

PLAY
festival del gioco



Gilda del Grifone



LE RUNE DEL LUPO

**GRUPPO
CHIMERA**

PINO ALLA PINE DEL MONDO

INTRODUZIONE + HANDOUTS

Odio uscire nella notte con il cappuccio tirato.

Il mio Signore mi ha chiesto la massima discrezione, e così ho il volto ben nascosto ed il tabarro che cela la mia livrea mentre spingo con il lungo remo una dràgola priva di insegne per le vie d'acqua di Aligezia. Devo farlo, ma proprio non vorrei: Avandra benedetta, quel che davvero mi piace è mostrare a tutti il mio onore di Servitore Scelto della casa di Virgulzio Della Mirasenda, il Primo Magistrato della città. Tutti portano rispetto al suo emblema, tutti danno il giusto tributo al suo ed al mio passare. Anche di notte, basta un'occhiata alle insegne, e subito tutti, Patrizi o Popolani, chinano il capo davanti a me, perché sanno che cammino all'ombra di un potere che li tiene tutti in pugno.

Certo, non si piegano in due come quando si inchinano davanti al mio signore, ma anche solo un cenno del capo di quei superbi mangiapesce è una gloriosa soddisfazione per me, un umano nato mangialische.

In effetti però è da molto tempo non mi considero più un mangialische.

E allora cosa sono... un mangiapesce anch'io?

Bella battuta! E' un peccato non poterla condividere con nessuno: un umile servo, nato mangialische che si considera un nobile mangiapesce. C'è di che farne una commedia per il Teatro Cangiante.

Beh, in realtà fino a due secoli fa era possibile: per diventare un Patrizio e sedere nel Miglior Consiglio bastava comprare un allevamento. Ma dopo la Serrata del Pesce, ti saluto: nessun allevamento può essere comprato o venduto da qualcuno che non sia un Patrizio.

Ci sono mercanti più ricchi di molti Patrizi, e molti Patrizi più poveri di me, ma loro avranno sempre il potere, e io mai.

Comunque, un po' di strada l'ho fatta anch'io: non è stato facile farmi notare dal Patrizio Querini, entrare al suo servizio, farmi largo tra i Servi di Casa e, una volta arrivato in alto, tramare per attirare l'attenzione del Primo Magistrato e pian piano diventare il suo servitore più fedele. E' una vita che ricalca beffarda quella dei nobili mangiapesce che si sentono a noi tanto superiori, ma che per arrivare dove gli interessa sono disposti a tutto, tramando e brigando per far salire il prestigio delle loro famiglie.

I mangialische invece mi fanno una gran rabbia. Gli basta non dover fare i lavori più duri negli allevamenti per sentirsi importanti. Non si rendono conto che per i Patrizi un mercante o un carpentiere valgono quanto un alleviere o un marinaio: cioè, nulla. E anche riunendosi in confraternite, con i loro piccoli giochi di potere, la loro vita non può cambiare.

Lavoranti sono nati e lavoranti moriranno, perché non è con l'aiuto reciproco che si fa strada ad Alighezia: il potere viene dalle case patrizie più influenti, e solo facendosi notare da loro lo si ottiene.

Forse, l'unica vera professione in cui un mangialische può imbarcarsi, e che può portare rispetto e potere, è quella dell'alchimista. Tutti han bisogno di conservare il Pesce, e tutti han bisogno di bravi alchimisti preparati. Peccato che per ogni dieci allievi alchimisti, uno diventa bravo e preparato, otto non ce la fanno e finiscono fare gli allevieri, messi peggio di chi alleviere lo è per destino, e uno muore saltando in aria con tutto il suo laboratorio.

No, non era una strada per me.

Dovevo trovare una mia via e alla fine l'ho trovata, sia ringraziata Avandra. Ora però cosa dovrei fare?

Avandra Cercatrice invita gli uomini a migliorarsi, a progredire sempre, a non sentirsi mai arrivati, mai appagati, perché bisogna costruirsi un futuro sempre migliore. E allora, che obiettivo dovrei pormi ora? Seguire quegli invasati della Mano Nera che mi avevano contattato per chiedermi di combattere con loro per abbattere il potere dei Patrizi? Oppure aderire alla loro confraternita solo per poi denunciarli al Primo Magistrato?

Un giorno dovrò decidere...

La solitudine e la notte portano a strani pensieri, ma ecco lì il pontile. Attracco la dràgola e vado a consegnare il messaggio.

Virgulzio Della Mirasenda, Primo Magistrato di Alighezia, che fa recapitare una missiva proprio a te, esponente di una delle meno potenti famiglie patrizie? Rompi il sigillo e apri subito la lettera...

