVI

- Vuoi uscirne pulito, immacolato. E che la colpa ricada sulla sacerdotessa, come avrebbe dovuto essere fin dall'inizio. Se riuscissi in qualche modo a minare anche quell'odioso guerriero...potresti farla passare per inefficienza, la sua signora lo punirebbe in maniera definitiva se fosse complice nella tragica morte della figlia.... Oppure c'è sempre il garante. Tu lo hai pagato e sai che è corrotto....chi si fa corrompere una volta è automaticamente un traditore. Ricattabile e facile da usare come capro espiatorio...

ABILITA'

- Individuare il magico (2 volte su singoli oggetti o persone, 1 volta ad area di due metri)
- Blocca il tempo (tutto tranne te viene bloccato per due minuti) 1 volta
- Spiriti messaggeri (puoi inviare una informazione fuori dalla torre tramite un piano extradimensionali) Per un messaggio di risposta ci vuole un'ora. 2 messaggi sola andata o 1 andata e 1 risposta.

Maestro guerriero Velve Vlos Baenre (I)

Il piano della tua Signora è perfetto. Come una tela di diamante nel granito. E tu l'adori come si può adorare l'aria che si respira.

Non sei un servo, sei di più. Non è solo il favore del suo letto. E' qualcosa che non puoi spiegare e che ti ruba il sangue.

Ti ha tolto l'occhio, e con esso il titolo. E la battaglia, che pensavi fosse il sale della tua vita. E invece vivi per il suo respiro e ora lo sai. La ami e la odi con identica intensità, con una totalità assoluta che ha a che fare con la Fede e che nessuna altra razza può conoscere. Non solo moriresti per salvarla, o per vendicarla.

Moriresti per compiacerla, per onorarla, per divertirla.

Ti ha punito negandoti il suo corpo, ma poi si è stancata presto di quel superbo buono a nulla con cui ti aveva sostituito e ti ha lasciato il piacere di ucciderlo. E ora uccidi sua figlia, l'ultima vestigia dell'immeritato favore della Ilharess verso di lui. Dalhara, che di doni oscuri non ne ha proprio nessuno, che non ha proprio alcuna predisposizione a nulla.

E' sciocca, lenta. Si poteva sacrificarla...ma Lei, Magnifica Signora, sembianza vivente e mortale dell'Oscuro, aveva pensato altro.

La Seconda e la Terza casa rovinata insieme, per aver strappato alla Prima il suo gioiello, la figlia baciata da un talento scomodo ma incontenibile.

Hai riso quando hai compreso che fine avrebbe fatto quella stupida bastardella. E' bastata qualche voce in giro dei suoi poteri e il colloquio con l'arcimago di sorcere. Fintamente riservato.

E il tuo compito era sorvegliare che tutto accadesse come stabilito. Tuo figlio Naukhel avrebbe pensato a infilarle la spada di suo padre (il padre di lei, che è già nella tomba per mano tua) in corpo. E lo hai istruito bene. Morirà anche la ragazzina della Seconda casa e accusare la Terza sarà un gioco.

Sembrava tutto a posto e poi le cose hanno iniziato a non filare lisce. Il ritardo imprevisto. Quel corpo con tre ferite e nessuna di spada. Una, sei quasi sicuro, non è neanche prodotta con un'arma. Non una normale perlomeno.

E il segnale che hai fatto tre volte a tuo figlio lui l'ha ignorato o...o non lo riconosce?

Tuo figlio aggredito alle spalle e tramortito come un principe paggio di pochi anni? Impossibile!

Che accade?

La ragazza è morta, ma in queste circostanze tutto è misterioso, come una tela troppo fitta.

Ora, per la tua Signora, la tua Casa e la tua Dea, devi essere lucido.

OBIETTIVI

- Naturalmente devi uscire pulito da questa storia, e devi cercare di lasciare il piano invariato. Che si prenda la colpa il mago...o, se riesci, meglio ancora la sacerdotessa. In casi estremi puoi tirare in ballo il garante. Quello che però vorresti capire è cosa esattamente non abbia funzionato. Che cosa è successo a tuo figlio? Tradimento? Inganno? Questo devi scoprire. Per proteggere Lei.