Eminentissimo

ci pregiamo di convocarla, per conferire privatamente di fatti oltremodo ragguardevoli

Attendiamo Lei e coloro che usualmente La accompagnano, presso la nostra dimora il dì che segue domani, nell'ora che precede l'alba

Confidiamo che la Signoria Vostra si presenti con sollecitudine, dando prova di assennato giudizio, e privato interesse per il Suo futuro

Virgulzio della Mirasenda

VINDOCI DI BACKGROUND

1) Tutti i PG devono essere dei Patrizi minori

I PG sono membri di una famiglia Patrizia a loro scelta decaduta o mai diventata particolarmente ricca.

1.1 - Possono essere della stessa famiglia o di famiglie diverse: in entrambe i casi (ma particolarmente nel secondo), sta al background del gruppo giustificare perché agiscono insieme e quali legami intercorrono tra di loro.

1.2 - La limitata ricchezza è resa dal limite di monete d'oro a disposizione dei PG per l'acquisto dell'equipaggiamento (v. Regolamento).

Oltre a questo, ogni famiglia dei PG ha in dotazione:

- una magione nel centro di Aligezia (in condizioni non buone)
- una Fattoria di Pesce (in disuso, vuota e abbandonata)
- una dràgola (barca a remi) malandata (da 6 posti, per navigazione lagunare. Nessuna triremi)

1.3 - Non sono dotati né di servitù né di allevieri, non possiedono schiavi

1.4 - Non ricoprono magistrature, ma possono presenziare alle riunioni del Miglior Consiglio. Tuttavia, non sono previste riunioni del Consiglio a breve.

1.5 - La loro influenza in città è minima nei confronti sia dei Patrizi che dei Popolani. Possono usare in modo molto limitato la loro influenza su allevieri e servi del pesce, ma non moltissimo perché ai servi è evidente che i PG non hanno poi tutto questo peso, dato che sono al livello più basso del patriziato.

2) I PG devono essere legati ad Aligezia

Conoscerla bene e provare attaccamento per essa

Aligezia

Regina delle Acque

Per chi giunge alla città uscendo dalle brume della Via delle Tre Fortezze o accompagnato dal ritmico suono di remi sulle Acque Interne, Aligezia è un miraggio che sorge dalle acque, con canali come strade e imbarcazioni come carri. La sua bellezza rapisce chi per la prima volta posa lo sguardo sui suoi palazzi, così come chi è abituale visitatore, perché mille sono i suoi volti, tutti incantevoli, e mille i tesori che essa offre a chi sa coglierli.

Chi in Aligezia cerca commercio e affari, sa già che troverà qui ogni specie di Pesce raro, e tutto quello che dal Pesce si può ottenere: non solo carni prelibate, cotte dai migliori cuochi o a lunga conservazione, ma anche olii, unguenti, distillati, elisir, essenze, ghiandole e organi magici, componenti per ogni tipo di magia e potere. Cercate spine di Pesce Drago? Pelli iridescenti di Carpa Arcobaleno? Gangli elettrici di Lampreda del Tuono e del Fulmine? Visitate le Fattorie del Pesce sulle isole che abbracciano la città: i nostri allevieri vi mostreranno Pesce così raro che altrove pensano estinto, e più Pesce nobile di quanto possa sperare di catturare in tutta la sua vita un pur fortunato pescatore di Mare Aperto. Sappiate però che se indubbiamente questo è il maggior tesoro della città, non è l'unico: visitate le meravigliose vetrerie dell'Isola del Miro, stupitevi della finezze di gioielli e gemme del Quartiere Ca' Domina, ammirate le porcellane istoriate di maestri ceramisti delle Faciture Fini, e troverete merci pregiate per possedere le quali i più ricchi e potenti pagherebbero con gioia metà delle loro ricchezze.

Chi in Aligezia cerca invece bellezza e svago, li troverà ad ogni angolo. Basta passeggiare nei quartieri patrizi, e in ogni palazzo si ammireranno più opere d'arte di quante ce ne siano in tutta Elagon-la-Bella, prodotte dai più grandi artisti di ogni tempo, provenienti dai più remoti angoli del mondo o risalenti fino alla gloria dell'Impero di Arkosia. Cento locali offrono i più prelibati cibi di mare e di terra, i migliori vini importati da ogni angolo del mondo; altri cento le danzatrici più sensuali e lascive, i gladiatori più feroci e violenti. Ma chi davvero vuole assistere a spettacoli che non hanno pari, deve cercare di ottenere un posto in uno dei tre teatri di Aligezia -il Teatro Cangiante, il Teatro del Drago danzante o il Teatro della Fenice. Tragedie arkosiane sopravvissute alla caduta dell'Impero? Commedie magiche in maschera? Orgiastici balletti elfici? Sonate dei più famosi bardi viventi o non-morti? Che voi cerchiate arte pura, trasgressione, divertimento, sarete accontentati: ogni sera gli spettacoli cambiano, per soddisfare ogni gusto.

Chi, infine, in Aligezia cerca sapere e conoscenza, troverà una città aperta a tutte le divinità civili (che nel Quartiere degli Dei hanno a templi e onori per ciascuna), ma consacrata specificamente a Ioun, dea della conoscenza. Mille Accademie di studio magico o mondano accolgono le più feconde menti della nostra era, e la Biblioteca Magistrale raccoglie un così gran numero di tomi che nessuno è ancora riuscito a contarli tutti, e molte sono opere uniche o la cui età si conta in secoli. Ma a differenza di altre cittadelle della conoscenza, Aligezia è unica perché in essa non si praticano e pregiano solo scienze ed arti teoretiche e astratte, ma anche discipline e tecniche pratiche e concrete sono tenute di gran pregio, su tutte l'Alchimia, che proprio nella nostra città ha raggiunto la fama e l'importanza di altre, ben più blasonate, arti divine ed arcane.

Una storia di pace

Aligezia fa risalire la sua storia fino alla caduta dell'Impero draconide di Arkosia, quando genti in fuga dalla guerra e dalla catastrofe trovarono rifugio nelle paludi. Qui, sotto la guida delle prime grandi famiglie patrizie, fecero fruttare le acque pescose e svilupparono le tecniche di allevamento aligeziane che costituiscono le basi dell'attuale ricchezza e potenza della città. Le paludi e il valore della flotta da guerra hanno sempre difeso Aligezia dalle guerre e dalle invasioni che nei secoli si sono susseguite sulla terraferma, e il Miglior Consiglio, assemblea di tutti coloro degni di governare la città, ha sempre garantito un governo giusto e saldo, cui volentieri i Popolani si sono sottomessi, e che ha permesso di superare ogni crisi e le più gravi emergenze. Per questo Aligezia è sempre vissuta in pace, e nella pace continuerà a vivere nei secoli a venire.

In caso di problemi

Aligezia è una città pacifica e civile, dove le razze mostruose e disumane sono presenti solo come schiavi rematori, e dove le Guardie Cittadine vigilano sul rispetto delle leggi, proteggendo allo stesso modo i cittadini e i visitatori.

Tuttavia, qualora vi fossero problemi, rivolgetevi con fiducia al Magistrato della Milizia delle Acque, che vigila su ogni violenza e crimine; al Magistrato d'Esame che si occupa di giustizia, inganni e malversazioni; o al Magistrato agli Dei Sommi, che si fa carico di dirimere ogni disputa e punire ogni empietà, e che amministra anche l'Ospitale, la casa di guarigione mantenuta a spese della città. Il Primo Magistrato è poi sempre disponibile, di persona o tramite propri incaricati, ad ascoltare petizioni e lagnanze.

Riguardo a tutto ciò, è bene tuttavia mettervi sull'avviso: nei Quartieri Non-Patrizi, a fronte di eventuali problemi e incidenti, potreste ottenere offerte di aiuto da parte di congreghe o confraternite di Popolani. Per quanto siano segno che il buon cuore e la generosità non è qualità dei soli Patrizi, è bene rifiutare fermamente tali maldestri aiuti e far riferimento alla sola e affidabile magistratura cittadina.

Ponti e vie d'acqua

Nella zona dei Quartieri praticamente qualsiasi luogo può essere raggiunto sia a piedi, sfruttando la rete di vicoli, passerelle, porticati e ponti, sia in barca, navigando nella suggestiva rete di vie d'acqua per cui Aligezia è famosa. E' però facile per un forestiero sbagliare via: in questo caso, non abbiate timore di chiedere indicazioni ai cittadini, giacché ciascuno, Patrizio o Popolano, conosce la città come il palmo della sua mano.

Se invece intendete raggiungere le Fattorie del Pesce o i laboratori artigianali sulle isole circostanti, dovrete pagare un passaggio su di una triremi delle Acque Chiuse -le navi che fanno la spola tra le isole all'interno della laguna- o prendere a noleggio una dràgola, la tipica barca con rematore, a disposizione in tutte le principali vie d'acqua della città.

Se siete ospiti, sappiate che ogni famiglia patrizia ha imbarcazioni personali che sicuramente metterà a vostra disposizione.