ABILITA'

- Informazioni (puoi ottenere, per collegamento telepatico con la tua Signora, una informazione di qualsiasi tipo cui lei possa aver accesso) 1 volta

- Autorità (puoi farti dar ragione da un maschio che non sia mago su una qualunque affermazione) 1 volta
- Stiletto (riesci ad infiltrare uno stiletto. Se viene ordinata una ulteriore perquisizione devi dichiararlo. Puoi uccidere una persona, ma non puoi nascondere sporco di sangue. Sopra c'è la runa di famiglia e sarebbe un gesto scoperto.)

Sacerdotessa Euololath Helviiryn (II)

Sei una delle ultime figlie della seconda casa, neanche di linea diretta. Sei infatti figlia della più giovane sorella della ilharess. E si può dire che tu sia stata allevata con il solo proposito di arrivare a questo giorno.

Ma, per la prima volta nella tua vita, non sai dire se hai fallito o meno.

Dovevi ucciderla, ed è morta. Ma non hai mai avuto in mano una spada, per ferirla.

Sono anni che ti fingi stupida, che rinunci ad essere in Arach quello che potresti essere, anni che nascondi ogni briciolo dell'acume del quale non difetti, e spendi energie nel lusingare quella sciocca ragazzina, che solo i suoi strani poteri (ma come faceva ad esserci tanta magia in così poca intelligenza? E come avrebbero potuto insegnarle ad usarla? Ti rendeva folle di collera che tutto il mondo scambiasse il suo silenzio per sprezzante riservatezza!) rendevano invero pericolosa.

Sono anni che rinunci a tutto per essere qui oggi, e uscirne pulita. E strappare alle altre quello che ti spetta. E ora qualcuno ti ha rovinato tutto.

Non può essere stato il mago della terza casa, che ti è stato più volte ripetuto dovesse essere all'oscuro di tutto. Ma lo era davvero?

Siete partiti da Arach in tempo e avreste dovuto trovare gli altri qui di fronte. Invece qui non c'era nessuno. La porta era aperta e tu le hai dato il veleno. Nessuno ti ha visto. Quel veleno l'hai preso tu stessa, nella coppa di morimatra da cui tu stessa bevi, e dopo, pulendoti le labbra, hai fatto scivolare fra le labbra un po' di polvere dell'antidoto. Vi sareste addormentate entrambe, e lei non si sarebbe risvegliata.

Era perfetto. Morte naturale. Suo fratello per testimone della tua innocenza.

Ora devi fare in modo di uscirne comunque pulita e non sarà facile.

Hai dalla tua che almeno finché non arriva la delegazione della prima casa (forse già con una dichiarazione di guerra che sarebbe la tua condanna a morte, sempre che non sia già stata staccata qualche testa....) hai il comando.

Ma devi sfruttarlo bene e fare meno clamore possibile.

OBIETTIVI

- Uscire immacolata da questa faccenda. Geniale sarebbe riuscire a convincere tutti che il delitto è stato consumato all'interno della casata (magari con la complicità della terza casa? Quella ferita sull'addome ti pare proprio non sia di spada....), per mettere a tacere la diceria dello sfavore della Dea per i talenti arcani concessi a una femmina. Si ripercuoterebbe su Ilharess Baenre ed è quello che ti farebbe uscire vincitrice assoluta. E sai bene che l'ex-warmaster Baenre odiava Dalhara: era l'unica femmina a non essere figlia sua. Lo sanno tutti ad Arach, le sue stesse prima e scondogenita ridevano della gelosia che aveva mostrato quando la Ilharess lo aveva escluso dai suoi favori. Gelosia che era stata punita e gli era costata un occhio e la carica...

POTERI

- Lettura del pensiero (1 volta)
- Discriminazione del vero dal falso (2 volte)
- Parola di morte (puoi uccidere un maschio di casa inferiore alla tua, ma a quel punto...tutti saprebbero che sei stata tu...) 1 volta

Ulnusst Olzen (guerriero-esploratore/garante della neutralità) (X)

Garante della neutralità, certo. Quella degli altri, e non la tua, pensi sempre.