Via delle
Tre Fortezze

Allevamenti di Levante

Isola
di Miro

Porto
di Terra

Levante

Porto
del Pesce

Basse di Ponente

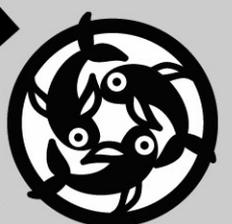
Basse
di Levante



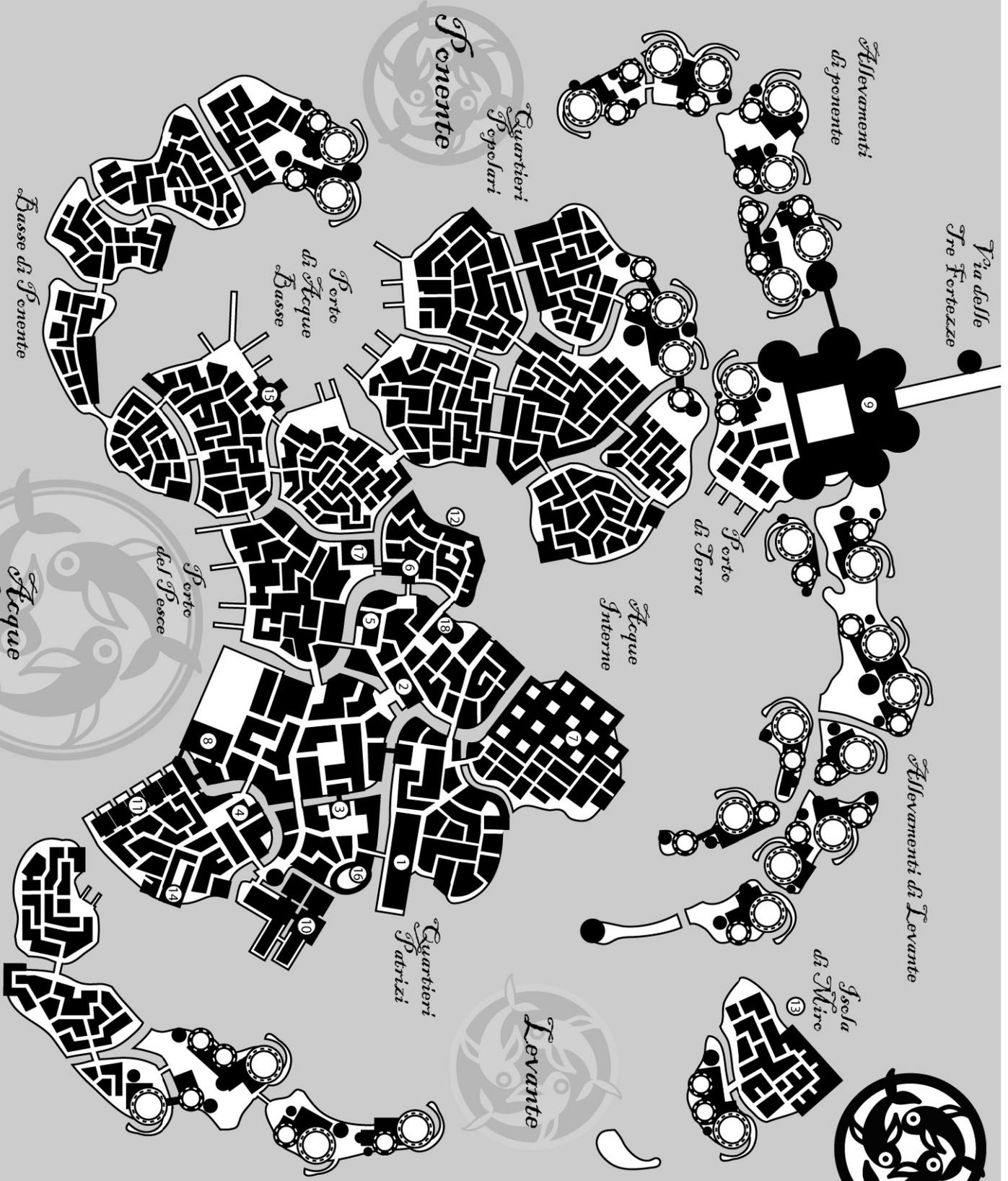
Aligezia



- 1 Ospitale
- 2 Palazzo Della Mirasenda
- 3 Palazzo Pescalor
- 4 Palazzo Alibrighi
- 5 Ta' Dragandi
- 6 Ta' Sesiren
- 7 Biblioteca Magistrale
- 8 Palazzo del Miglior Consiglio
- 9 Prima Fortezza
- 10 Quartiere degli Dei
- 11 Cantieri Navali
- 12 Quartiere Ta' Dominia
(crafts and jewelers)
- 13 Isola di Miro (vetrerie)
- 14 Faciture Fini (ceramisti)
- 15 Ta' Alchemi
(corporazione alchimisti)
- 16 Teatro Cangianta
- 17 Teatro del Drago Danzante
- 18 Teatro della Fenice



Biennale



1 Ospitale

2 Palazzo Della Minusenda

3 Palazzo Pescur

4 Palazzo Affibrighti

5 Ca' Dragandi

6 Ca' Desiren

7 Biblioteca Magistratale

8 Palazzo del Maghor Consiglio

9 Prima Fortezza

10 Quartiere degli Dei

11 Cantieri Navali

12 Quartiere Ca' Dominia
(orafi e gioiellieri)

13 Isola di Mirò (vetrerie)

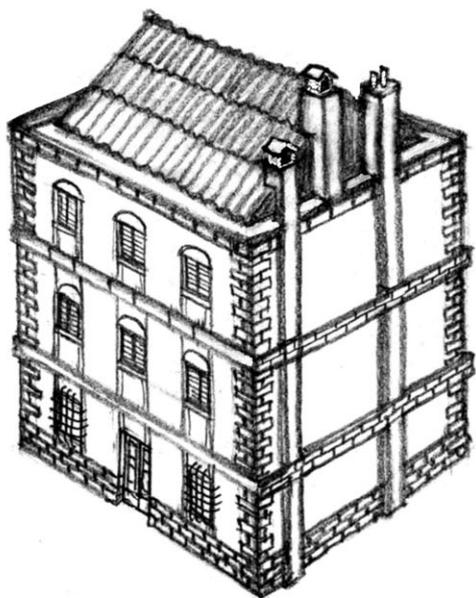
14 Facture Fini (ceramisti)