Quando più case nobili si incontrano per motivi diplomatici e intendono dare ufficialità all'incontro viene sempre "affittato" almeno un garante della decima casa. Per tradizione viene pagato dalla Casa che organizza l'incontro, o comunque da quella che corre meno rischi. Ha il compito di presenziare in silenzio e, appena terminato il suo ufficio di dimenticare quanto ha udito. Se nell'incontro qualcosa non va come stabilito e, il garante viene ucciso all'istante, come prezzo di sangue, o utilizzato per riferire alle Otto nei rari casi in cui gli venga risparmiata la vita perché possa perderla, come testimone, fra le orrende grinfie dei mindflyer.

Uno sporco lavoro, per una Casa legata più al danaro che al potere, perché solo per il danaro che avete siete ancora la Decima Casa, mentre le altre si alternano, vivono e muoiono. Per avidità e talento nell'essere avidi siete la Casa più antica, mai costretta a difendere la propria posizione, incapace di salire la scala sociale, ma impossibile far ruzzolare giù. E per danaro, ovviamente, hai agito.

Ti hanno pagato bene (due persone diverse! Anche se non sai chi siano ed è sempre più sicuro non saperlo) per far ritardare in modo non vistoso l'arrivo del mago e del guerriero che accompagnavi. Ancor meglio ti hanno pagato per lasciare aperta la porta. Ma...sei stato stolto davvero...ti avevano assicurato sul gioco di equilibri...non pensavi certo ad un omicidio durante la tua missione.

Ora sei quello nella peggior posizione di tutti.

L'unica tua speranza è che la stessa prima casata sia responsabile della morte della ragazza, in qualsiasi altro caso, tu garantivi che il luogo fosse neutrale e non lo era.

Sei già morto e morire in questi casi è il tuo lavoro. E non sempre, non in questo caso, temi, riesce ad evitare una guerra.

Una guerra aperta fra Case potenti è l'unico vero rischio per il tuo sangue: servono ostaggi e garanti solo in tempo di pace, in guerra tutti pagano il prezzo della vita e si aspettano di doverlo pagare.

Tra l'altro...pare che siano tutti ciechi. Tu hai visto delle evidenti tracce di sangue e di colluttazione fuori. E dei resti di strano colore sulla roccia muschiosa, come...larghe macchie, bruciature. Possibile che gli altri le abbiano ignorate? L'unica spiegazione è che non abbiano occhi per vedere, o che sappiano di cosa si tratta e preferiscano fingere il contrario. Ad esempio, il giovane guerriero Baenre: sei quasi certo che le abbia viste benissimo...eppure....

Puoi solo obbedire, ricattare, ingannare, mentire ed vendere al miglior offerente le tue doti di esploratore...cercando di uscirne vivo...

OBIETTIVI

- Salvare la pelle e scaricare la colpa, evitando in ogni modo una guerra fra le prime tre Cse. Magari anche capendo cosa sia successo, per fare un po' di danaro con i ricatti. Il meglio, in quanto a probabilità di farla franca, sarebbe riuscire ad accusare in modo fondato la prima casa (ma pensi passeresti comunque grossi guai). In qualsiasi modo creativo, dalla fuga al servizio di leva volontario in superficie, quello che conta più di tutto per te è salvare la pelle.

ABILITA'

- Seguire tracce
- Riconosci veleni
- Individua la magia (2 su cose o persone – bersagli singoli)
- Riconosci la menzogna (2 volte)

Naukhel Baenre (Arelenithil Litinuniel) guardia del corpo (I)

Se solo sapessero...se solo immaginassero... avresti meno di un istante di vita. O forse no. Forse qualcosa di più, ma solo per pentirti di non essere morto velocemente.

La pozione che hai ingerito durerà solo altre due tacche di narbondel (2 ore) e dopo tornerai ad avere il tuo aspetto.

Occhi azzurri di cielo e lunghi capelli color del legno di castagno.

Sei uno dei primi nati, figlio delle lacrime di Corellon, e in questi panni odiosi e detestati stai solo compiendo una doverosa, cupa e solitaria vendetta. L'ultima cosa che devi fare in questa vita, prima di abbandonarti per sempre al reverie.

Morire di ricordi.

Vi legate una volta nella vita, voi della razza che non conosce morte all'amore. E la tua compagna di una vita senza età è ora solo un corpo vuoto di spirito.