15 Ca' Afficeni
(corporazione alchimisti)

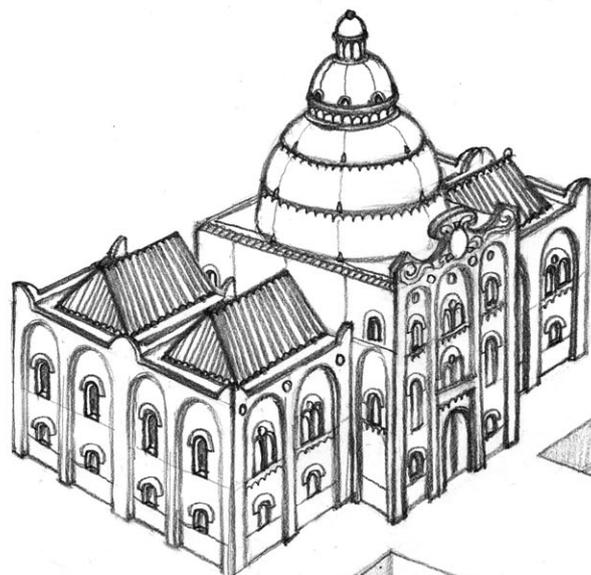
16 Teatro Tangiante

17 Teatro del Drago Danzante

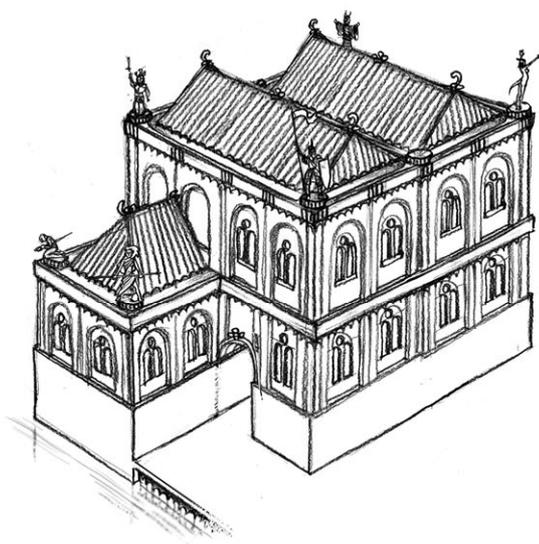
18 Teatro della Fenice



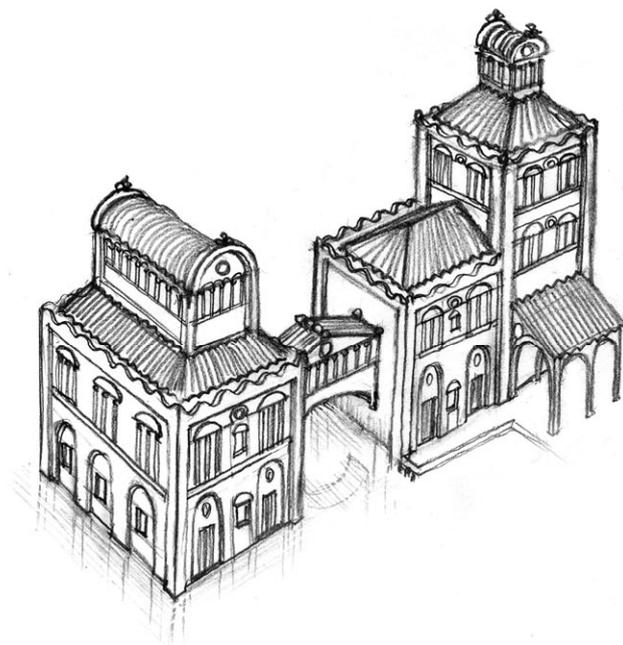
CASA DACARDO



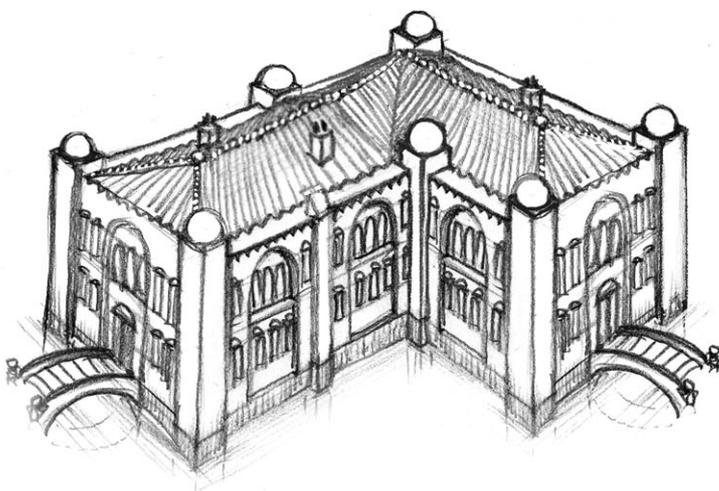
PALAZZO DELLA MARISENDA



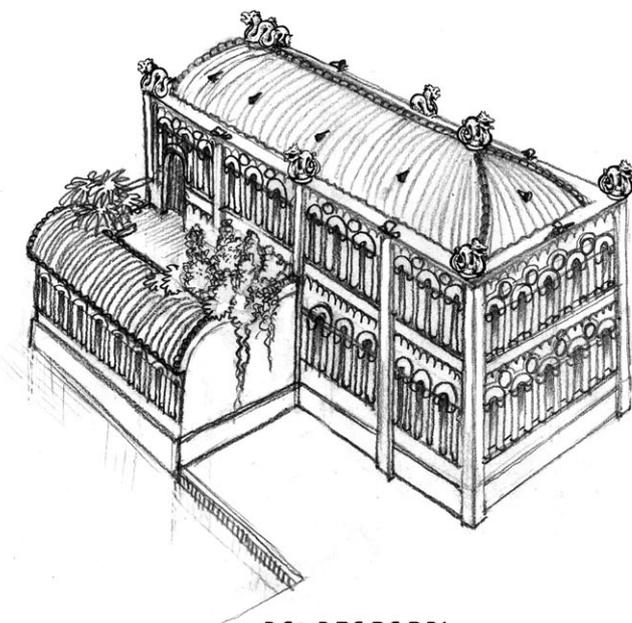
PALAZZO ACIBRIGHI



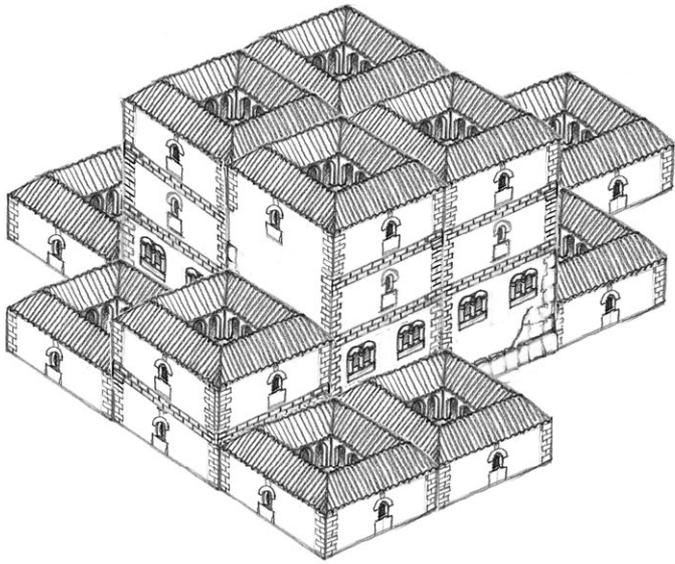
BR' PESACOR



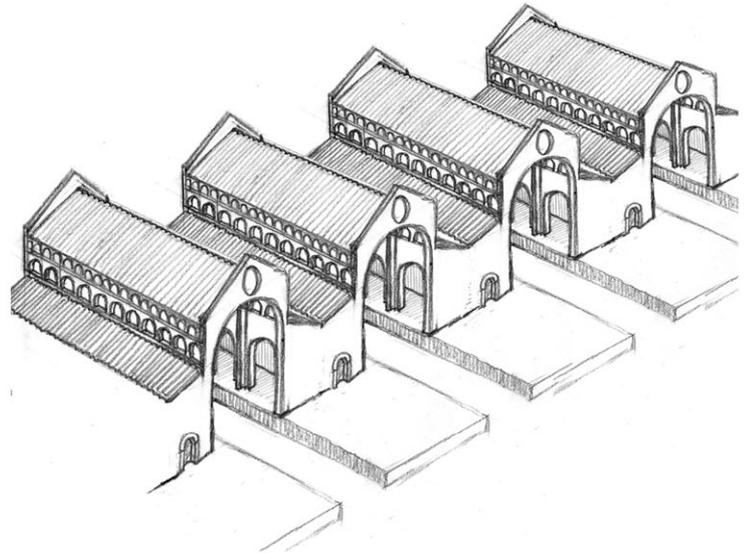
PALAZZO SESIREN



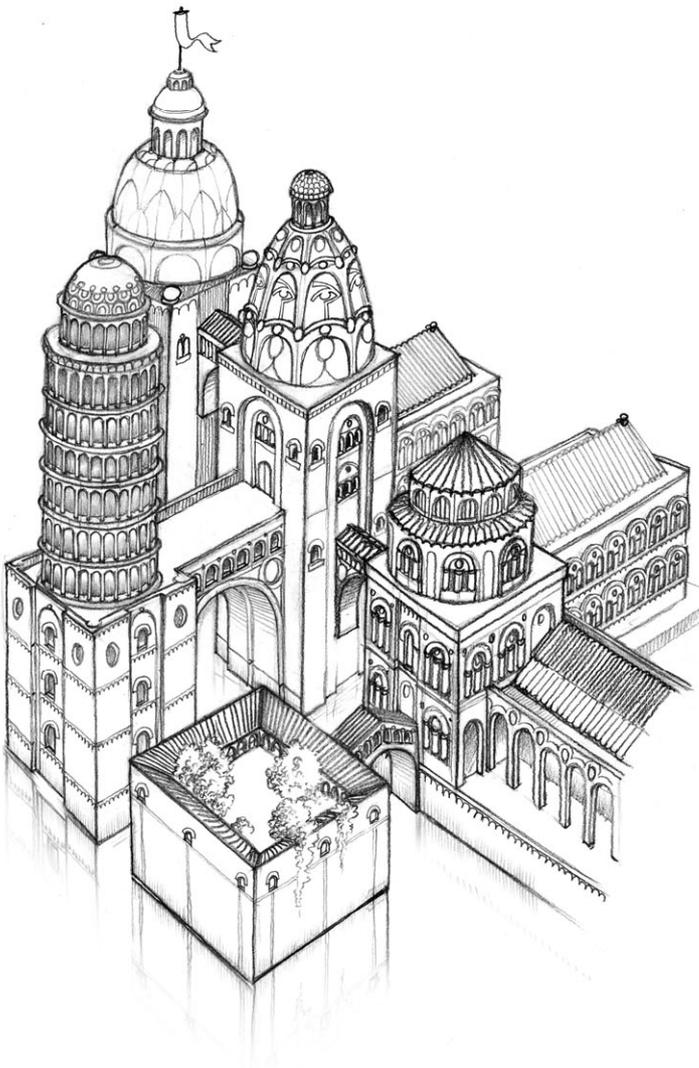
BR' ORABANDI



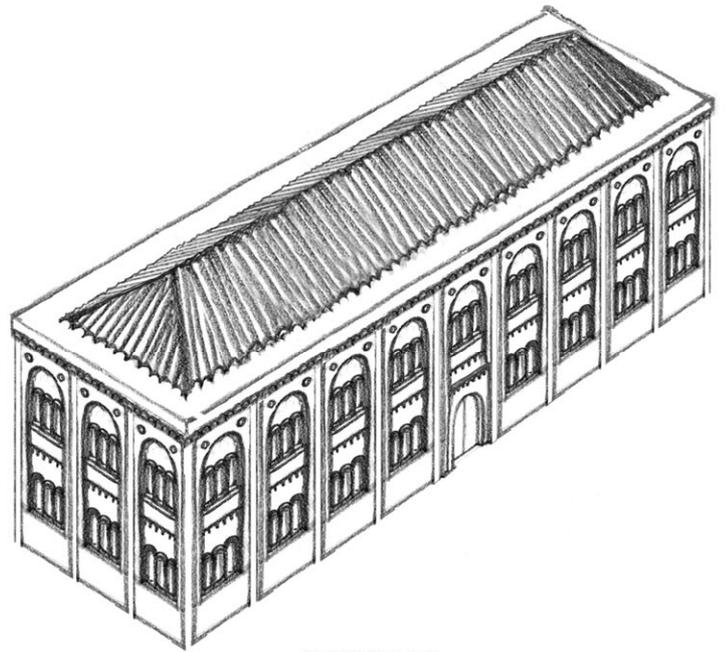
BIBLIOTECA MAGISTRATE



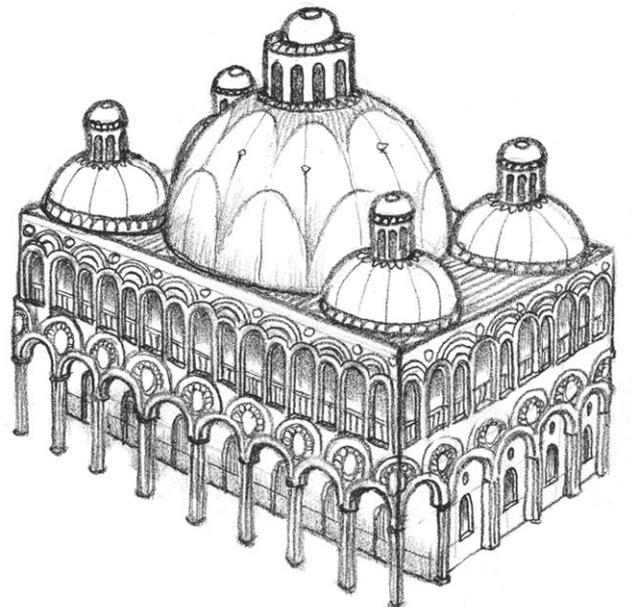
CANTIERI NAVALI



QUARTIERE DEGLI DEI



OSPITALE



PALAZZO DEL MINOR CONSIGLIO

*Giungerà a portare ai figli della pace la pace che non conosce più guerra
Nulla resterà di chi è nemico, di chi cerca la lotta, di chi macchia di sangue.
Nulla resterà dei figli della guerra. Cancellereemo loro e il loro ricordo.*

*Giungerà per portare ai giusti la giustizia che non conosce errore.
Nulla resterà di chi ha pensieri contorti, di chi persegue privilegi, di chi coltiva il male.
Nulla resterà dei figli dell'errore. Cancellereemo loro e il loro ricordo.*

*Giungerà per portare ai figli della nuova era la felicità che non conosce rimpianti.
Nulla resterà di chi non sa vivere in pienezza, di chi assapora dolore e di chi semina infelicità.
Nulla resterà dei figli del rimpianto. Cancellereemo loro e il loro ricordo.*

*Inimicizia sarà tra voi e ogni potere. Nessun sacerdote di un dio che è già giunto benedirà
il vostro agire, nessun potere terreno accetterà la vostra opera. Vi chiameranno malvagi,
pazzi, sovversivi e criminali, e le vostre azioni saranno per loro malvagità, pazzia,
ribellione e crimine. Agite quindi nell'ombra e su acque solitarie. Non sappia padre del
figlio, moglie del marito, amico dell'amico e ogni cosa sia nel segreto.*

*E quando il Buon Signore giungerà, con lui saranno angeli di metallo ed energia, luce
che annienta l'empio e scudi che proteggono il debole, scienza di vita e conoscenze profonde
come l'universo, per costruire un regno di felicità e pienezza, che durerà fino alla fine del
mondo.*

*Riconoscerete i giorni dell'Avvento perché gli Astri si faranno di Sangue, del colore del
sangue splenderanno su Aligezia. Allora coloro che sanno cosa fare faranno ciò che
sanno, e il Buon Signore giungerà. Ci saranno inondazioni e panico, sofferenze e grandi
predigi, finché il Buon Signore non si farà uomo tra gli uomini, per creare il suo regno di
pace e giustizia.*