Bella come un mattino d'estate, ricca di spirito come di luce una stella, acuta come una freccia d'argento. Non risuona più fra i boschi il suo riso, non sale più alto alla luna il suo canto. Niente più danze sotto le stelle, fra milioni di lucciole, niente più Bellezza. Niente più.

Strappata dal corpo, la sua mente giace lontana, in qualche oscuro angolo, a ripararsi di qualcosa che non sa più dire e che udire ti farebbe morire all'istante.

Accarezzi questa vendetta dal giorno in cui il tramonto e l'alba iniziarono a confondersi, e l'hai accuratamente preparata.

Conosci chi ha fatto alla tua sposa quell'orrore. E desideri che quella femmina (è la ilharess di Casa Baenre, che ha ottenuto, con la tortura e l'invasione mentale dei mindflyer, i segreti arcani custoditi nella mente della tua sposa) paghi, seppure esiste un prezzo, per la sua azione.

Una ad una ucciderai le sue figlie. Scardinerai il suo potere e infine le darai di persona, tu, guardandola negli occhi, molto più tormento di quanto possa sopportarne un mortale.

Avevi studiato un buon piano. Una finta ambasciata della tua gente ti aveva portato le informazioni che ti servivano e ti sei trovato al posto giusto, nel momento giusto.

I tre, la tua vittima il fratello e un'altra femmina, sono arrivati davanti alla torre, sono rimasti stupiti di trovarla aperta; a dire il vero tu avevi una pergamena magica per aprirla, ma l'hai trovata anche tu imprevedibilmente aperta (come mai?), poco prima.

Mentre compiva un giro di perlustrazione nei dintorni, hai fatto fuori il maschio cogliendolo di sorpresa (poi hai dissolto il cadavere con una pozione di autocorrosione acida...ma ti sembra che le tracce siano abbastanza poche da sfuggire ad una perquisizione sommaria...del resto, col tempo che avevi a disposizione, è stato il meglio che potessi organizzare) e hai usato un'altra pozione, che ti darà per poche ore le sue detestabili sembianze.

Sei entrato e hai recitato. Le hai viste bere qualche schifoso intruglio, entrambe.

E poi, come era prevedibile si sono ritirate. Eri pronto a tramortirle e uccidere. E quando sei entrato furtivamente dormivano entrambe. E' stato facile. L'hai ferita al petto due volte col tuo pugnale di mithril, forgiato dal padre della tua sposa che si vendica attraverso di te e insieme a te, (e perché ora ci sono tre ferite ??? tu giureresti davanti a Corellon di averne inferte solo due) e poi non ti restava che fuggire.

Quando ecco, sono giunti gli altri tre, che avevi fatto in modo rallentassero (non conosci i dettagli, perché il padre della tua sposa ha progettato questa parte del piano ed i suoi fratelli l'hanno realizzata). Ahimè, non lenti e in ritardo abbastanza.

E non hai avuto altra scelta che ferirti da solo, gettare il pugnale della tua gente più lontano possibile e fingerti aggredito. Non puoi morire prima che tutto sia stato consumato!

Ora devi toglierti da questo caos, maledetti figli dell'oscuro ragno!

OBIETTIVI

- L'unico, solo vero obiettivo che hai è compiere la tua vendetta. Fino in fondo. E per farlo non puoi morire ora, prima di aver ucciso anche le altre luride femmine di questo sangue: devi uscire vivo da qui. Entro due ore però, prima che la tua faccia torni normale. E devi uscire da qui solo, per poter fuggire, prima che ti si riconosca. Questo solo ti interessa. Quindi nessuno che ti segua, nessuno che ti accompagni. Se però riuscissi, ti piacerebbe che la colpa se la prendesse il mago. E' per colpa dei maghi drow, e della loro superbia, che tutto questo è accaduto.

ABILITA'

- Pergamena di Flamestrike ad area (uccide tutti, compreso te. Potresti anche usarla per ricattarli e scappare...ma riusciresti a portare a termine la tua vendetta se, ricattandoli, rivelassi la tua identità e i tuoi scopi?)
- Incanto di verità (puoi obbligare qualcuno a rispondere la verità a una tua domanda) 1 volta
- Sensi acuti (un senso ulteriore molto elfico ti avverte automaticamente di un pericolo imminente)